



J'y étais !

publié le 13/07/2011 - mis à jour le 06/07/2016

Comprendre, comment on peut construire une image fictionnelle ?

Descriptif :

Comprendre, comment on peut construire une image fictionnelle

Sommaire :

- Niveau : 4 ème
 - Objectifs d'enseignements :
 - Référence au programme
 - Compétences artistiques (visées) attendue en fin de 4ème
 - Compétences numériques (visées) attendues en fin de 4ème
 - Compétence B2I
 - Pré-requis
 - 1ère séance
 - 2ème et 3ème séances
 - Mise en commun des productions et verbalisation
 - Mots-clefs
 - Evaluation formative
 - Oeuvres montrées aux élèves
 - Des exemples de productions d'élèves
-

● Niveau : 4 ème

● Objectifs d'enseignements :

- ▶ Mettre en regard la matérialité de l'image : faire un photomontage à partir d'un photogramme tiré d'un film ou d'une série, en y insérant sa propre image.
- ▶ Aborder la véracité des images.

● Référence au programme

L'image et leurs relations au réel. Cette entrée s'ouvre au dialogue entre l'image et son référent « réel » qui est source d'expressions poétiques, symboliques, métaphoriques, allégoriques ; elle met en regard la matérialité et la virtualité.

● Compétences artistiques (visées) attendue en fin de 4ème

- ▶ Évaluer le degré de virtualité des images :
 - Apprentissages :
 - produire une image numérique et prendre conscience de sa spécificité.

● Compétences numériques (visées) attendues en fin de 4ème

- ▶ Exploiter les appareils à des fins de création et de diffusion (appareil photo numérique) et utiliser quelques fonctions avancées d'un logiciel de retouche d'images (Gimp) :

- **Apprentissages :**
 - Modifier le statut d'une image (ici d'un photogramme de film).
 - Expérimenter les aspects artistiques liés aux techniques de reproduction.

● Compétence B2I

Validation de l'item C.3.7 : je sais traiter un fichier image ou son à l'aide d'un logiciel dédié notamment pour modifier ses propriétés fondamentales.

Notons que d'autres compétences (culturelles et comportementales) seront sollicitées dans le cadre de cette séquence, mais j'ai choisi d'évaluer seulement celles nommées ci-dessus.

● Pré-requis

Les élèves ont déjà fabriqué une image en ayant recours au photomontage avec des images de natures différentes (publicitaires, documentaires, de presses..) avec de la colle et des ciseaux. Cette fois, il s'agit de faire un photomontage mais en ayant recours à des techniques numériques. Ce qui viendra confronter l'élève à la question de la matérialité et à l'immatérialité de l'image.

● 1ère séance

Incitation : « J'y étais »

Demande : insérez votre propre image dans le photogramme d'une fiction (film, série télévisée) de votre choix.

Consigne : Votre image devra paraître vraisemblable !

Conditions :

Travail en binôme

Outils : appareil photo numérique et un logiciel de retouche d'image, soit le logiciel Gimp (qui présente l'avantage d'être gratuit et propose la fonction des calques)

Temps : 3 séances

Lieu : salle d'informatique (deux élèves par poste)

J'invite les élèves à verbaliser autour de l'incitation et de la demande. Qu'est qu'un photogramme ? Que signifie vraisemblable ?

Je ne vous cache pas que l'idée de se représenter au côté d'Harry Potter et autres héros...enthousiasme les élèves !

Mais une question se pose : "*comment on va faire ?*" (propos d'élèves)

► Une démonstration très rapide de l'opération est alors montrée aux élèves au moyen du vidéo-projecteur. Ils sont invités à prendre des notes. Bien évidemment, je vais trop vite, mais les élèves ne savent pas encore qu'ils pourront expérimenter à leur tour grâce à un tutoriel. Car c'est par la pratique effective que l'apprentissage s'ancre à mon sens !

► Dans un second temps, les élèves sont invités à expérimenter le logiciel (en s'aidant du tutoriel sur le réseau de l'établissement).

 **Tutoriel Gimp** (PDF de 3.9 Mo)

 **Tutoriel Gimp (Suite)** (PDF de 3.2 Mo)

Ils ont également à leur disposition des images dans un fichier prévu à cet effet.

► Avant la fin de la séance, ils doivent chercher puis sélectionner un photogramme sur Internet (il est rappelé aux élèves de bien distinguer un photogramme d'une image de communication. Et de faire attention à la taille de l'image (l'idéal étant de prendre la plus grande)).

► Avant la fin de cette séance, une question est notée au tableau :

Quel posture du corps dois-je photographier afin d'insérer de manière réaliste l'image dans le photogramme ?

Ils repartent avec cette question et la plupart d'entre eux, ramènent à la séance suivante, des vêtements, voire des accessoires pour se mettre en scène.

● 2ème et 3ème séances

Simultanément, certains élèves continuent d'expérimenter le logiciel, pendant que d'autres commencent les prises de vue et l'insertion de leur(s) image(s) en utilisant le détournage, le copier/coller, le jeu des calques, l'inclinaison, l'agrandissement/rétrécissement, la gomme, le zoom.

● Mise en commun des productions et verbalisation

- Qu'est ce qui participe à donner l'illusion ?
- La question de la vraisemblance, de la cohérence et de l'homogénéité de l'image obtenue (la relation entre l'attitude et l'expression choisies et le photogramme par exemple)
- Les difficultés rencontrées à la prise de vue (cadrage, netteté), lors de l'insertion de la figure (rapport d'échelle, d'emplacement, la couleur, la lumière, les raccords)

● Mots-clefs

Cohérence plastique, Fiction, Image immatérielle, Image matérielle, Image numérique, Mise en scène, Photomontage, Photogramme, Prise de vue, (cadrage, angle de vue)

● Evaluation formative

L'élève a été capable d'utiliser les Tics à des fins de création.

- Les observables :
 - La prise de vue et la posture en relation avec le photogramme.
 - Il a cherché à rendre cohérent et homogène l'ensemble par la qualité du détournage, par la couleur, par la lumière (il a trouvé des outils (fonctions avancées du logiciel)).

● Oeuvres montrées aux élèves

J'ai choisi de montrer aux élèves diverses oeuvres, toutes époques et techniques confondues, afin qu'ils puissent appréhender la question de la véracité de l'image au-delà du médium numérique.

► **Jan Van Eyck** *Les époux Arnofini*, huile sur bois, 82 x 60 cm, 1434 National Gallery, Londres.

► **Paolo Véronèse** *Les noces de Cana*, huile sur toile, 666 x 990 cm, 1562-63, musée du Louvre, Paris.

► **Cindy Sherman**, la série *Untitled Films Stills* -1977-1980 et la série *Rear Screen Projections*, 1980-1981.

► Dans le domaine de la **photographie d'histoire**, certains dictateurs et tortionnaires ont eu recours à la retouche pour gommer les traces encombrantes du passé. Staline ayant été un des adeptes les plus assidus de cette réécriture photographique de l'histoire.

● Des exemples de productions d'élèves





**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.