

<p>Situation d'enseignement : Animal humain /Humain animal</p>	<p>L'ŒUVRE</p>	
<p>Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques : outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique</p>	<p>Étude de cas sélectionnée : L'œuvre et la pluralité de ses formes et statuts Formes traditionnelles, objets manipulables, installations, idées... : privilégier les données matérielles ? Proposer une expérience ? Affirmer l'intention ?</p>	
<p>Niveau concerné Première</p>	<p>Entrée interdisciplinaire piochée : Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, image de synthèse, jeu vidéo. Animer des images, penser leur diffusion et leur réception. Interaction entre images et spectateur, interfaces au service de leur diffusion et de leur réception : → Implication du public (interaction image, son et spectateur)</p>	
<p>Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre)</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Créer une histoire, un récit en images animées -Représenter le mouvement, l'espace -Associer images et son (bruitage, musique, dialogue) -Mobiliser le langage cinématographique (animation, cadrage, montage, ellipse, ...) et des moyens plastiques (dessin, collage, photographie, peinture, volume, numérique, ...) pour servir les intentions du projet -Développer sa réflexion sur les rapports complexes qui lient homme et animal 	
<p>Compétences disciplinaires et transversales visées -Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive -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. -Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique, en anticiper les difficultés éventuelles pour la faire aboutir.</p>	<p>Modalités d'évaluation :</p> <p>Formative</p> <ul style="list-style-type: none"> - Echange individuel avec les élèves au sujet de leur projet, leur réflexion et les choix plastiques opérés <p>-Dire, partager sa démarche et sa pratique, écouter et accepter les avis divers et contradictoires</p> <p>Sommative</p> <ul style="list-style-type: none"> - Engagement d'une démarche de projet et mise en œuvre d'un processus de création - Compétences plastiques et pertinence de la réponse -Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques -Dire et partager sa démarche et sa pratique, écouter et accepter les avis divers et contradictoires 	
<p>Éléments de langage plastique mobilisés : vocabulaire, concepts, notions</p>	<p>Narration, animalité, anthropomorphisme, métaphore, comparaison, cadrage, montage, ellipse, animation, stop motion, dessin, peinture, collage, numérique, bande son, dialogue, bruitage, musique.</p>	
<p>Citation pour guider la réflexion</p>	<p>Paul Grimault : "On ne peut pas raconter un dessin animé. C'est comme une orange, on ne peut pas raconter une orange : on peut l'éplucher, la manger, et c'est tout."</p>	

<p>Scénario pédagogique / Dispositif</p>	<p>Les élèves doivent réaliser une animation d'au moins 5 secondes qui questionne les rapports entre homme et animal (fascination, peur, animalité, anthropométrie, métaphore, interdépendance, fantastique, impact environnemental...). L'animation est réalisée avec la technique de son choix (dessin, collage, stop motion, création numérique, technique mixte). Le choix du logiciel de montage est laissé libre, démonstration de windows movie maker. Une bande son peut être associée au projet.</p>	
<p>Corpus artistique (culture ancienne, moderne et contemporaine) https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp-content/uploads/1_CORPUS_FICHES-DE-LINSPECTION-2.pdf</p>	<div data-bbox="819 373 965 584"> </div> <p data-bbox="987 408 1435 552">Francisco Goya Le sommeil de la raison produit des monstres Gravure Série des Caprices 21.3 x 15.1 cm, 1799</p> <div data-bbox="819 652 1066 839"> </div> <p data-bbox="1099 679 1279 791">William Kentridge What will come Installation 2009</p> <p data-bbox="819 844 1435 871">https://www.youtube.com/watch?v=DRLS4ghloUY</p> <div data-bbox="819 962 1037 1126"> </div> <p data-bbox="1070 983 1447 1094">Blu Bing Bang bing Boom Court métrage d'animation/ Street Art 9 mn 55, 2010</p> <p data-bbox="819 1131 1447 1158">https://www.youtube.com/watch?v=sMoKcsN8wM8</p>	<div data-bbox="1525 373 1693 584"> </div> <p data-bbox="1727 400 1973 536">Jean-Jacques Grandville A bon chat bon rat Lithographie Série des 100 proverbes 17 x 16 cm, 1845</p> <div data-bbox="1543 624 1704 839"> </div> <p data-bbox="1749 659 1917 802">Wes Anderson Fantastic Mr. Fox Film d'animation Stop motion 1h 28, 2009</p> <p data-bbox="1458 844 2051 871">https://www.youtube.com/watch?v=AyJLsef4y4</p> <div data-bbox="1659 908 1827 1126"> </div> <p data-bbox="1861 943 2029 1086">Mamoru Osoda Le garçon et la bête Film d'animation 1h 58, 2006</p> <p data-bbox="1469 1131 2074 1158">https://www.youtube.com/watch?v=TNXc9_cAky</p>

***Réalizations d'élèves (pour la journée 2 en Mars)**