

Une Ville qui pousse comme un jardin...

Consigne

En utilisant la perspective cavalière représente une ville qui ne s'arrête pas de pousser...

Conditions

3h en classe + 30 minutes questions
séance 1 :
expérimentations (construire un cube et le représenter)
séance 2 et 3 : représentation de la ville
séance 4 : évaluation

Contrainte

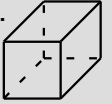
perspective cavalière

Vocabulaire

La perspective :

Ensemble des règles permettant la représentation de la troisième dimension, la profondeur, sur un espace-plan. Pouvant être cavalière, à point de fuite, atmosphérique, cubique,...

Perspective cavalière : utilisée en dessin technique. L'objet est vu de face et les obliques sont parallèles entre-elles.



La réalité augmentée : par système de réalité augmentée, on entend un système informatique qui rend possible la superposition d'un modèle virtuel 3D ou 2D à la perception que nous avons naturellement de la réalité. Le concept de réalité augmentée vise donc à compléter notre perception du monde réel, en y ajoutant des éléments fictifs, non perceptibles naturellement.



Perspective cavalière



1 ville dessinée en perspective



Dessin/

feutres et plus



Je travaille seul /seule



3 h

Référence artistique : Claire B. & Adrien M.



Illustration 1 ; réalité augmentée du livre *Acqua Alta*



Illustration 2 Pop up du livre *Acqua Alta* de la compagnie

Claire B & Adrien M.

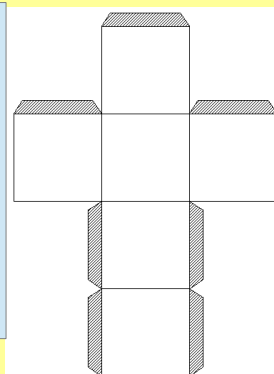
Acqua Alta raconte une histoire : une femme, un homme, une maison. Un quotidien absurde et cousu de discorde. Mais un jour de pluie, la vie chavire.

Adrien M & Claire B imaginent trois variations de cette histoire dans trois formats singuliers : un spectacle, un livre en réalité augmentée, une expérience en réalité virtuelle.


POUR EN SAVOIR PLUS ...

Site des artistes : <https://www.am-cb.net/>
 page pour le livre : <https://www.am-cb.net/projets/acqua-alta-popup-book>

**Réalité virtuelle : Simulation informatique interactive,
 immersive et sensorielle,
 d'environnements réels ou imaginaires.
 (Réalité ne s'opposant pas à virtuel
 mais à fiction.)**



NOM : prénom/ classe

Auto évaluation /critères de réussite		Insuffi- sant	Un peu	Satis- faisan- t	Très bien
1	Expérimenter, produire , créer :				
	Je travaille efficacement seul , je m'investis en m'appliquant, en recherchant, en réfléchissant	1	2	4	5
2	Mettre en œuvre un projet artistique:				
	J'ai su développer une idée personnelle, ma proposition est artistique, originale, j'ai proposé une ville fictive. Par les moyens plastiques de mon choix, ma ville grandit	1	2	4	5
	J'ai su exploiter la perspective cavalière afin de représenter une ville imaginaire	1	2	4	5
3	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs :				
	 en utilisant si possible le vocabulaire spécifique : voir ci-dessus encadré vocabulaire, j'explique ce que j'ai fait, comment je l'ai fait et je décris le résultat	0	0,5	1	2
4	Se repérer, être sensible aux questions de l'art :				
	A ton avis, pourquoi les artistes s'intéressent-ils à la réalité virtuelle ? À l'interaction ou immersion du public.	0	1	2	3

Points de bonus / progrès :