

Fiche

02

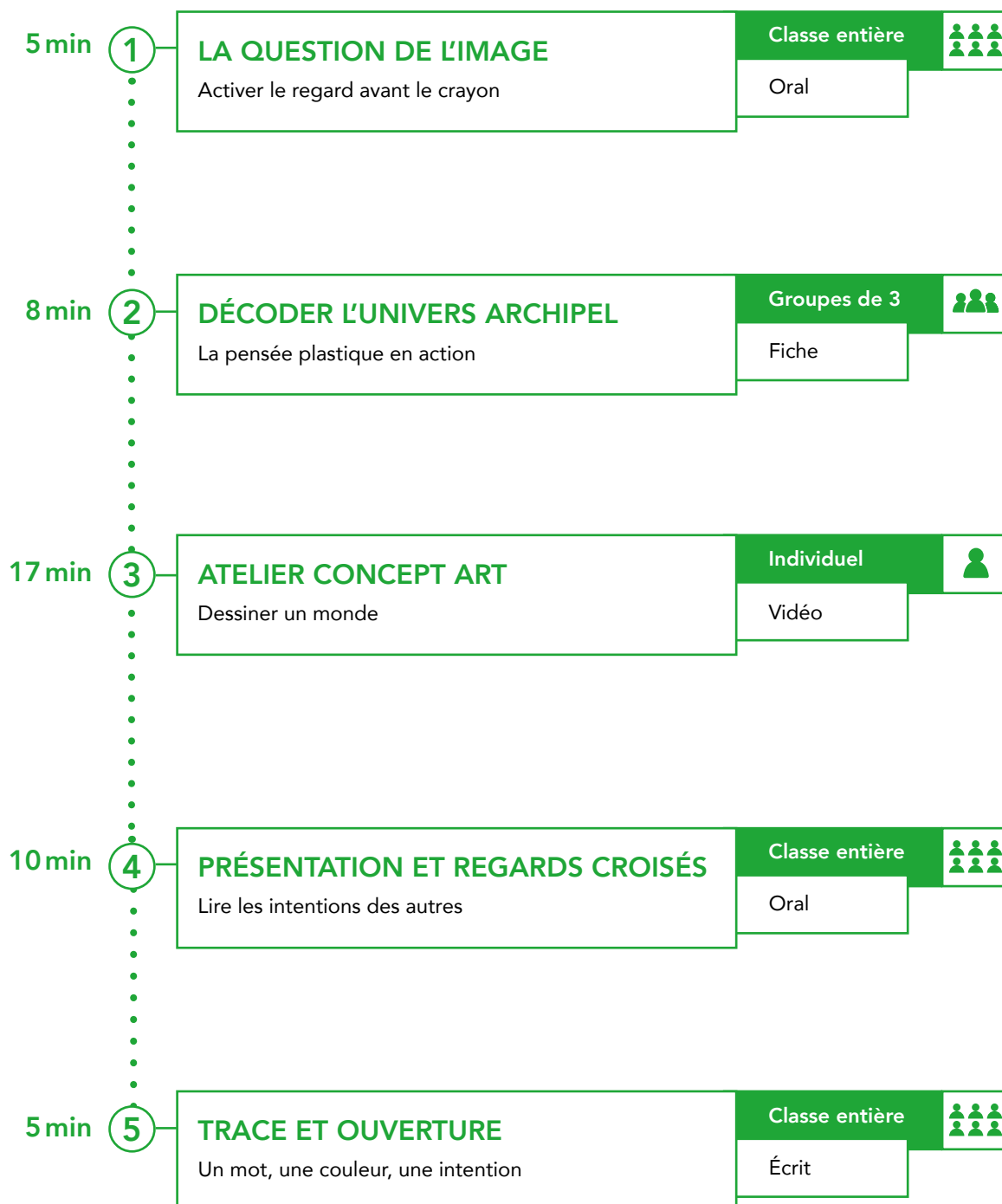
Atelier éducation numérique, arts visuels et capacités transversales

CONCEPT ART & DYSTOPIE : LIRE UNE INTENTION DANS UN CHOIX ARTISTIQUE

01 - ANCRAGE PÉDAGOGIQUE

Cycle 2 7-8H	1 période (45 minutes) OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	
Éducation numérique / arts visuels / capacités transversales	EN 21	Développer son esprit critique face aux médias.
	A 21 AV	Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion en s'appuyant sur les particularités des différents langages artistiques.
	A 22 AV	Développer et enrichir ses perceptions sensorielles.
	CT	Développer une démarche réflexive pour permettre de prendre du recul sur les faits et les informations, tout autant que sur ses propres actions.

02 - CHRONOLOGIE DE LA PÉRIODE (45 MIN)



03 - DÉROULÉ DÉTAILLÉ

5 min

1

LA QUESTION DE L'IMAGE

Activer le regard avant le crayon

Classe entière



Échange oral en groupe ou en binômes. L'enseignant·e affiche deux images côte à côte au tableau : une capture d'un monde dystopique et une image colorée et lumineuse.

Question déclencheuse

«Quels éléments visuels avez-vous remarqués dans l'univers de l'Archipel ? Qu'est-ce que les couleurs, la brume ou l'ambiance des îlots vous évoquent ? Selon vous, qu'est-ce qui aurait été différent si cet univers avait été lumineux et coloré dès le départ ?»

Support

Captures d'écran ou illustrations des univers de SchoolCrafter en Annexe A.

Posture enseignant·e

Provocatrice ou provocateur visuel — poser la question sans donner la réponse. Collecter les mots des élèves (froid, triste, vide, mort, abandonné...) sur le tableau. Ce lexique sera réutilisé.

Objectif

Faire émerger le mot intention : chaque couleur est un choix conscient du ou de la designer. Personne n'a oublié d'ajouter des couleurs — c'est voulu.

8 min

2

DÉCODER L'UNIVERS ARCHIPEL

La pensée plastique en action

Groupe de 3



Par groupes de 3, les élèves remplissent une fiche d'analyse visuelle en 4 cases : couleurs dominantes · lumière · formes · ambiance ressentie.

Questions de relance

1. « Quelle est la couleur la plus présente ? »
2. « Qu'évoque-t-elle ? »
3. « Où est la lumière ? »
4. « D'où vient-elle ? »
5. « Y a-t-il de la vie (plantes, animaux, personnes) ? »
6. « Que manque-t-il dans cette image ? »

Supports

Captures d'écran ou illustrations des univers de SchoolCrafter en Annexe A. Fiche d'analyse visuelle à remplir par les élèves en Annexe B.

Notion introduite

Esthétique dystopique : un vocabulaire visuel du malaise et de la critique. Les designers de jeux, de films et d'environnements VR choisissent des couleurs froides et des ambiances brumeuses pour dire : quelque chose va mal dans ce monde. C'est un langage visuel appris et partagé.

17 min

3

ATELIER CONCEPT ART

Dessiner un monde

Individuel



Visionnage de la vidéo sur le Concept Artist en commun puis travail individuel

Consigne créative

« Tu es concept artist pour un jeu vidéo. On te demande de dessiner un nouveau monde de l'univers Archipel. Tu dois choisir : est-ce un monde qui va mal (dystopie) ou un monde qui va bien (utopie) ? Justifie tes choix de couleurs sur ta feuille. »



lien vidéo

Matériel

Feuille A4 format paysage divisée en deux zones : esquisse (les $\frac{3}{4}$) + palette annotée ($\frac{1}{4}$ à droite). Crayons de couleur, feutres, pastels selon disponibilité.

Ce que l'élève produit

Une esquisse de paysage / environnement + 3 à 5 couleurs choisies avec une note manuscrite expliquant chaque choix (« J'ai choisi le gris parce que... »).

Connexion métier — game design

Expliquer brièvement le métier de concept artist : la personne qui dessine les environnements, personnages et objets avant que les équipes 3D les construisent. Dans un studio, chaque couleur est une décision validée par une directrice ou un directeur artistique. La VR amplifie ce pouvoir : l'environnement entoure le spectateur qui devient acteur de l'espace visuel.

Différenciation

Pour les élèves plus à l'aise : ajouter un personnage dans la scène et décrire ce qu'il ressent. Pour les élèves en difficulté graphique : travail par collage de couleurs découpées dans des magazines (pas d'obligation de dessiner).

10 min

4

PRÉSENTATION & REGARDS CROISÉS

Lire les intentions des autres

Classe entière



Chaque élève affiche son concept art. Tour de galerie rapide (3 min en silence). Puis 3–4 élèves présentent oralement leur palette en expliquant leurs choix.

Questions de débriefing visuel

- « Quel monde vous donne envie d'y entrer ? Pourquoi ? »
- « Pouvez-vous deviner si le monde est dystopique ou utopique sans lire les notes ? »
- « Y a-t-il des choix qui vous surprennent ? »
- « Un même monde peut-il être beau et injuste à la fois ? »

Lien éthique

Faire le lien explicite avec SchoolCrafter : dans l'univers Archipel, les décideurs ont choisi un monde gris au départ. Qui a ce pouvoir dans la vraie vie ? Les créateurs de nos écrans, de nos jeux, de nos réseaux sociaux font-ils aussi des choix visuels qui influencent ce qu'on ressent ?

5 min

5

TRACE ET OUVERTURE

Un mot, une couleur, une intention

Classe entière



Chaque élève écrit une phrase-bilan :
« J'ai compris que dans un jeu ou un film, la couleur... »
ou colorie un petit carré de la couleur de l'émotion qu'il/elle voulait créer.

Ouvertures possibles

- Regarder un extrait de film d'animation (ex. Wall-E) et identifier les couleurs dystopiques / utopiques.
- Rechercher des concept arts de jeux célèbres en ligne.
- Créer un moodboard numérique sur un thème au choix.

4. ANNEXES

ANNEXE A — CAPTURES D'ÉCRAN OU ILLUSTRATIONS



4. ANNEXES

ANNEXE A — CAPTURES D'ÉCRAN OU ILLUSTRATIONS



ANNEXE B		Fiche d'analyse visuelle
		
Couleurs dominantes	Formes	
Lumière	Ambiance ressentie	