

| | |
|---|---|
| Cycle | Cycle 4 séance prévue en classe de troisième. Les élèves ont utilisés les divers logiciels au cours des 3 années précédentes et il leur faut un minimum d'autonomie pour ce travail. |
| Intitulé problématisé de la séquence | la surprise du chef.....d'œuvre comment animer de manière interactive une œuvre célèbre ou y faire surgir des éléments (qui ajoutent ou modifient le sens) |
| Thème du programme | « L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur » |
| Questionnement | « Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : les évolutions repérables sur la notion d'œuvre et d'artiste, de créateur, de récepteurs ou de public » |
| Compétences artistiques visées | « recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique » « exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création » « confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter, le réorienter... » |
| Compétences du socle visées | « L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif... » « Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur Internet. » « L'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres. » |
| Notions | cohérence de taille, de couleur, de lumière, le point de vue. |
| Vocabulaire | Interactivité, cohérence, anachronisme + des termes propres au logiciel impress |
| Dispositif | enseignement par projet |
| Déroulé de séance | <u>séance 1</u> : présentation du projet, visualisation d'un exemple de réalisation et d'un tutoriel en pdf (disponible sur le réseau). Constitution des groupes et distribution d'une reproduction (papier nb) d'une œuvre. Écriture par groupe des idées d'interventions possibles sur cette œuvre. Recherche à faire sur l'œuvre pour la séance suivante. <u>Séances 2-3-4-(5)</u> : travail en salle informatique recherches d'éléments iconographiques correspondants aux idées écrites, travail de retouche d'image (de détails du tableau ou des éléments récupérés sur internet) : détourage, changement de couleurs, création de gifs animés. Création du diaporama interactif à partir d'un fichier « page de départ » avec quelques pré réglages. |

| | |
|--------------------------------------|--|
| | <p>Logiciels utilisés : libreoffice Impress pour la présentation interactive, phoxo ou photofiltre pour les retouches , photoscape et anygif pour les gifs animés.</p> <p><u>Séances 6</u> : bilan : visualisation des propositions des élèves et verbalisation sur ce qui est le plus efficace, cohérent, intéressant... + références culturelles.</p> |
| <p>Références artistiques</p> | <p>1- les œuvres qui font références à d'autres œuvres (Erro <u>le grand cri</u>, Dali <u>réminiscence archéologique de l'angélu de Millet</u>, Picasso <u>déjeuné sur l'herbe, enlèvement des sabinés et autres</u>)</p> <p>2- Les œuvres faisant appel à une action du spectateur. Années 60 Rauschenberg <u>marché noir</u>. Lygia Clark <u>les bichos</u> sculptures faites pour être manipulées et transformées par les spectateurs. Jean robert Sédano <u>le cube</u> 1999, Grégory Lasserre et Anais Met Den Ancxt <u>Ombres incandescentes 2008</u>, akousmaflore 2007</p> |