

## La représentation ; images, réalité et fiction :

**La ressemblance** : le rapport au réel, les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance.

**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 animées, sur les pratiques plastiques en deux dimensions ; les relations entre codes et outils numériques.

*Cycle 4, niveau 4ème*

## Séance 2: pratique numérique.



Qu'est ce qu'un mutant?

*Incitation : « Ton personnage a muté durant sa 1ère nuit "post-opératoire" : son apparence physique s'est modifiée ».*



Voici quelques réalisations produites durant la 1ère séance.

Demande: En utilisant la photographie de ta production plastique, effectuée lors de la séance précédente, réalise une production numérique, au moyen du logiciel Photofiltre.

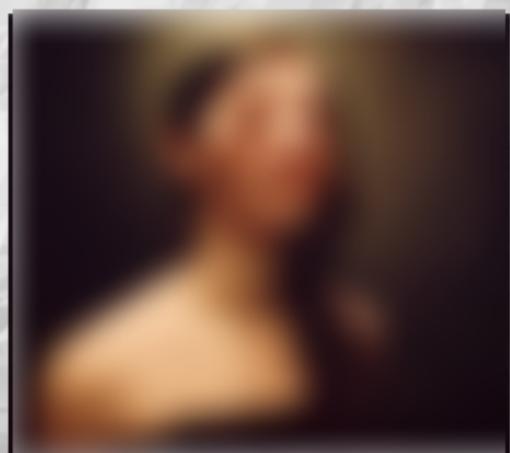
Ta réalisation numérique, créée par infographie, devra interroger la globalité de l'image et non pas une seule zone du visage.

**RAPPEL:** la photographie de ton image est stockée sur le Netboard (lien d'accès à récupérer sur l'agenda d'Ecole Directe).

**En fin de séance:** télécharge ta production numérique sur le Netbaord, et explique le processus de transformation de ton image, par écrit pour la séance prochaine.



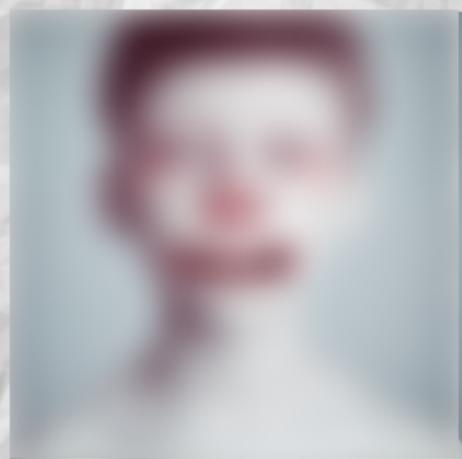
Jérôme BOSCH, Le jugement dernier (détail),  
après 1482, huile sur panneau de bois.



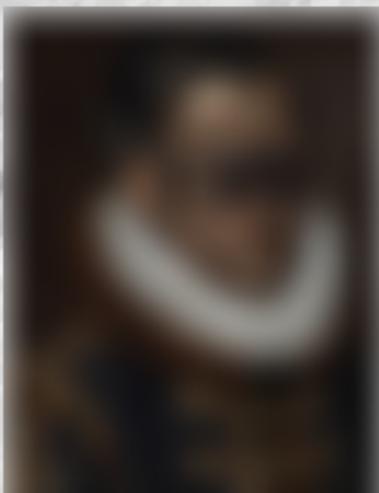
Michael Burton, Nanotopia, 2006, image extraite  
de la vidéo éponyme (4min 14s).



Lucy McRae et Bart Hess (duo LucyandBart),  
Grow on you, 2008, photographie.



Oleg DOU, MK3 (série Mushroom kingdom),  
2005, photographie et retouche numérique,  
120/120 cm.



Hermes VOLKERS, Hidden William, Photocollage, 2020. Inspiré du Portrait de William I,  
Prince d'Orange, Adriaen Thomasz. Key, 1579, huile sur panneau de bois, 48 / 35 cm.