

<b>Séquence</b> <b>Classe :</b> <b>option lycée</b>	Point du programme : <b>Rapport au réel</b> : mimesis, ressemblance, vraisemblance et valeur expressive de l'écart.  <b>Titre : réinventer l'histoire</b>
<b>Demande</b>	Comment donner une réalité à la fiction ?
<b>Vocabulaire</b>	Ressemblance, vraisemblance, réalité, fiction, détournement, fake news
<b>Modalités de la pratique</b>	<b>Consigne</b> : proposer une production plastique (2D, 3D ou numérique) qui détourne un fait historique.  <b>Contrainte</b> : utiliser un document iconographique (réfèrent ou support)  <b>Attendus</b> : votre production rend compte de votre propre approche de l'histoire (adhésion, critique, prise de recul, contextualisation, etc.)
<b>Compétences</b>	-Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création -Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique -Dire et partager sa démarche et sa pratique, écouter et accepter les avis divers et contradictoires

### Références :

Anonyme, *Sainte Véronique*, XIV°-XV° s., bois polychrome, 94 x 32 x 22 cm. Musée Mandet, Riom.



Jean-Baptiste REGNAULT, *La mort du général Desaix à Marengo*, vers 1810, huile sur toile, 322 x 259 cm. MARQ, Clermont-Ferrand.



Eric BAUDELAIRE, *The Dreadful Details*, 2006, impression chromogène sous diasec, 309 x 375 cm (diptyque). FRAC Auvergne.



Marc PESSIN, *céramiques pessinoises*, céramique, 10 x 2 cm. Musée Mandet, Riom.

