

Animaux fantastiques

NOM /Etablissement

Clément GALY, professeur d'arts plastiques,
Collège Lavoisier - OUCQUES (41)

Mise en œuvre pédagogique de la séquence

Séquence (cycle 4, 5^{ème}) envisagée sur quatre à cinq séances et incluant une partie numérique visant à *exposer des contenus multimédias*.

Les élèves, par binôme, sont amenés à créer d'une part :

- un « **animal fantastique** » via le logiciel Photofiltre, à partir de dessins d'animaux hybrides réalisés précédemment et d'images libres de droit (banque de ressources) exploitable en qualité et format ;
- d'autre part : de concevoir et créer un environnement/lieu/décor, toujours avec Photofiltre.
- le photomontage final devra donner l'illusion du réel et conférer une crédibilité certaine à cette représentation imaginaire. (Voir la définition de « fantastique ».
- Enfin, il conviendra (en binôme/collectivement) de penser et trouver des propositions/solutions de présentation de cette imagerie, de ce fac-similé, simulacre, adossé à un court texte (réalisé en Français, par exemple).

Objectifs en matière de compétences (CRCN) et les niveaux de maîtrise

1.2. Gérer des données : stocker et organiser des données visuelles pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion **NIVEAU 4**

2.3. Collaborer : Collaborer dans une personne/un groupe pour réaliser un projet, coproduire des ressources données **NIVEAU 4** et le mettre en scène.

3.2. Développer des documents multimédias : développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédias avec des logiciels de capture et d'édition d'image. **NIVEAU 4**

Liens avec les programmes

La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre :

Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) :
l'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique

La problématique

En quoi le numérique sert-il la création et l'édition d'images fictionnelles nouvelles ?

Quel (nouveau) statut le numérique confère-t-il aux images ?

Quels effets et –nouvelles- relation le numérique produit-ils sur le spectateur ; sa perception et son positionnement envers l'image ? Envers le réel ?

Outils et ressources numériques mobilisés

- Gestionnaire de données (ENT)
- Moteur de recherche et navigateur internet
- Logiciel d'édition et retouche d'image : Photofiltre 7

- Banque d'image libre de droit téléchargeable sans inscription (liste non-exhaustive) :

<https://fotomelia.com>

<https://pixabay.com>

<https://foter.com>

Informations complémentaires :

- des références scientifiques et didactiques complémentaires
- des fiches d'activité pour les élèves
- des pistes d'évaluation
- des réalisations d'élèves

Références :

Ancienne :

- Matthias Grünewald, *La tentation de Saint Antoine*, 1512-1516 :

[https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Temptation_of_Saint_Anthony_\(Gr%C3%BCnewald\).jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Temptation_of_Saint_Anthony_(Gr%C3%BCnewald).jpg)

Moderne :

- Max ERNST, *Chimère*, 1928 : <https://www.youtube.com/watch?v=htxST-0A1eI>

Contemporaines :

- Erik JOHANSSON, <https://www.erikjo.com/> : travail de retouche et édition d'images numériques avec Photoshop et les vidéos en time lapse montrent la complexité des images ainsi créées.

- Robert et Shana PARKEHARRISON, <https://www.parkeharrison.com/architect-s-brother> : questionnent le statut de l'image numérique. Tous les éléments numériques sont gommés. On est face à des images d'un autre temps : les prémices de la photographie, une nostalgie, un âge d'or ou encore un imaginaire fantastique. Leur travail montre également une hybridation des techniques.

- FONTECUBERTA, *Fauna* : <https://www.youtube.com/watch?v=7j4IQF5MDKg>

Evaluation :

Composante plasticienne : Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques

Composante culturelle : Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées / Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt

Composante théorique : Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires

- Maîtrise de l'outil informatique D1.4

Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.

- Travail en binôme D2

Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.

- Prise en compte de la définition de fantastique D5

Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique

Une fiche tuto *Photofiltre 7* :

Fiche références

Animaux Fantastiques Chimères



Matthias Grünewald,
La tentation de Saint Antoine, 1512-1516



Joan Foncuberta, *Fauna*, 1985-1989



Max ERNST, *Chimère*, 1928



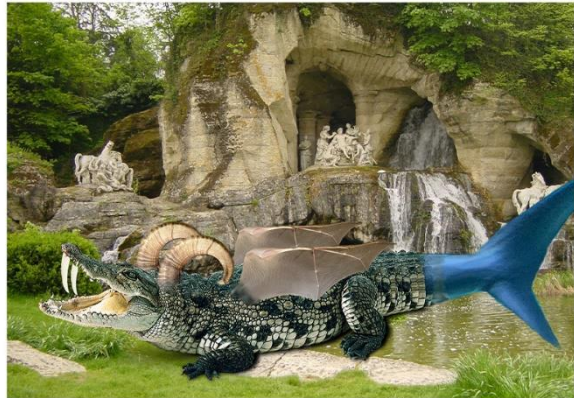
Robert et Shana ParkeHarrison , *Suspension*, 2005,



Erik Johansson, *All Above the Sky*, 2017

Numérique et Fantastique

Réalisations d'élèves



***Animaux Fantastiques
Propositions d'élèves***