

Cycle 4.
Classe de 5^e .

Q1-1 - La ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ; **les images artistiques et leur rapport à la fiction**, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance.

Q3-3 - **L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre** : les rapports entre l'espace perçu, ressenti et l'espace représenté ou construit.

C1- Expérimenter, produire, créer :

C1-3 - Recourir à des **outils numériques** de captation et de réalisation à **des fins de création artistique**.

C1-6 - **Exploiter** des informations et de la **documentation, notamment iconique**, pour servir un projet de création.

Objectifs pédagogiques : se familiariser avec un logiciel de retouche pour acquérir, à terme, le réflexe d'interroger systématiquement l'authenticité d'une photographie.

PHOTOGRAPHIE TÉMOIGNANT DE L'IMPOSSIBLE

Durée : 1 séance.

Consignes : vous consulterez d'abord une banque d'images (exemple : **Unsplash**) et vous enregistrerez en format JPEG différentes photographies. Puis, avec le logiciel de retouche de votre choix (exemple : **Pixlr X**), **vous allez créer une image improbable et pourtant crédible** en combinant vos différentes images.

<https://pixlr.com/x/>

Contrainte : l'espace figuré devra être crédible (il est observé depuis un point de vue unique ; les rapports d'échelle sont vraisemblables afin de suggérer une profondeur de champ ; les détourages sont propres).

> **Possibilité d'ajouter une légende à votre production photographique.**

Aide technique : vos différentes images seront disposées sur des calques différents.

Vous détourerez les figures plutôt avec le **pinceau** pour un résultat plus propre.

ÉVALUATION

| | |
|--|--|
| C1-6. <u>Vous avez cherché et enregistré plusieurs images</u> pour servir votre projet de création (4 pts). | |
| Q1-1. <u>Les images choisies répondent à la consigne</u> (référant à des univers différents, elles permettent de travailler sur le thème de la fiction, 4 pts). | |
| C1-3. Vous avez manipulé un logiciel de retouche (2 pts) et vous avez créé grâce à lui une image (5 pts) | |
| Q3-3. <u>L'espace représenté est crédible</u> : il est observé depuis un point de vue unique (2 pts).les rapports d'échelle sont vraisemblables (2 pts). Les détourages sont propres (1 pt). | |
| TOTAL SUR 20, COEFF 1. | |

RÉFÉRENCES

| | | |
|--|--|---|
|  |  |  |
| Joan Fontcuberta , exposition <i>Fauna</i> (1985-1989). La retouche numérique permet de faire croire à l'existence de nouvelles espèces animales, supposées découvertes lors d'une expédition lointaine. | Simone Decker , photographie tirée de la série " <i>Chewing-gum à Venise</i> "(1999). Deux photographies fusionnées laissant penser à la présence d'un chewing-gum monumental dans la ville. | Antony Squizzato . Photographie retouchée de la série <i>Street Review</i> . Le sujet : des peintures murales du plasticien intégrées numériquement à des façades de bâtiments officiels. Postées sur Twitter, les photos font réagir (décalage entre sujet « osé » et fonction officielle des bâtiments). Pourtant, personne ne questionne leur authenticité. Ainsi, l'artiste montre que les réseaux sociaux prédisposent à la réaction plutôt qu'à la réflexion. |