




CYCLE	4	Situation	CONFORTABLE	CONTRAINTE					
SEQUENCE	Portrait et univers fantastique								
PROGRAMME	<p><u>La représentation ; images, réalité et fiction.</u> La conception, production, diffusion de l'œuvre à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes ; les relations entre intentions artistiques, médiums, codes et outils numériques.</p>								
PROBLEMATIQUE(S)	Quelle est l'incidence du numérique (la retouche photographique en particulier) dans la production artistique et quels en sont les effets sur le spectateur ?								
NOTION (S)	FORME	ESPACE	LUMIERE	COULEUR	MATIERE	GESTE	SUPPORT	OUTIL	TEMPS
DISPOSITIF(S)	<ul style="list-style-type: none"> - Appareil(s) photographique(s) pour prise de vues (professeur photographié) et postes ou salle informatiques. - Retouche photo avec le logiciel <i>photofiltre</i> ; gestion et enregistrement des fichiers ; impressions. - Apport références autour du fantastique pour amener à des transformations visuelles par ajouts d'éléments (iconiques, indiciels, plastiques,...)* : vraisemblance, réalité, illusion, fiction, exagération, humour, étrange,... 								
INCITATION(S)	<p>Incitation textuelle : « Le professeur fantastique » Consigne : « Photographier votre professeur, puis, à partir de cette photographie et de l'outil <i>photofiltre</i>, vous allez créer une image fantastique. Vous devrez intégrer des éléments (*) hétérogènes et faire des retouches pour que votre proposition ait un caractère fantastique (magique, féérique, irréel, fabuleux) ».</p>								
CHAMP REFERENTIEL	Œuvre ancienne			Œuvre moderne			Œuvre contemporaine		
	 <p>William H. MUMLER, <i>Mary Todd Lincoln avec le fantôme d'Abraham Lincoln</i>, début années 1870. Photographie.</p>			 <p>Dora MAAR (1907-97), <i>sans titre (Main-coquillage)</i>, 1934. Epreuve gélatino-argentique contrecollée sur carton. 40,1 x 28,9 cm. Centre George Pompidou, Paris.</p>			 <p>ORLAN, <i>Self-hybridations</i>, 1998.</p>		
EVALUATION	Utilisation des outils numériques / Maîtrise du logiciel numérique / Mises en relation et assemblage d'éléments hétérogènes / Rendu d'une image fantastique								
COMPETENCES	Composantes théoriques			Composantes plasticiennes			Composantes culturelles		
	- Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.			- Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.			- Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.		