

<b>Cycle</b>	<b>Cycle 3 (milieu ou fin de cycle 3)</b>
<b>Intitulé de la séquence</b>	<b>« Une machine » (de l'image scientifique à l'image artistique)</b>
<b>Thème du programme</b>	<p><i>Ils mesurent les effets sensibles produits par la matérialité des composants et comprennent qu'en art, un objet ou <u>une image peut devenir le matériau d'une nouvelle réalisation.</u></i></p> <p><i><b>Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations :</b> la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée, <u>la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.</u></i></p> <p><i><b>Intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage,</b> le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des outils numériques</i></p> <p><i><b>L'hétérogénéité et la cohérence</b> plastiques : les questions de choix et de relations formelles entre constituants plastiques divers, la qualité des effets plastiques induits ; le sens produit par des techniques mixtes dans les pratiques bidimensionnelles et dans les fabrications en trois dimensions.</i></p> <p><i>"Prise en compte des qualités formelles de matériaux, d'objets ou d'images dans leur association au profit d'un effet, d'une organisation, d'une intention (collage d'éléments hétéroclites, association d'images disparates, intrusion de perturbations...)"</i></p>
<b>Questionnement</b>	<p><b>Comment construire une image à partir d'autres images ? Qu'advient-il des images de bases, ont-elles toujours le même statut ? Gardent-elles le même sens dans le résultat final ?</b></p> <p><b>Comment utiliser un logiciel de retouche photo pour réaliser un montage ?</b></p> <p><b>Comment obtenir une image cohérente à partir d'une base d'images hétérogènes ?</b></p> <p><i>(Comment obtenir une image qui fasse "machine" ? Peut-on deviner la fonction de votre machine ? Quel(s) sont les éléments qui permettent de le comprendre ?)</i></p> <p><b>Comment l'outil numérique renouvelle-t-il le travail collaboratif ? Quelles différences avec un travail individuel ?</b></p> <p><b>Quelles sont les différences et les similitudes par rapport au travail d'assemblage en volume (travail réalisé précédemment par les élèves) ?</b></p>
<b>Compétences artistiques visées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.</b></li> <li>- <b>Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).</b></li> <li>- <b>Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.</b></li> </ul>

<p><b>Compétences du socle visées</b></p> <p><b>Compétences du socle visées</b></p>	<p><b>Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer</b>  <b>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps</b>  <i>Sensibilisé aux démarches artistiques, l'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions, visuelles, plastiques, sonores ou verbales notamment.</i></p> <p><b>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</b>  <b>Coopération et réalisation de projet</b>  <i>L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.</i></p>	
<p><b>Notions travaillées</b></p>	<p>Créer par montage d'images, l'image comme matériau d'une réalisation, détournement/transformation du sens d'une ou plusieurs images...          Notions de base de manipulation d'images avec un logiciel de retouche d'images (redimensionner, dupliquer, déplacer, faire passer au premier plan ou à l'arrière-plan, effectuer une rotation ou une symétrie, gommer une partie...)</p>	
<p><b>vocabulaire</b></p>	<p>hétérogénéité/homogénéité/cohérence, assemblage/montage, collectif/individuel, organisation, détournement, statut d'une image</p>	
<p><b>Dispositif</b></p>	<p><b>Exercice d'apprentissage</b>          Travail en salle d'arts plastiques puis en salle informatique avec le logiciel <i>PhotoFiltre 7</i>.          Les images que les élèves vont utiliser pour le montage sont des images libres de droits, en noir et blanc, la plupart issues de gravures anciennes illustrant des articles de dictionnaire et représentant des objets de toutes sortes ou des morceaux d'objets mécaniques, des images de type documentaires, scientifiques ou technologiques. Elles sont préparées à l'avance au format PNG avec fond transparent.</p>	
<p><b>Déroulé de séance</b></p>	<p>Séance 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une demi-heure en deuxième partie de séance : Présentation du thème de travail et apprentissage collectif du logiciel <i>PhotoFiltre</i>.</li> <li>• Démonstration du logiciel centrée sur les différents outils que les élèves auront à utiliser</li> <li>• Après la démonstration, construction progressive et collective d'une « machine », chaque élève qui le désire passe au tableau pour ajouter, assembler ou modifier un élément.</li> </ul>
	<p>Séance 2</p>	<p>En salle informatique, les élèves, par groupe de 5, doivent collaborer pour créer des machines comme une sorte de cadavre exquis numérique. Les élèves ont jusqu'à la fin de la séance pour finir leurs machin</p>
	<p>Séance 3</p>	<p>Le travail se poursuit en salle informatique mais cette fois-ci la pratique devient individuelle. Chaque élève est invité à créer une ou plusieurs machines personnelles.</p>
	<p>Séance 4</p>	<p>Une demi-heure : Projection des travaux et verbalisation. Comparaison des travaux collectifs et des travaux individuels. Avantages et inconvénients des deux façons de faire.</p>
<p><b>Références artistiques</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dessins de machines de <b>Léonard De Vinci</b></li> <li>- Diverses machines de <b>Jean Tinguely</b></li> <li>- <b>Nam June Paik, Uncle, 1986</b></li> <li>- Des cadavres exquis surréalistes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Des collages de <b>Max Ernst</b> et de <b>Jacques Prévert</b></li> <li>- <b>Des montages numériques : kolkoz, Simon Boudvin, Filip Dujardin...</b></li> </ul>

