



# Le FANTÔME de Canterville

Le fantôme de Canterville d'après Oscar Wilde, illustratrice Elléa Bird. Éditions Jungle Pépites

## Étape 1 :

Après la lecture de l'album, analyse du scénario, les codes graphiques en français ou en anglais.

En arts plastiques

### Problématique :

Comment la narration d'une planche de BD, peut-elle se montrer dans l'espace réel, en 3D ?

## BD en 3D

**Consigne :** Copier/Créer/ présenter dans l'espace classe

Le regardeur pourra lire votre récit en trois dimensions.

### Contraintes :

- Vous choisissez une planche
- Vous montrerez les différents plans, voir le document « les différents plans » dans la classe.

### A votre disposition :

Sur la table de distribution, du carton, du carton plume, peinture, tissu, ficelle ...

### Processus créatif :

Concertation en groupe de 4 pour le choix de la planche et du découpage narratif, choix d'un dispositif de présentation, que voulez-vous montrer en 3D, comment ?

Verbalisation. (Chaque groupe doit avoir une intention différente de dispositif)

### Étape 2 : Choix des plans, qui fait quoi, comment ?

Vous recherchez votre projet sur le carnet de croquis.

Mise en commun, verbalisation.

### Étape 3 : Réalisation,

### Étape 4 : Installation du projet dans la classe.

### Étape 5 : Présentation orale, verbalisation.

Compétences visées en arts plastiques :

La représentation, images, réalité et fiction.

- La création, la matérialité, le statut, la signification des images
- La ressemblance
- Le dispositif de représentation

BD en 3D  
Arts plastiques, français, anglais.  
Cycle 4, 3ème

Amorce sujet, une installation de Camille Henrot au Palais de Tokyo Paris. Carte blanche à Camille Henrot.



Mots clés, esquisses :