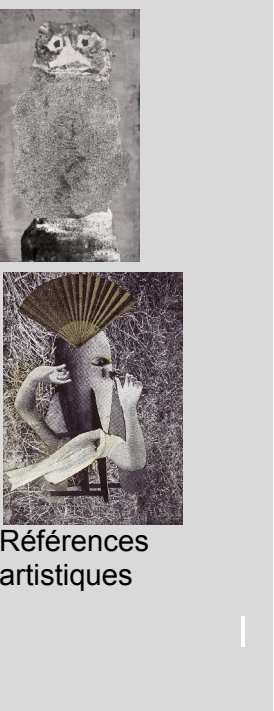


Programme	<p><u>La construction des images :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Le détournement, l'utilisation des traces, empreintes partielles ou totales comme point de départ à une image.
Apprentissages travaillés	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser différents modes de production d'images : <ul style="list-style-type: none"> - Supports - Techniques - Outils • Modifier, détourner, s'approprier des images (traces) pour leur donner une dimension fictionnelle. • Eduquer le regard pour une approche plastique et artistique des taches. • Aborder à travers le travail les notions de forme, couleur, matière, espace, point de vue. • Il s'agira de passer de l'informe à des taches singulières, suggestives et évocatrices.
Problématique de la leçon	<p><u>De l'informe à la forme</u></p> <p>Comment faire de la tâche un objet de travail ?</p>
Amorce/pré-requis	<p>Qu'est-ce qu'une tache ?</p> <p>"Les taches" connotent habituellement la dégradation, la souillure ; elles résultent d'une maladresse, d'un manque de contrôle ou d'une incapacité à maîtriser ses gestes, son corps; rarement d'une attitude volontaire.</p> <p>« ... Aux taches maintenant. Donc je me bats avec elles, je les fouette, je voudrais tout de suite être débarrassé de leur bêtise effondrée, et les galvaniser, les rendre éperdues, exaspérées, les allier monstrueusement malgré elles à tout ce qui bouge, à l'innombrable foule d'êtres, de non-êtres, de fureurs d'être, à tout ce qui d'ici ou d'ailleurs, insatiables désirs ou nœuds de force, est destiné à n'être jamais concrétisé. Avec leur troupe, je m'emploie à guérir les taches. Les taches, c'est une provocation. J'y réponds. Vite. Il faut faire vite, avec ces <u>grandes molles</u>, capables de se vautrer <u>partout</u>. C'est tout de suite la minute de vérité. » H. Michaux (1889-1984) - Catalogue d'exposition chez Cordier, 1999.</p>
Incitation	<p><u>ETAPE 1 : Expérimenter</u></p> <p>Produire des taches de toutes les façons possibles.</p> <p>La demande : Obtenir des taches différentes, singulières, insolites, étonnantes, mettant en jeu les supports, les médiums, les gestes, les outils différents : Peintures, encres, etc.</p> <p>Feuilles de papier machine + feuilles couleurs + journal+ papier peint...</p> <p><u>ETAPE 2 : Observer et Sélectionner vos taches</u></p> <p>Créer un monstre (corps et tête) uniquement à partir de vos taches.</p> <p>Découpage & collage. Feuille Canson.</p>
Vocabulaire	<p>Empreinte : Trace laissée par quelque chose ou quelqu'un. L'empreinte est obtenue par pression (poids) par déplacement ou par frottage.</p> <p>Pochoir : Elément plat évidé selon une forme précise. Reporté sur un support (ex :</p>

	<p>papier) l'espace évidé est comblé par un médium (ex : peinture). Ainsi, la forme peut être reproduite plusieurs fois.</p> <p>Collage : technique qui apparaît au début du XX siècle et qui consiste à assembler différents papiers.</p> <p>Trace : Marque, reste, empreinte de quelque chose.</p>																				
Verbalisation	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le choix de la technique a-t-elle une incidence sur le rendu des taches ? 2. Le geste a-t-il une incidence sur le rendu des taches ? 3. Le support a-t-il une incidence sur le rendu des taches ? 4. La tache est réaliste (reconnaissable, empreinte) ou pas ? Dans ce dernier cas, pourquoi ? 5. Une fois le monstre créé, voit-on encore les taches très précisément ou ne forment-elles plus qu'un tout, une unité : un monstre ? 																				
Evaluation	<table border="1"> <tr> <td>L'élève a produit différentes taches : formes, couleurs, dimensions, techniques, supports. 3 pts</td> <td>3</td> <td>1.5</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>L'élève a sélectionné de manière pertinente des taches ou des fragments de taches pour créer un monstre. 2 pts</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>L'élève a créé son monstre uniquement par découpage/collage/association. 1.5 pts</td> <td>1.5</td> <td>1</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>Qualité/soin du travail. 1.5 pts</td> <td>1.5</td> <td>0.5</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Originalité du travail. 2 pts</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0.5</td> </tr> </table>	L'élève a produit différentes taches : formes, couleurs, dimensions, techniques, supports. 3 pts	3	1.5	0.5	L'élève a sélectionné de manière pertinente des taches ou des fragments de taches pour créer un monstre. 2 pts	2	1	0.5	L'élève a créé son monstre uniquement par découpage/collage/association. 1.5 pts	1.5	1	0.5	Qualité/soin du travail. 1.5 pts	1.5	0.5	0	Originalité du travail. 2 pts	2	1	0.5
L'élève a produit différentes taches : formes, couleurs, dimensions, techniques, supports. 3 pts	3	1.5	0.5																		
L'élève a sélectionné de manière pertinente des taches ou des fragments de taches pour créer un monstre. 2 pts	2	1	0.5																		
L'élève a créé son monstre uniquement par découpage/collage/association. 1.5 pts	1.5	1	0.5																		
Qualité/soin du travail. 1.5 pts	1.5	0.5	0																		
Originalité du travail. 2 pts	2	1	0.5																		
 <p>Références artistiques</p>	<p><u>Fabriquer des images qui ne s'ancrent pas dans la réalité :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Jean DUBUFFET (1901-1985), <i>Le livre de Barbe</i>, juillet 1959. Encre de Chine sur papier (lié à un assemblage d'empreintes). ■ Les collages surréalistes : Max Ernst, Raoul Hausman, Hannah Höch. Max ERNST, <i>Le rossignol chinois</i>, 1920, 12x8 cm. L'extraordinaire, l'inquiétant, l'humour sont les principaux sentiments que provoquent les collages de Max Ernst. Ainsi, dans le minuscule photomontage intitulé <i>Le Rossignol chinois</i>, la photographie d'une bombe aérienne utilisée pendant la guerre, placée au centre de la composition, est tellement remaniée qu'il est presque impossible de l'identifier. Par les éléments disparates dont l'artiste l'entoure, la bombe n'est plus qu'un hybride d'homme et d'animal, tandis que le titre, tiré d'un conte d'Andersen, désamorce toute idée de violence. Le photomontage a été ensuite photographié et agrandi par Ernst, de manière à effacer les traces de sa fabrication. Max Ernst, qui avait été enrôlé pendant la guerre, et qui déplorait la presse glorifiant les performances techniques allemandes lors du premier grand conflit, tourne ici en dérision, de manière subtile, l'absurde machinerie militaire. 																				
Leçon 9	PROLONGEMENT																				
Programme :	<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Construction & transformation des images</u> : Créer une image fantastique à partir d'éléments d'origines diverses : collage et image numérique. Hétérogénéité et cohérence entre l'animal et le décor. 																				
Apprentissages :	<ul style="list-style-type: none"> ■ Savoir différencier les images qui relèvent du réel et du fictionnel. ■ Savoir différencier les images qui relèvent du matériel (collage) et de l'immatériel 																				

	(numérique). <ul style="list-style-type: none"> ■ Être capable d'inventer un univers poétique, fantastique : partir du rien. ■ Découvrir et expérimenter l'outil numérique comme pratique artistique : <ul style="list-style-type: none"> - Savoir créer, traiter une image numérique. - Savoir travailler, le cadrage, les plans, l'échelle, les couleurs, la lumière dans une intention narrative. ■ Apprendre à travailler en binôme. 																								
Problématique de la leçon :	Comment accentuer/prolonger l'aspect fictionnel du monstre ?																								
Incitation :	Etape 3 : Après avoir créé, prélevé, assemblé, collé, scanné leurs monstres, les élèves doivent imaginer un décor/un fond où celui-ci évoluera. Travail en salle numérique – Photofiltre. 2 élèves/poste. 1 heure.																								
Verbalisation à partir de la projection des images réalisées :	Comment viennent les idées en partant de l'écran vide ? Ajouter un décor apporte quoi de plus au travail précédent ? Quelle est la différence entre l'image du monstre et votre décor ? Quel est l'intérêt de l'outil numérique dans ce travail ?																								
Vocabulaire :	Image matérielle & immatérielle. Fiction.																								
Leçon 10	PROLONGEMENT																								
Programme :	<u>Construction et transformation des images</u> : Créer une image narrative, poétique, étrange à partir d'origines diverses (collage, numérique, son).																								
Apprentissages :	Savoir trouver des documents sonores sur internet et les enregistrer dans le but de les associer à une image. Savoir choisir un son/bruitage qui créera une interaction (positive ou négative) avec l'image du monstre.																								
Problématique :	Comment le son peut-il interagir avec l'image pour raconter une histoire ?																								
Incitation :	Etape 4 : Vous choisirez un bruitage sur internet afin de l'associer à votre image de monstre. Source : www.sound-fishing.net Enregistrer le son (max. 20 s.) dans le dossier « AP » de la classe. (Créer un dossier à votre nom dans lequel vous mettrez votre image et votre son). 45 min. Les images et sons seront assemblés sur Movie maker. (travail individuel sur le PC du bureau).																								
Verbalisation à partir du petit montage Movie maker :	Selon quels critères avez-vous choisi le son ? Mettre du son sur une image apporte-t-il quelque chose de plus à l'image ? Le son accentue, renforce la narration, créer un décalage, une surprise... ? Dans quelles catégories classer votre image ?																								
Evaluation :	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">Avez-vous réussi à utiliser plusieurs fonctions (par ex : couleur, lumière, effets...) du logiciel pour créer votre décor ?</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">3</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">2</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td>Le décor imaginé est-il en rapport avec votre monstre ?</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>Singularité du travail ?</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>Investissement dans le travail en binôme ?</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0.5</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>Avez-vous trouvé un son qui correspond à votre monstre ?</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>Pourquoi ?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Avez-vous réussi à utiliser plusieurs fonctions (par ex : couleur, lumière, effets...) du logiciel pour créer votre décor ?	3	2	1	Le décor imaginé est-il en rapport avec votre monstre ?	2	1	0	Singularité du travail ?	2	1	0	Investissement dans le travail en binôme ?	1	0.5	0	Avez-vous trouvé un son qui correspond à votre monstre ?	2	1	0	Pourquoi ?			
Avez-vous réussi à utiliser plusieurs fonctions (par ex : couleur, lumière, effets...) du logiciel pour créer votre décor ?	3	2	1																						
Le décor imaginé est-il en rapport avec votre monstre ?	2	1	0																						
Singularité du travail ?	2	1	0																						
Investissement dans le travail en binôme ?	1	0.5	0																						
Avez-vous trouvé un son qui correspond à votre monstre ?	2	1	0																						
Pourquoi ?																									

PROLONGEMENT				
	Exposition Visuelle et sonore : Impression couleur des monstres de la classe (format A4). Exposition au CDI du collège (retour des vacances de Printemps). Lecteurs MP3 à disposition des élèves (ils seront gérés par la documentaliste) pour que les élèves puissent écouter les bruitages des monstres exposés. (système audio-guide.)			
Verbalisation :	Intérêt de l'apport du son dans une exposition visuelle ? Le mode MP3 apporte-t-il quelque chose de différent par rapport à un son ambiant (audible pas tous) ? Le spectateur prend part à la lecture de l'exposition. Intégration dans le dispositif de lecture.			



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes (<http://www.ac-rennes.fr>)

sous licence Creative Commons BY-NC-SA (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>)

(Paternité/Pas d'utilisation commerciale/Partage des conditions initiales à l'identique)

Si vous avez des doutes sur l'authenticité du document, contactez RessourcesNuxeo@ac-rennes.fr