

**Intitulé de l'EPI : « La figure du héros, pourfendeur de monstre »**

**La thématique :** Langues et cultures de l'Antiquité.

**Objectif général de l'EPI :** Découvrir le héros à travers les âges grâce à des récits et des œuvres artistiques et littéraires. Comprendre l'exemplarité du héros. Prendre en compte le caractère exceptionnel du héros et la dimension collective des valeurs mises en jeu.

**Compétences transversales du socle :**

S'exprimer à l'écrit de manière claire et organisée (DOM. 1) / Développer l'ouverture aux autres, le souci d'autrui (DOM. 3) / Coopérer et réaliser des projets en équipe (DOM. 2) / Savoir effectuer des recherches, se documenter (DOM. 2) / Faire preuve de créativité, être ouvert et sensible aux questions de l'art (DOM. 5)

**Compétences travaillées dans chacune des disciplines :**

**Lettres :** Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit (produire un récit d'invention)

**Arts plastiques : *Pour le monstre en volume et le photomontage***

Expérimenter, produire, créer : *Choisir, mobiliser et adapter des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique + Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de réalisation artistique.*

Mettre en œuvre un projet : *Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.*

**Pour les recherches :** S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité (*Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques*).

Recul réflexif par rapport à l'axe de travail :

**En quoi les outils numériques favorisent-ils l'expression et la diffusion de la pratique plastique au sein d'un EPI ?**

Si l'outil numérique a été utilisé tout au long de l'EPI dans un but de recherches et de documentation (lors de recherches sur les héros de la mythologie gréco-romaine, des héros de la République romaine, puis des héros de la culture populaire), il a aussi été un outil de création et d'expression important en arts plastiques. Pour la production de cet EPI, les élèves devaient imaginer et écrire un texte relatant le combat entre un héros et un monstre, illustré par un photomontage numérique.

Le monstre aurait pu être créé uniquement en infographie, mais le choix de l'équipe pédagogique s'est plutôt porté sur une création en volume (avec une technique laissée libre: argile, assemblage d'objets et de matériaux, papier,...). Beaucoup d'élèves ont préféré se laisser guider par la matérialité et les caractéristiques physiques de l'argile pour imaginer leur monstre. Ils pouvaient ensuite, dans leur photomontage numérique, retravailler les éléments expressifs difficiles à représenter en volume (cracher du feu, envoyer des rayons laser, avoir des yeux lumineux...). C'est ce monstre imaginaire qui a ensuite été la base de leur récit, réalisé en français. Le fait d'avoir les photos de leur création sur le réseau du collège leur a permis de montrer à leur professeur de lettre et d'anglais leur travail en arts plastiques et de suivre l'évolution de l'EPI. C'était aussi un bon support pour aider les élèves à mémoriser plus facilement leur monstre pour construire leur histoire.

La deuxième partie du travail en arts plastiques a été de créer une illustration numérique de ce récit, sous la forme d'un photomontage. Les élèves devaient jouer

le rôle de leur héros combattant le monstre lors de prise de vue avec des appareils photo numériques. Ils pouvaient essayer plusieurs poses et angles de vues, en fonction de leur position par rapport au monstre. C'est là qu'était la difficulté : comprendre qu'une image est en deux dimensions. Le choix de l'angle de vue lors de la prise photographique du monstre et du héros était importante pour que le combat semble cohérent. Lors de la verbalisation, cela a vite été constaté par les élèves : l'expressivité du photomontage résidait dans la crédibilité de la confrontation monstre/héros. De la même manière que l'incrustation de ces deux éléments dans un fond (choisi dans des images libre de droit) devait fonctionner par les raccords d'échelles, de luminosité, de placement.... l'outil informatique, par rapport à un collage papier ou un dessin, permet de réguler facilement tous ces aspects (rétrécir, agrandir, rogner, gommer, inverser, régler la luminosité, les contrastes...). Les élèves ont pu aussi importer des éléments trouvés sur internet comme des armes, des accessoires... qui complétaient leur héros et le rendaient plus conforme au récit qu'ils avaient inventé.

**SÉQUENCE 1: Lettre et langue de l'antiquité :** Recherche sur les héros de la mythologie gréco-romaine (Jason, Oedipe, Enée, Thésée, Hector, Hercule, Persée, Ulysse) + sur les héros de la république romaine (Mucius, Sacevola, Horatius Coclès, Clélie, Marcus Curtius, Manlius Torquatus, Ménénius, Agrippa)

avec comme fil conducteur : Quel exploit a accompli le héros ? A-t-il des pouvoirs ? A-t-il de l'aide pour accomplir son exploit ? Est-ce que son action est pour lui ou pour les autres ? Quelles sont ses valeurs ? Qu'est-ce qui est admirable chez lui ? Admiration, récompense pour son exploit ?

**SÉQUENCE 2 : Arts plastiques** « Imaginez et fabriquez un monstre en volume extrêmement effrayant » 3H00 de réalisation

**SÉQUENCE 3 : Lettres** « Rédigez un récit (intégrant une lettrine) mettant en scène un héros, ou une héroïne, combattant le monstre »

**SÉQUENCE 4 : Arts plastiques** « Créez un photomontage numérique, montrant le combat héros/monstre, qui servira d'illustration pour votre récit » 3H00 de réalisation

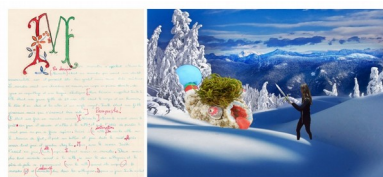
**SÉQUENCE 5 : Anglais** « Décrire le monstre ou le héros à l'écrit »

**Travail complémentaire à déposer sur un padlet.** Recherche collective sur les héros et super héros de l'Antiquité à nos jours.

Il n'y a pas eu de co-animation lors de cet EPI, les différents temps de réalisation se sont succédés en fonction des disciplines concernées.

## CYCLE 4

### Niveau 5ème



Le lien padlet :

[https://padlet.com/christele\\_carissan/k7cso0uxnxh6](https://padlet.com/christele_carissan/k7cso0uxnxh6)

## EPI

**Thématique :** Langues et cultures de l'Antiquité.

**Disciplines concernées :** LCA, Lettres, Arts plastiques, Anglais

**Objectif général de l'EPI :** Découvrir le héros à travers les âges grâce à des récits et des œuvres artistiques et littéraires. Comprendre l'exemplarité du héros. Prendre en compte le caractère exceptionnel du héros et la dimension collective des valeurs mises en jeu.

<p><b>QUESTION D'ENSEIGNEMENT en arts plastiques</b></p> <p><b>La matérialité de l'oeuvre ; l'objet et l'oeuvre</b></p> <p><b>OBJECTIFS (plasticiens, théoriques et culturels)</b></p> <p>1° <u>Volume</u> : On doit reconnaître un monstre. Son aspect doit être effrayant. La réalisation est solide et bien maîtrisée techniquement. Se servir de ce monstre pour le récit.</p> <p>2° <u>Photomontage</u> : La scène de combat paraît crédible et sensationnelle. Les éléments (décor/héros/monstre) sont bien associés. Le photomontage est maîtrisé (détourage, luminosité, proportions...) Il doit correspondre au récit inventé.</p> <p>Faire des liens avec des figures de héros (vues en classe, présentées sur le padlet, connues de manière personnelle....)</p>	<p><b>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME :</b></p> <p>1° <u>Volume</u> : Transformation de la matière, qualités physiques des matériaux</p> <p>2° <u>Photomontage</u> : le numérique en tant que processus et matériau artistique (langage, outil, support)</p>	<p><b>CONSIGNES</b></p> <p>1° <u>Volume</u> : « Imaginez et fabriquez un monstre en volume extrêmement effrayant »</p> <p>2° <u>Photomontage</u> : « Créez un photomontage numérique, montrant le combat héros/monstre, qui servira d'illustration pour votre récit »</p>
<p><b>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</b></p> <p>1° EXPERIMENTER, PRODUIRE, CREER  <u>Volume</u> : Choisir, mobiliser et adapter des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique  <u>Photomontage</u> : Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de réalisation artistique.</p> <p>2° METTRE EN OEUVRE UN PROJET : Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.</p> <p>3° <u>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</u> : Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques).</p>	<p><b>RÉFÉRENCES</b> iconographiques, filmographiques</p> <p>- en Arts plastiques :</p> <p><u>Pour étudier l'attitude du héros en action dans un combat</u> :  VERONESE, <i>Persée délivrant Andromède</i>, XV°s. / Guido RENI, <i>Hercule terrassant l'hydre de Lerne</i>, 1617, / RAPHAËL, <i>L'Archange Saint Michel et le dragon</i>, vers 1505 / Paolo UCCELLO, <i>Saint Georges et le dragon</i>, vers 1470 / Daniele Da VOLTERRA, <i>Combat de David et Goliath</i>, XV° siècle</p>	<p><b>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES</b></p> <p><b>Vocabulaire :</b></p> <p>sculpture (modeler, assembler, extruder, barbotine)</p> <p>photomontage (calque, rogner, luminosité, insérer, échelle, cohérence, format d'enregistrement, pixel, résolution d'image)</p> <p>Héros, acte héroïque, exploit, mission, récit, illustration</p> <p>images libre de droit, sources, copyright,</p>

Pour étudier la figure du super-héros dans la culture populaire du XX<sup>e</sup>s et l'Art contemporain :

Eduardo BARETTO, *Superman Special*, couverture de 1983/Andy WARHOL, Superman, sérigraphie, 1950/ ERRO, *Thunder Bunny*, 1999, acrylique sur toile / Gilles BARBIER, *L'hospice*, 2002 / Virginie BARRE, *Fat Bat*, 2005 / Anthony LISTER, *Batman*, XXI<sup>e</sup>s / *The Obese* de Gilles BARBIER, 2012 / Travis DURDEN, *General Niobides*, 2015, photographie.

**Bibliographie :** « *Héros ! Figures des lettres et des arts* » de Nunzio CASALASPRO, éditions Palette, Scéren CNDP-CRDP, 2012

« *VRAOUM ! Trésors de la bande dessinée et art contemporain* » de David Rosenberg & Pierre Sterckx, éditions FAGE, publié à l'occasion de cette exposition à la maison rouge, 2009

- **en LCA :** CARAVAGE, Tête de Méduse, vers 1598-1599 /

- **en lettres :**

Raphaël, *Saint George et le dragon*, huile sur toile, 1506 / *Yvain*, enluminure, X<sup>v</sup>e siècle (bibliothèque de l'Arsenal, Paris)/ Jean BESSEYRIAS, *Saint Georges*

	<p><i>combattant le dragon</i>, vitrail (église de Saint-Jory-Las-Bloux, Dordogne / <i>La belle au bois dormant</i>, adaptation de Walt Disney, 1959</p> <p>Sur l'idée de l'anti-héros : extrait de <i>Sacré Graal!</i> Le chevalier noir, Des Monty Pyton, 1975</p> <p><b>Sitographie :</b></p> <p><b>Liens HDA</b> <b>/références/thématique...</b></p>	
<p><b>USAGE DU NUMÉRIQUE</b></p> <p>logiciel libre de droit PAINT.net pour le photomontage numérique padlet pour les recherches collaboratives</p>	<p><b>PEAC</b>, PA, PC, PES</p> <p>Atelier « lettrines » avec le calligraphe Sylvain Neveu de l'Atelier Jobelin.</p> <p>En lien avec les récits des héros médiévaux étudiés en cours de français, les élèves écrivent leur propre récit en commençant par une lettrine enluminée en utilisant les techniques médiévales : détrempe à l'oeuf, pigments et techniques de pose des couleurs en usage à partir du XIIIème siècle. Atelier réalisé avec les professeurs de lettres et de documentation.</p>	<p><b>AP Cycle 4</b></p> <p>Travail sur la compétence « <b>Décrire une image</b> » Travail par binôme (un élève décrit une image, l'autre dessine ce qu'il comprend puis confrontation image/dessin) à partir de 2 œuvres : - un peinture de Pierre Paul RUBENS, <i>Samson broyant les mâchoires du lion</i>, 1628 - une sculpture d'Antoine BOURDELLE, <i>Héraklès archer</i>, 1909</p>