

VANITÉ CONTEMPORAINE

Cycle 4

Entrées : La représentation ; images, réalité et fiction

- **La création, la matérialité, le statut, la signification des images :** l'appréhension et la compréhension de la diversité des images ; leurs propriétés plastiques, iconiques, sémantiques, symboliques ;

La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.

Compétences visées:

Décrypter certains codes des images et les utiliser à des fins d'argumentation.

Exploiter des appareils et des logiciels à des fins de création.

Prendre des initiatives, organiser et gérer un travail en équipe.

Apprentissages :

Découvrir un genre artistique : la vanité, .

Comprendre et s'approprier les codes de la vanité pour les réinvestir dans une composition

Utiliser le logiciel photofiltre pour réaliser une image à partir de différents éléments.

Notions

Référent, vanité, symbole, composition.

Demande: crée une vanité en utilisant les codes du genre.

Contrainte : Elle devra clairement appartenir à notre siècle. Tu utiliseras un photomontage numérique.

Déroulement:

Phase 1: Recherche sur les vanités (Cette partie peut-être effectuée à la maison.)

Séance 1 (1H)

Phase 2: Confrontation des recherches, verbalisation autour de quelques vanités

du XVII^{ème} siècle.

Phase 3:

La demande et la contrainte sont données aux élèves.

Dans un premier temps, ils réalisent une esquisse de la vanité qu'ils vont réaliser.

Les élèves travaillent par groupe de 2, verbalisation autour de cette première recherche.

Quels codes vous êtes-vous appropriés? Comment les avez-vous transférés au XXI^{ème} siècle? Comment avez-vous organisé votre image? Pourquoi?

Séance 2 (2H)

Phase 3:

Création de la vanité avec le logiciel Photofiltre par chaque groupe.

Verbalisation autour des difficultés de maîtrise du logiciel (intervenir le moins possible et favoriser l'entraide entre élèves.)

Visualisation par le groupe classe des travaux.

Phase 4:

Présentation de vanités contemporaines.

Critères d'évaluation:

Maîtrise du logiciel

Choix judicieux des différents éléments: maîtrise des codes de la vanité et capacité à les transférer à notre époque

Organisation des différents éléments qui composent l'image.

Travail d'élève :



Références culturelles caribéennes:

Dubréus Lhérisson *Crane humain avec masque pailleté*, 2012/2013



TRAAM GUADELOUPE-2014/2015 - Gaillard Grenadier Christine

Bruno Pédurand *LTHI* 2008



« C'est en véritable chasseur de « scalps » que Bruno Pédurand se livre aux captures d'images qui constituent les arrière-plans bruyants de ses dernières peintures. Avec leurs strates, leurs trames superposées, constituées à la fois de photos de magazines de mode, de textes à peine lisibles et parfois inversés, elles ont des airs de collages. Collages revisités par les manipulations qu'autorise la technologie des nouveaux medias. » Jocelyn Valton

Jean- Marc Hunt *vanité offset* sculpture installation 2011/2012

TRAAM GUADELOUPE-2014/2015 - Gaillard Grenadier Christine



Assemblage de plaques d'impression du journal *France Antilles*, agrafes, peinture.