

5èmes : Musique et arts du visuel

Problématique

Comment la musique peut-elle soutenir et dynamiser l'image au cinéma ?

Objectifs généraux de formation : L'élève apprend :

<ul style="list-style-type: none"> - à formuler l'état de sa perception subjective et objective avec un vocabulaire approprié et pour partie spécifique. 	<ul style="list-style-type: none"> - à tirer parti de sa voix pour moduler son expression (timbre, dynamique, phrasé). 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre que toute culture se construit dans un faisceau de traditions et de contraintes et que sa sensibilité dépend pour une large part de la connaissance des codes, conventions et techniques qui la fondent.
---	---	--

Domaines de compétences : L'élève apprend :

<p>VOIX ET GESTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exercer sa responsabilité vocale dans un cadre collectif. 	<p>DYNAMIQUE</p> <p>Nuances (stabilité ou contrastes) Accentuation, Densité Ruptures, évolutions de la dynamique Modes de jeu, effets sonores Glissando, bruitages</p>	<p>FORME</p> <p>Continuité, rupture de différentes natures. Marqueurs récurrents, Leitmotiv Thèmes, parties, motifs (Répétition, variation - instrumentation)</p>
---	---	--

STYLE : Musique descriptive, divers genres symphoniques destinés à l'orchestre, récit de voyage musical. Epoques proches (XIXe-XXe)

<p>PROJET MUSICAL</p> <p><i>Vélo (Bénabar)</i></p>	<p>ŒUVRE DE REFERENCE</p> <p><i>Zazie dans le métro (L. Malle)</i> <i>Course-poursuite</i></p>	<p>ŒUVRE COMPLEMENTAIRE</p> <p><i>City Lights (Chaplin), Laurel et Hardy (La Bataille du siècle),</i> <i>extraits : Melies, B. Keaton</i> <i>Chuck Jones (Bipbip et Coyote) et Tex Avery (Doggone tired)</i></p>
---	---	---

Repères Histoire de la musique : ○ musique européenne ou ○ extra-européenne

MOYEN-AGE	RENAISSANCE	BAROQUE	CLASSIQUE	ROMANTIQUE	MODERNE	CONTEMPORAINE
V°-XV° siècle	XVI° siècle	XVII° siècle	XVIII° siècle	XIX° siècle	Début XX°	Fin XX° et XXI° siècle
400	1500	1600	1750	1800	1900	1950 2000

Histoire des Arts

Arts du visuel
Arts du langage



<p>Vocabulaire de référence</p> <p>Nuances (stabilité ou contrastes) Accentuation, Densité Ruptures, évolutions de la dynamique Modes de jeu, effets sonores Glissando, bruitages</p>	<p>Continuité, rupture de différentes natures. Marqueurs récurrents, Leitmotiv Thèmes, parties, motifs (répétition, instrumentation variée)</p>	<p>Pistes didactiques</p> <p>Film burlesque, dessin animé, gags. Intertextualité littérature / cinéma</p>	<p style="text-align: center;">Socle commun/B2I</p> <p>Compétence I</p> <p>Compétence IV :</p>
--	---	--	---