

Programme
2015

QUESTION 1

LA REPRÉSENTATION - IMAGES, RÉALITÉ ET FICTION

Propositions de scénarios par entrées, questions et problématiques

CYCLE

4

CYCLE 4	PROGRESSIONS POSSIBLES		
ENTREES	PROBLEMATIQUES, SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES	DEBUT DE CYCLE	FIN DE CYCLE
1/ La représentation ; images, réalité, fiction	<p>● La ressemblance : Le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ; les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance (<i>extrait des programmes du cycle 4 d'arts plastiques, p.272</i>).</p> <ol style="list-style-type: none"> En quoi la fiction joue de la valeur expressive de l'écart entre le référent et sa représentation ? En quoi la représentation à l'identique du réel est une impasse? En quoi l'écart entre le référent et sa représentation peut-il être source d'expression (ou de valeur expressive)? <p style="text-align: center;">●-----●</p> <p>APPRENTISSAGES ET CONNAISSANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> Amener les élèves à réaliser une image en mettant en évidence la notion d'écart. Amener les élèves à comprendre que l'écart peut être source d'expression. Amener les élèves à utiliser et découvrir différents médiums (leurs qualités, leurs défauts). Amener les élèves à comprendre que les matériaux peuvent être source de création. Amener les élèves à travailler la question de la profondeur et de la planéité. Amener les élèves à comprendre que l'image de la réalité n'est pas la réalité. Amener les élèves à jouer de l'écart entre réalité et fiction. Amener les élèves à comprendre que la combinaison des pratiques numériques peuvent être source de création. <p><u>En articulation avec :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> La narration visuelle, Q1 La création la matérialité, le statut, la signification des images, Q1 Le numérique en tant que processus et matériaux artistique, Q2 La relation du corps à la production artistique, Q3 	<p><u>Expérimentation 1 :</u></p> <p><u>Demande</u> : « Réalisez un collage de différents éléments en trouvant le plus de solutions plastiques différentes. »</p> <ul style="list-style-type: none"> Contraintes : utilisez vos ciseaux Matériel : ciseaux, colle, feuilles ordinaires blanches A4, images. Temps proposé : 15 minutes <p><u>Expérimentation 2 :</u></p> <p><u>Demande</u> : « Utilisez les matériaux et les images à votre disposition pour réaliser une composition. »</p> <p>- Réalisation en 2D/3D/photographique</p> <ul style="list-style-type: none"> Contraintes : vous utiliserez les matériaux proposés : éponge, coton, brosse, fourchette... Temps proposé : 20 minutes <p><u>Réinvestissement :</u></p> <p><u>Demande</u> : « Fabriquez une image entièrement numérique d'une créature surprenante en intégrant le plus d'images possible. »</p> <ul style="list-style-type: none"> Contraintes : vous utiliserez que des images différentes. Matériel : logiciel Gimp 2.6, Photofiltre, Paint. Temps proposé : 20 minutes pour le croquis préparatoire. 20 minutes de démonstration du logiciel choisi. 2 séances de 40 minutes entrecoupées de mises en commun pour le montage <p><u>Conditions matérielles</u> : banques de données d'images en couleurs libre de droit mise à disposition des élèves sur le serveur du collège.</p>	<p><u>Expérience 1 :</u></p> <p><u>Demande</u> : « Reproduisez 2 fois cette bouteille d'eau à l'identique en utilisant 2 médiums différents. »</p> <ul style="list-style-type: none"> Matériel : feuilles à dessin, outils graphiques, peinture, bouteille. Les élèves travailleront les outils graphiques et la peinture séparément. Temps proposé : 20 minutes <p><u>Expérimentation 1 :</u></p> <p><u>Demande</u> : « Utilisez votre expérience et les matériaux à votre disposition pour rechercher/combiner d'autres solutions afin d'accentuer les similitudes entre la réalité et son image. »</p> <ul style="list-style-type: none"> Contraintes : vous utiliserez les matériaux proposés : carton, papier, plastiques, tissus... Temps proposé : 20 minutes <p><u>Expérience 2 :</u></p> <p><u>Petit jeu</u> : « Arrivez-vous en utilisant l'appareil photographique à donner à voir la bouteille d'eau le plus fidèlement possible ? »</p> <ul style="list-style-type: none"> Contrainte : vous travaillerez par groupe de 4. Réalisez un minimum de 4 photographies. Matériel : APN, bouteille d'eau Temps proposé : 15 minutes <p><u>Réinvestissement :</u></p> <p><u>Demande</u> : « Considérant que la reproduction à l'identique est impossible, dans une production plastique tirez parti des écarts, des différences, des variations entre la réalité et sa représentation »</p> <ul style="list-style-type: none"> Contrainte : mélangez les techniques et les outils de représentation (2D/3D/numériques) Matériel : choisissez un thème de représentation (objet, animal, fleurs...) Temps proposé : 2 fois 20 minutes

Expérimentation 1 :

Alexandre Rodtchenko, *De ceci*, 1923, collage, photomontage



John Baldessari, *Two stories*, 1987, huile, acrylique, photographies



Christian Marclay, série « *Body Mix* », 1991, pochettes de disques

Expérimentation 2 :

Hervé Di Rosa, *Le rêve du fumeur*, 1987, laque, coquille d'œufs, coquillage, peinture



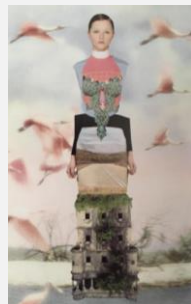
Vic Muniz, *Eiffel Tower* (Postcards from Nowhere), 2015, photographie

Réinvestissement :

Joan Fontcuberta, *Fauna, Solenoglypha Polipodida*, 1985, tirage gélatino-argentique



Orlan, *African Self Hybridization*, 2002



Ernesto Artillo, *La victoire de Samothrace*, photographie, collage

Expérience 1 :

Léonard de Vinci, *Portrait de cinq têtes grotesques* vers 1490



René Magritte, *La trahison des images*, 1929, huile sur toile



Pablo Picasso, *Tête de taureau*, 1942, guidon, selle de vélo / *Série d'estampes* (par Fernand Mourlot), 1945

Expérimentation 1

Ron Mueck, *Au lit* (détail), 2005, Queensland Art Gallery, Résine....



Bernard Pras, *Louis XIV*, 2013, objets divers.



Denise Tiavouane, *Eléments naturels*, 1994, peinture, écorce...

Expérience 2

Elsa Thiemann, *Forks*, 1930, photographie

Patrick Tosani, *Têtes*, 1992, photographie

Réinvestissement

A gauche : Shepard Fairey, *Hope*, 2008, affiche

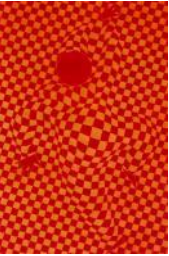


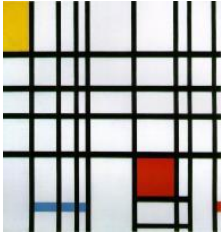
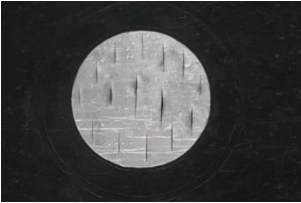















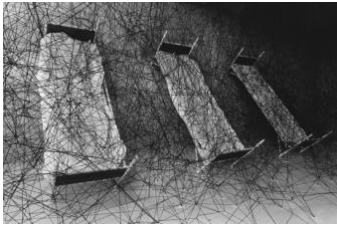


A droite : Richard Artschwager, *Splatted chair 1*, 1992, email et bois sur formica



A droite : Paula Boi, *L'avenir en couleur*, acrylique sur toile, 1996. Facko



CYCLE 4	PROGRESSIONS POSSIBLES			
ENTREES	PROBLEMATIQUES, SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES	DEBUT DE CYCLE	MILIEU DE CYCLE	FIN DE CYCLE
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">1/ La représentation ; images, réalité, fiction</p>	<p>● Le dispositif de représentation : l'espace en deux dimensions (littéral et suggéré), la différence entre organisation et composition ; l'espace en trois dimensions (différences entre structure, construction et installation), l'intervention sur le lieu, l'installation (<i>extrait des programmes du cycle 4 d'arts plastiques, p.272</i>).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- <i>En quoi une représentation sur une surface s'impose ou prend en compte plusieurs dimensions : la profondeur, la surface, la dimension?</i> 2- <i>En quoi une composition et l'organisation plastique des éléments participent de la représentation?</i> 3- <i>En quoi la représentation de l'espace en 3D est régit par des règles d'organisation et de composition?</i> 4- <i>En quoi l'occupation de l'espace et l'installation participe au dispositif de représentation?</i> <p style="text-align: center;">●-----●</p> <p style="text-align: center;">APPRENTISSAGES ET CONNAISSANCES</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ● Amener les élèves à comprendre que le dispositif de représentation induit des codes de lectures spécifiques à l'image. ● Amener les élèves à comprendre que certaines modalités du dispositif de représentation peuvent permettre à l'auteur d'impliquer le regardeur. ● Amener les élèves à réaliser un travail artistique qui entraîne une pluralité de sens de lecture selon l'angle de vue. ● Amener les élèves à comprendre que le dispositif de représentation se résume parfois à son élaboration : c'est-à-dire qu'il peut interagir avec les constituants plastiques de réalisation de l'œuvre. </div> <p>En articulation avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre Q3 ● L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre, Q3 ● Le numérique en tant que processus et matériaux artistiques (langages, outils, supports) Q2 	<p><u>Expérimentation 1 :</u></p> <p><u>Demande :</u> « Expérimentez plusieurs solutions possibles pour donner de la profondeur à cette feuille. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contrainte : vous occuperez tout l'espace du support ● Matériel : outils graphiques, feuilles ordinaires blanches A5 ● Temps proposé : 15 minutes <p><u>Expérimentation 2 :</u></p> <p><u>Demande :</u> « Réalisez une production, une composition qui ne donnera à voir aucune profondeur. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contrainte : vous occuperez tout l'espace du support ● Matériel : outils graphiques, feuilles ordinaires blanches A5 ● Temps proposé : 15 minutes <p><u>Réinvestissement :</u></p> <p><u>Demande :</u> « Proposez une production artistique en volume qui montre un monde ou s'entrecroisent plusieurs niveaux »</p> <p>- <i>Travail manuel ou numérique</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contrainte : travail par groupe de deux ● Matériel : feuilles ordinaires blanches, outils graphiques, ciseaux, ruban adhésif, colle, peinture, magazines. ● Temps proposé : 2 fois minutes 	<p><u>Expérience 1 :</u></p> <p><u>Demande :</u> en 2 parties</p> <p>« Faites rentrer la représentation de la totalité de la salle d'arts plastiques SUR le premier support proposé. »</p> <p>« Faites rentrer la représentation de la totalité de la salle d'arts plastiques DANS le premier support proposé. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contrainte : vous occuperez tout l'espace du support ● Matériel : outils graphiques, feuilles ordinaires de formats et de tailles différents. Proposer un format A5 pour la 1^{ère} demande et un format circulaire pour la 2^{ème} demande ● Temps proposé : 15 minutes <p><u>Expérimentation 1 :</u></p> <p><u>Demande :</u> « Choisissez un des formats et trouvez des solutions pour amplifier, accentuer, développer le plus possibles les illusions, les sensations d'espaces. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contrainte : vous exploiterez pour ce travail vos représentations en 2D réalisées précédemment ● Matériel : outils graphiques, feuilles ordinaires blanches A4, ciseaux, ruban adhésif, colle. ● Temps proposé : 20 minutes <p><u>Réinvestissement :</u></p> <p><u>Demande :</u> « Par groupe de 3 vous tirerez parti de vos représentations précédentes pour créer une seule représentation inédite, originale et poétique de la salle d'arts plastiques. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contrainte : vous réinvestirez les solutions des premières expérimentations ● Temps proposé : 2 fois 20 minutes 	<p><u>Expérience 1 :</u></p> <p><u>Demande :</u> « Sur l'espace de la table, réalisez une production visuelle qui occupe le plus de place possible. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contrainte : les outils graphiques sont interdits ● Matériel : trousse, table, ciseaux, ruban adhésif, feuilles ordinaires blanches A4 ● Temps proposé : 15 minutes <p><u>Expérimentation 1 :</u></p> <p><u>Demande :</u> « Par groupe de 4, combinez ensemble vos travaux et réalisez un travail qui occupe ENCORE PLUS de place. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contrainte : utiliser pour ce travail vos premières expérimentations ● Matériel : trousse, ciseaux, ruban adhésif, feuilles ordinaires blanches A4 ● Temps proposé : 10 minutes <p><u>Réinvestissement :</u></p> <p><u>Demande :</u> « Par groupe de 6, à partir de vos productions initiales, réalisez une sculpture gigantesque qui établira un LIEN PERTINENT fort, remarquable avec l'espace de la classe. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contrainte : trouvez l'endroit le plus adapté de la salle de classe pour placer votre production ● Matériel : feuilles ordinaires blanches, outils graphiques, ciseaux, ruban adhésif, colle, trousse, liens d'assemblages (fils...). ● Temps proposé : 2 fois 20 minutes

CYCLE 4	REFERENCES ARTISTIQUES ASSOCIEES		
ENTREES	DEBUT DE CYCLE	MILIEU DE CYCLE	FIN DE CYCLE
	<p><u>Expérimentation 1 :</u></p>  <p>Victor Vasarely, <i>Arlequin</i>, 1935, lithographie</p>  <p>Masaccio, <i>La trinité</i>, vers 1426-1428, fresque</p>  <p>Maurits Cornelis Escher, <i>Up And Down painting</i>, 1947</p> <p><u>Expérimentation 2 :</u></p>  <p>Piet Mondrian, <i>Composition with red yellow and blue</i>, 1942</p>  <p>Lucio Fontana, <i>Concetto Spaziale N°1</i>, 1961, aquarelle sur toile</p> <p><u>Réinvestissement :</u></p>  <p>Daniel Buren, <i>Le parking des Celestins</i>, Lyon, 1995</p>  <p>Georges Rousse, <i>Exposition au CELLIER</i>, 2012</p>  <p>Erro, <i>Air Scape</i>, 2015, collage, peinture, dessins</p>	<p><u>Expérience 1 :</u></p>  <p>Shitao, <i>Barques à la porte Celeste</i>, Pekin, Chine, 17^{ème} siècle</p>  <p>Mantegna, <i>La chambre des époux</i>, oculus en trompe l'œil, 1473</p>  <p>Sandro Botticelli, <i>La Madone du Magnificat</i>, 1481, tempera sur bois</p> <p><u>Expérimentation 1 :</u></p>  <p>Naum Gabo, <i>Head N°2</i>, 1916, enlarged vision</p>  <p>Daniel Tremblay, <i>The last Wave</i>, 1984</p>  <p>Robert Rauschenberg, <i>Short Circuit</i>, 1955</p> <p><u>Réinvestissement :</u></p>  <p>Felice Varini, <i>Suite de Triangles</i>, 2007, installation, port de Saint-Nazaire.</p>  <p>David Hockney, <i>Place Furstenberg</i>, Paris, 1985, photographie, collage</p>  <p>Isidro Blasco, <i>Courtyard in the old city</i>, 2008, impressions, panneaux en bois</p>	<p><u>Expérience 1 :</u></p>  <p>Jan Fabre, <i>Moi rêvant</i>, 1978, Musée de l'Hermitage</p>  <p>Christo, <i>Le rideau de fer</i>, 1962, Paris</p> <p><u>Expérimentation 1 :</u></p>  <p>Richard Serra, <i>Snake</i>, 1996</p>  <p>Shiharu Shiota, <i>Labyrinth of Memory</i>, 2012</p> <p><u>Réinvestissement :</u></p>  <p>Claes Oldenburg et C. Van Brugen, <i>La bicyclette ensevelie</i>, Parc de la Villette, Paris, 1990</p>  <p>Ernesto Neto, <i>Stopped just here at time</i>, nylon, épices, 2002</p>

CYCLE 4	PROGRESSIONS POSSIBLES			
ENTREES	PROBLEMATIQUES, SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES	DEBUT DE CYCLE	MILIEU DE CYCLE	FIN DE CYCLE
	<p>● La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiels et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse... (<i>extrait des programmes du cycle 4 d'arts plastiques, 272</i>).</p> <p>1- En quoi le mouvement et la dimension séquentielle contribuent à la construction d'une narration visuelle ?</p> <p>2- En quoi la narration modifie le dispositif de représentation ?</p> <p>3- En quoi la narration visuelle intègre-t-elle la dimension temporelle et séquentielle ?</p> <p>●-----●</p> <p>APPRENTISSAGES ET CONNAISSANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Amener les élèves à bouleverser, déstructurer, renouveler le schéma narratif. • Amener les élèves à comprendre que l'image est une source de narration dont la perception varie en fonction de choix liés au travail du mouvement. • Amener les élèves à comprendre que certains dispositifs de présentation installent le spectateur dans une relation temporelle à l'œuvre. • Amener les élèves à comprendre qu'une même image peut inviter à des narrations différentes. • Amener les élèves à comprendre que le montage, l'association, la collision sont des notions essentielles à la compréhension des images dans un schéma narratif. • Amener les élèves à comprendre que l'image n'est qu'une vision partielle du monde, la partie d'un ensemble. • Amener les élèves à comprendre que l'emprunt, la citation peuvent être source d'expression. • Amener les élèves à comprendre que des temporalités différentes sont en jeu dans l'élaboration, la production et la diffusion d'une œuvre. <p><u>En articulation avec :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique. Q1 	<p><u>Expérience 1 :</u></p> <p>Demande : « Avec la reproduction photographique proposée, donnez à voir une histoire sans parole. »</p> <p>- Proposer aux élèves une photographie détaillée comprenant des figures humaines, objets, paysages...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contraintes : utilisez tous les matériaux proposés et exploitez l'image entière. • Matériel : outils graphiques, reproduction photographique format A4, ciseaux, colle, ruban adhésif • Temps proposé : 15 minutes <p><u>Expérimentation 1 :</u></p> <p>Demande : « Votre histoire s'anime et gagne en intensité. Trouvez de nouveaux moyens visuels pour accentuer, renforcer, le(s) mouvement(s) présent dans votre narration. »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contraintes : utilisez la production de l'exploration N°1. • Matériel : outils graphiques, ciseaux, colle, ruban adhésif • Temps proposé : 20 minutes <p><u>Réinvestissement :</u></p> <p>« Racontez une nouvelle histoire qui donnera à voir plus de rythme, de mouvement possible en une seule image »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contrainte : travail sur des formats A2. • Matériel : libre • Temps proposé : 2 fois 20 minutes 	<p><u>Expérimentation 1 :</u></p> <p>Demande : « Donnez forme à cette feuille pour faire croire qu'elle s'anime, prend vie, se met en action. Vous devrez trouver le plus de solutions possible pour le montrer. »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contraintes : outils graphiques interdits. • Matériel : feuilles ordinaires blanches, ciseaux, colle, ruban adhésif • Temps proposé : 15 minutes <p><u>Expérimentation 2 :</u></p> <p>Demande : « Intervenez sur la photographie proposée et donnez à voir un maximum de mouvement. »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contrainte : outils graphiques uniquement. • Matériel : feuilles ordinaires blanches A4, images, outils graphiques • Temps proposé : 15 minutes <p><u>Expérimentation 3 :</u></p> <p>« A partir du même document, expérimentez plusieurs solutions possibles pour raconter plusieurs histoires en même temps. »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contraintes : travail en volume et outils graphiques obligatoires. • Matériel : image, outils graphiques, ciseaux, colle, feuilles ordinaires blanches A4, ruban adhésif, • Temps proposé : 25 minutes <p><u>Expérimentation 4 :</u> à partir des productions réalisées dans l'exploration 3</p> <p>« Trouvez plusieurs solutions pour mettre en valeur, montrer, attirer le regard du spectateur sur des moments particuliers de votre histoire. »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matériel : image, outils graphiques, ciseaux, colle, feuilles ordinaires blanches A4, ruban adhésif, appareil photo numérique • Temps proposé : 15 minutes <p><u>Réinvestissement :</u></p> <p>« Trouvez, utilisez, jouez sur un support surprenant et original pour raconter votre histoire. »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contrainte : le spectateur devra comprendre rapidement le sens de lecture que vous aurez choisi. • Matériel : libre • Temps proposé : 2 fois 20 minutes 	<p><u>Expérimentation 1 :</u></p> <p>Demande : « Donnez à voir, montrer, matérialisez l'idée du temps de plusieurs façons. »</p> <p>- Possibilité d'un travail en 2D/3D/numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contraintes : utilisez tous les matériaux proposés. • Matériel : outils graphiques, 4 à 5 feuilles blanches ordinaires A5, matériaux divers, ciseaux, colle, ruban adhésif, APN • Temps proposé : 20 minutes <p><u>Expérimentation 2 :</u></p> <p>Demande : « Donnez à voir, représentez dans une production plastique le temps infini, qui s'étire, se dilate, se suspend, se fige »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contraintes : votre réalisation sera très courte, concise. • Matériel : outils graphiques, logiciels Gimp 2.6, Movie Maker, matériaux divers, APN • Temps proposé : 2 fois 20 minutes <p><u>Réinvestissement :</u></p> <p>« Dans une réalisation, tirez parti des solutions trouvées précédemment pour raconter une histoire qui mette en scène un maximum de temporalités différentes en un minimum de temps possible »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contrainte : croiser au moins 3 différentes temporalités. • Matériel : technique libre • Temps proposé : 2 fois 30 minutes

Expérience 1 :



Pierre Alechinsky, *Soleil coupé*, gravure, 1970



Ci-dessus : Oren Lavie, *Her morning elegance*, vidéo, en stop motion, 2009



A gauche : Bambou gravé, seconde partie du XIX^{ème} siècle



Jacques Monory, *Meurtre N°1*, 1968, huile sur toile.

Expérimentation 1 :



Duane Michals, *Things are Queer*, 1972, 9 tirages gélatino argentiques



Hughes Relp, *White spirit*, 2004, carton découpé, bois, moteur, spot, écran



Eadward Muybridge, *Saut à la perche*, 1930

Réinvestissement :



A gauche : Jeff Wall, *Milk*, 1984, photographie



Ci-dessus : Umberto Boccioni, *Charges des lanciers*, 1915, huile sur toile, collage



A gauche : Roy Lichtenstein, *In the car*, 1963

Expérimentation 1 :



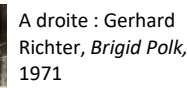
A gauche : Umberto Boccioni, *L'homme en mouvement*, 1913, bronze
A droite : Gil Bruvel, *Dichotomie*, sculpture, en acier inoxydable



Expérimentation 2 :



Etienne Jules Marey, *Saut à la perche*, 1890, chronophotographie



A droite : Gerhard Richter, *Brigid Polk*, 1971



Expérimentation 3 :



Tapiserie de la Reine Mathilde, dite tapiserie de Bayeux, XI^{ème} siècle, broderie sur toile de lin, 70 mètres de long



Jacques Monory, *La vie imaginaire de Jonc' Erouas*, 2002, huile sur toile

Expérimentation 4 :



A gauche : Chaudé Le vèque, *Pluie pourrie*, 2003, néons mauve



A droite : Robert Filiou, *La Joconde est dans l'escalier*, 1969

Réinvestissement :

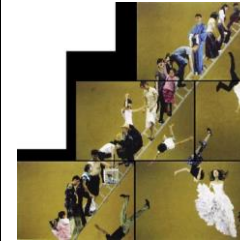


A gauche : *Vitrail du XVII^{ème} siècle*, réassemblé par Samuel Couck (1861) Eglise de Notre Dame de Bruxelles



A droite : Tatouage Maori

Expérimentation 1



A gauche : Yu Hong, *Ladder to the sky*, 2008, peinture



Chris Bors, *Psycho en 24 secondes*, 2005, vidéo



A gauche, Jan Fabre, *Exposition, Les années de l'heure bleue*, 2012, stylo à bille

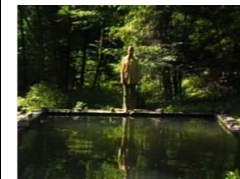


Peter Claesz, *Vanité avec violon et billes de verre*,

Expérimentation 2 :



A gauche : Roman Opalka, *Opalka 1965 de 1 à l'infini, détail*, tracé au pinceau N°10
A droite : Bambou gravé, seconde partie du XIX^{ème} siècle



A gauche : Bill Viola, *The reflecting pool*, vidéo, 1977-1980, 6 minutes 80 secondes

Réinvestissement :



Ron Fricke, *Baraka*, film documentaire, 97minutes, 1992

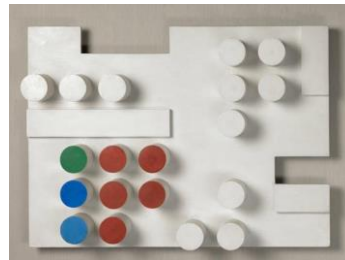
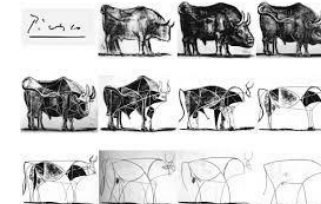


Guy Debord, *Hurléments de Sade*, 1952, vidéo, 64 minutes

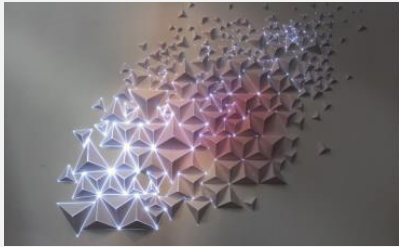


Jonas Mekas, *Walden*, 1969, vidéo, 180 minutes

CYCLE 4	PROGRESSIONS POSSIBLES		
ENTREES	PROBLEMATIQUES, SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES	DEBUT DE CYCLE	FIN DE CYCLE
	<p>● L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation: l'autonomie de l'œuvre vis-à-vis du monde visible ; inclusion ou mise en abyme de ses propres constituants ; art abstrait, informel, concret... <i>(extrait des programmes du cycle 4 d'arts plastiques, p.272).</i></p> <ol style="list-style-type: none"> En quoi une citation peut être une auto-citation de sa propre référence ? En quoi l'interprétation du spectateur peut-elle créer/ rendre autonome l'image / l'œuvre ? En quoi une représentation peut-elle s'affranchir du monde visible ? <p style="text-align: center;">●-----●</p> <p>APPRENTISSAGES ET CONNAISSANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> Amener les élèves à comprendre que l'image peut se libérer de son référent, s'en isoler, s'en abstraire. Amener les élèves à comprendre que l'œuvre peut disposer de manière autonome de sa propre signification, compréhension. Amener les élèves à comprendre que la composition et l'organisation spatiale d'une image participe de son autonomie. Amener les élèves à comprendre quel rôle jouent la mise en scène et la construction de l'image dans son autoréférenciation. Amener les élèves à comprendre que l'œuvre ou l'image peut devenir un modèle, un paradigme. Amener les élèves à comprendre que l'œuvre peut être un support ouvert à la perception, à l'interprétation (par rapport au spectateur). <p>En articulation avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le dispositif de représentation, Q1 Les qualités physiques des matériaux, Q2 La matérialité et la qualité de la couleur, Q2 L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre, Q3 	<p><u>Exploration 1 :</u></p> <p><u>Demande :</u> en 2 parties</p> <p>« Avec des objets et des éléments trouvés dans la salle d'arts plastiques et dans vos affaires personnelles vous réaliserez une composition poétique. »</p> <p>« Avec un appareil photo numérique, réalisez 4 photographies différentes de votre composition comme on ne l'a jamais vu »</p> <ul style="list-style-type: none"> Matériel : appareil photo numérique et/ou outils graphiques Temps : 25 minutes <p><u>Exploration 2 :</u></p> <p><u>Demande :</u> « A partir des photographies réalisées à l'issue de l'exploration 1, réalisez UNE nouvelle composition originale, inattendue, singulière qui donnera à voir votre travail autrement. »</p> <ul style="list-style-type: none"> Contrainte : trouvez différents moyens pour lier les différents points de vue ensemble. Matériel : feuilles ordinaires blanches A4, outils graphiques Temps : 20 minutes <p><u>Exploration 3 :</u></p> <p>« A partir de l'exploration 2, extrayez, synthétisez le plus possible les éléments représentés afin de donner à voir une forme simple et reconnaissable. »</p> <ul style="list-style-type: none"> Contraintes : les éléments d'origine devront rester identifiables. Matériel : ciseaux, colle, feuilles ordinaires blanches A4, ruban adhésif, Temps : 20 minutes <p><u>Réinvestissement :</u></p> <p>« Réalisez une composition ABSTRAITE en 2D et en 3D qui donne à voir un paysage sous la forme la plus improbable, déroutante qui soit. »</p> <ul style="list-style-type: none"> Contrainte : simplifiez à son maximum votre travail Matériel : image, outils graphiques, ciseaux, colle, feuilles ordinaires blanches A4, ruban adhésif, matériaux divers Temps : 2 fois 20 minutes 	<p><u>Exploration 1 :</u></p> <p><u>Demande :</u> en 2 parties</p> <p>« A partir de la projection de cette image proposez une simplification du modèle en ne laissant aucune place aux détails. »</p> <p>« Combinez plusieurs solutions pour simplifier, épurer, rendre essentielle l'image »</p> <ul style="list-style-type: none"> Contrainte : votre réalisation devra rester reconnaissable. Matériel : feuilles ordinaires blanches A4, outils graphiques. Les élèves disposeront d'une image fournie en détails minutieux Temps : 15 minutes <p><u>Exploration 2 :</u></p> <p><u>Demande :</u> « En utilisant la peinture, proposez une composition géométrique en couleur de cet objet. »</p> <p><i>- pour cette demande, l'objet sera apporté en classe par le professeur.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Contrainte : occupez tout l'espace du support. Matériel : feuilles à dessin, A4, peinture, brosses, pinceaux, eau Temps : 5 minutes <p><u>Exploration 3 :</u></p> <p>« Réalisez une production plastique dans laquelle vous donnerez forme à ce qui est impalpable, invisible. »</p> <ul style="list-style-type: none"> Contraintes : le format sera de grande taille. Matériel : techniques libres Temps : 2 fois 20 minutes

Exploration 1 :Arman, *Le murex*, ailes de voitures, 1967Jean Tinguely, *La nature apprivoisée*, 1990, matériaux diversKurt Schwitters, *Relief*, 1993, collage, Centre George PompidouExploration 2 :A gauche : David Hockney, *Chaise de jardin du Luxembourg*, Paris, 1985A droite : Georges Braque, *L'homme à la guitare*, huile et sciure sur bois, 1913A droite : Otto Freunlich, *Rosace II*, 1941, gouacheExploration 3 :A gauche : Auguste Herbin, *Vendredi 1*, 1951, huile sur toile, 13^{ième} volet de la sérieA gauche : César, *Compression de couverts en argent*, 1971A droite : Henri Matisse, *Le lagon*, 1946, papiers gouachésRéinvestissement :Sophie Taeuber-Arp, *Reliefs spectaculaires, rectangles découpés, rectangles appliqués, rectangles surgissants*, 1936, relief de bois peints, BâleExploration 1 :Piet Mondrian, *Pommiers en fleurs*, 1912, huile sur toilePicasso, *Les 12 états successifs de la lithographie, le taureau*, 1945Paul Klee, *Le petit prussien*, 1938, aquarelle sur carton et papier, Centre Paul KleeExploration 2 :Lyonel Feiniger, *Eglise de la Minorité*, 1926, huile sur toileNicolas de Staël, *Paysage du midi*, 1953, huile sur panneaux de boisWilliam Turner, *Sur le chemin du bal*, 1846, huile sur toile, Tate modern, LondresRéinvestissement :Yves Klein, *Relief éponge bleue*, 1960, pigment pur et résine synthétique, éponges naturelles et cailloux sur panneauxGerhard Richter, tableau extrait de la série : *6 panneaux verticaux peints entre 2002 et 2011*Anish Kapoor, *Ascension*, 2011, installation, San Giorgio, Venise

CYCLE 4	PROGRESSIONS POSSIBLES		
ENTREES	PROBLEMATIQUES, SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES	DEBUT DE CYCLE	FIN DE CYCLE
1/ La représentation ; images, réalité, fiction	<p>● 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 ... <i>(extrait des programmes du cycle 4 d'arts plastiques, p.272).</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1- <i>En quoi les médiums, les outils plastiques déterminent la mise en œuvre des intuitions artistiques ?</i> 2- <i>En quoi les dispositifs de diffusion, de présentation interrogent la perception du spectateur ?</i> 3- <i>En quoi les médiums numériques influencent-ils la création et la diffusion de nouvelles représentations ?</i> 4- <i>En quoi les relations, les interactions, les incidences renouvellent-t-elles les questions artistiques sur la création ?</i> <p style="text-align: center;">●-----●</p> <p>APPRENTISSAGES ET CONNAISSANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Amener les élèves à comprendre qu'une œuvre d'art peut être une image dématérialisée. ● Amener les élèves à comprendre que les technologies numériques amènent des lectures plastiques et sémantiques renouvelées des œuvres. ● Amener les élèves à comprendre que les points de vue et les dispositifs de diffusion et de présentation des œuvres interrogent la perception du spectateur (format, immersion, rythme, lumière). ● Amener les élèves à comprendre que l'image de la réalité n'est pas la réalité et qu'elle utilise des codes induit par le médium. ● Amener les élèves à comprendre que le virtuel peut s'immiscer dans le réel et le redéfinir. ● Amener les élèves à comprendre que les points de vue et les dispositifs de diffusion et de présentation des œuvres interrogent la perception du spectateur (format, immersion, rythme, lumière). <p>En articulation avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports), Q2 ● L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre, Q3 	<p><u>Exploration 1 :</u></p> <p><u>Demande :</u></p> <p>« En exploitant le potentiel de l'appareil photo numérique, trouvez plusieurs solutions pour montrer ce cube différemment, autrement »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contrainte : n'intervenez pas, ne modifiez pas directement le cube. ● Matériel : cube en papier, appareil photo numérique ● Temps : 15 minutes <p><u>Exploration 2 :</u></p> <p><u>Demande :</u> « Réalisez un travail numérique qui montre, modifie, transforme, anime le cube de manière extraordinaire, sensationnel et poétique. Vous tiendrez compte de la forme du cube pour adapter votre réalisation. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contrainte : ajouter de nouveaux cubes en papier. ● Matériel : outils numériques ● Temps : 2 fois 30 minutes <p><u>Réinvestissement 1 :</u></p> <p>« Proposez au spectateur une nouvelle version de l'espace de la salle d'arts plastiques avec les techniques du numérique (vidéo projecteur, smartphone, logiciels, vidéo... »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contraintes : travail par groupe de 3. Vous réaliserez au préalable un croquis préparatoire de votre projet. ● Matériel : outils numériques, outils graphiques ● Temps : 2 séances 	<p><u>Exploration 1 :</u></p> <p><u>Demande :</u></p> <p>« Vous êtes le témoin d'un phénomène paranormal que vous êtes le seul à avoir vu. Révélez, manipulez une image proposée en utilisant l'outil numérique pour rendre compte de cette vision incroyable. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contrainte : ne pas rajouter d'éléments graphiques. ● Matériel : banque de données d'images simples (paysages de nature et urbain, textures, matières) ● Temps : 20 minutes <p><u>Exploration 2 :</u></p> <p><u>Demande :</u> « A partir des images issues de la banque de données, trouvez plusieurs solutions pour fabriquer une image numérique qui donnera la sensation d'une ville imaginaire/forêt. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contrainte : ne pas rajouter d'éléments graphiques. ● Matériel : logiciel de traitement d'images ● Temps : 2 fois 20 minutes <p><u>Réinvestissement 1 :</u></p> <p>« En exploitant les potentialités du logiciel de traitement d'image, créez une atmosphère particulière, singulière, originale à l'image de la ville imaginaire que vous avez réalisé lors de l'exploration 2. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Matériel : logiciel de traitement d'images ● Temps : 2 fois 20 minutes

Exploration 1 :

Joanie Lemerrier, *Paper and light*, installation sonore et vidéo, 2012



Jacques Monory, *FUITE N°4*, 1980, huile sur toile.

Exploration 2 :

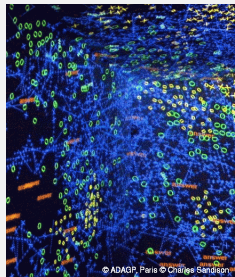
Vincent Levy, *Fantômes*, 2008, vidéo.



ANTI VJ, *Paleodyction*, 2007

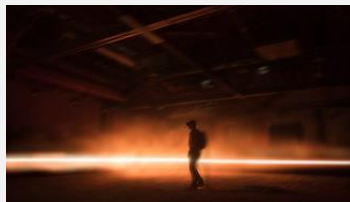
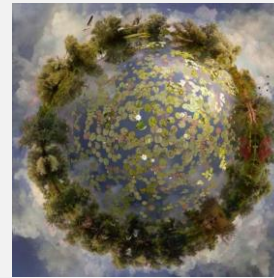


A gauche : Richard Linklater, *A scanner darkly*, 2007, rotoscopie

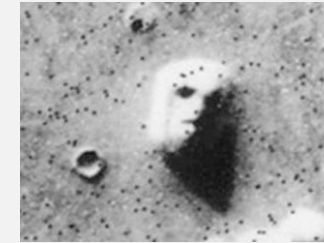
Réinvestissement 1 :

A gauche : Charles Sandison, *Les nymphéas bleus*, 2007-2008, code machine C++, projection

A droite : Alejandro Gonzalez Inaritu, *Carne y Arena*, 2017, installation en réalité virtuelle, vidéo

Exploration 1 :

Catherine Nelson, *Okavango, série 360 degrés globes*, 2016, photographie numérique



Photographie de la NASA, planète Mars, 1976 (contrastes et agrandissement)



Salvador Dali, *Visage paranoïaque*, 1935, huile sur toile

Exploration 2 :

Reynald Drouhin, *des frags, j'Eux*, photographies, 2001



A gauche : Thomas Ruff, *Jpeg Ny02*, 2004



A gauche : Hrama, *Megatropolis, La cité dans le ciel*

Réinvestissement 1 :

Mariko Mori, *Pure land*, 1998, image numérique



Andy Warhol, *Orange car crash fourteen times*, 1963