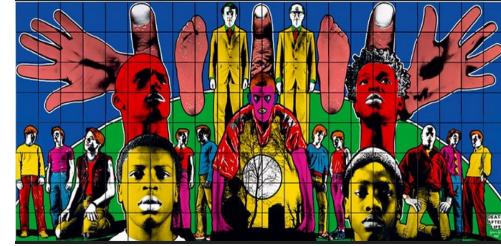


Projet d'enseignement	<h2 style="color: #4f81bd; margin: 0;">LE NOUVEL AVATAR</h2> <h3 style="color: #4f81bd; margin: 0;">PRISME 7</h3>
Point de programme travaillé	<p><b>La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques</b>      Relations entre le dessin, la vidéo, la création -numérique (élaboration du projet, interactions dans une démarche de création, influences réciproques), appropriation ou détournement de références (emprunt, citation...), styles, catégories -(esquisse, croquis, schéma, dessin technique, caricature, bande dessinée, manga...)</p> <p><b>La figuration et l'image</b>      L'écrit, la voix, le son, associés à une figuration narrative</p> <p><b>L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre</b>      Étapes et temporalités du processus de création (structuration ou libération d'un -imaginaire, démultiplication des possibles), moyens préparatoires de l'œuvre (croquis, ébauches, modélisation...)</p> <p><b>La création à plusieurs plutôt que seul</b>      Modalités collaboratives du travail plastique (de l'intention au projet, de l'organisation du travail à plusieurs mains à la réalisation concrète) rôles de concepteurs et de producteurs, d'auteurs et de co-auteurs, interactions de ces statuts dans une production plastique collective dépassement de l'expression des singularités et des pratiques individuelles au bénéfice - d'une démarche ou d'une singularité collective ;</p> <p><b>Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, image de synthèse, jeu vidéo</b></p>
Niveau concerné	<b>PREMIERE ENSEIGNEMENT OPTIONNEL</b>
Champ de questionnements pour l'élève  (Ce qu'il va chercher, connaître, comprendre)	Les différents statuts du dessin  La figuration et la construction de l'image. Le temps et le mouvement de la figuration. La narration figurée, ses supports et langages  Interaction entre images et spectateur, interfaces au service de leur diffusion et de leur réception
Compétences disciplinaires et transversales visées :	<p><b>Expérimenter, produire, créer</b>      –Choisir et expérimenter, mobiliser, adapter et maîtriser des langages et des moyens plastiques variés dans l'ensemble des champs de la pratique–Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.–Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.</p> <p><b>Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif</b>      –Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques.–Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique, en anticiper les difficultés éventuelles pour la faire aboutir.–Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.</p> <p><b>Compétences PIX :</b></p> <p><b>1 Informations et données</b>      -1.1 Gérer des données      -1.2 traiter des données</p> <p><b>3. Crédit de contenu</b>      3.1 développer des documents textuels      3.3 Adapter des documents à leur finalité</p>

<p>Éléments de langage plastique mobilisés : Vocabulaire, concepts, notions</p>	<p>abstrait-figuratif-avatar-animation-gameplay Notions : outils supports</p>
<p>Scénario pédagogique / Dispositif</p>	<p>Dessiner pour créer, comprendre, communiquer Conjuguer ou hybrider les espaces de la narration figurée avec le lieu, le texte, la voix, le son, le mouvement</p> <p><b>1) théorique :</b> avatar et identité. D'origine hindou, venu du sanskrit il signifie « incarnation divine », le mot désigne maintenant toutes les formes ou métamorphoses que prend une chose ou une personne. Dans cette acceptation il est le relai du joueur dans le jeu, le pion manipulé mais aussi son représentant, son identité numérique. Après avoir pris en main le jeu PRISME 7 (à faire en prérequis à ce projet) on constate que l'avatar du joueur est une forme abstraite, loin des incarnations habituelles.</p> <p>On proposera aux élèves de s'impliquer davantage dans l'environnement du jeu en créant de nouveaux avatars</p> <p><b>2) mise en projet :</b> les élèves travaillent en groupe. Ils décident de créer un nouvel avatar de jeu à partir d'une des œuvres du Centre Pompidou présentées dans le jeu PRISME 7 : Définition du nouvel avatar : à partir de quelle œuvre ? Figuratif ou non ? (quels éléments de l'œuvre incarner dans cet avatar ?) tenir compte des mouvements et des sons émis à ce stade.</p> <p>Mise en place d'une « planche projet » (forme libre papier et/ou numérique) pour définir le projet. Répartition des rôles de chacun dans la création</p> <p><b>3) pratique hybride :</b> mise en œuvre du projet : croquis papier et numériques- réalisation de l'avatar en volume (sculpture, modelage, assemblage, création numérique) pour tenir compte du volume de l'avatar dans l'espace du jeu . Réalisation d'une petite séquence animée (<i>stopmotion</i> ou numérique)</p> <p><b>5) présentation à l'oral et diffusion :</b> chaque groupe présente son avatar, les séquences animées sont projetées et exposées dans la galerie virtuelle.</p> <p>La classe procède à une analyse critique des avatars créés.</p> <p><b>6) prolongement possible :</b> en fonction de l'investissement de la classe on pourra choisir un des avatars et pousser la création collective plus loin (finition, animation, intégration dans un jeu créé par les élèves) pour qu'il devienne l'avatar de toute la section à présenter aux créateurs de PRISME 7 ou à mettre en réseau avec les créations d'autres établissements.</p>
<p>Corpus artistique guidé (culture ancienne, moderne et contemporaine)</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Yves Klein</b> <b><i>Anthropométrie de l'époque bleue (ANT 82)</i>, 1960</b> Pigment pur et résine synthétique sur papier monté sur toile 155 x 281 cm</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Gilbert et George</b> <b><i>Death after life</i> (1984)</b> 484 x 1111 cm</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>READY PLAYER ONE</b> Film de Steven Spielberg 2018</p> </div> </div>
<p>Ressources numériques à proposer</p>	<p>Avoir son propre avatar dans un jeu vidéo :  <a href="https://www.leparisien.fr/week-end/on-a-teste-avoir-son-propre-avatar-dans-un-jeu-video-21-07-2017-7144776.php">https://www.leparisien.fr/week-end/on-a-teste-avoir-son-propre-avatar-dans-un-jeu-video-21-07-2017-7144776.php</a></p> <p>Nous ne choisissons pas l'avatar de nos jeux vidéo, c'est (en partie) l'inverse :  <a href="http://www.slate.fr/story/198271/jeux-video-avatars-personnages-joueurs-influencer-comportement-psychologie">http://www.slate.fr/story/198271/jeux-video-avatars-personnages-joueurs-influencer-comportement-psychologie</a></p> <p>Créer son jeu vidéo :  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2aRDcpfSGo">https://www.youtube.com/watch?v=2aRDcpfSGo</a></p>