

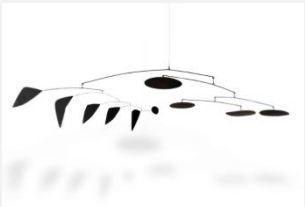
LA MATÉRIALITÉ DE L'ŒUVRE - L'OBJET ET L'ŒUVRE

Propositions de scénarios par entrées, questions et problématiques

CYCLE 4	PROGRESSIONS POSSIBLES		
ENTREES	PROBLEMATIQUES, SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES	DEBUT DE CYCLE	FIN DE CYCLE
	● La transformation de la matière : les relations entre matières, outils, gestes ; la réalité concrète d'une œuvre ou d'une production plastique ; le pouvoir de représentation ou de signification de la réalité physique globale de l'œuvre. (extrait des programmes du cycle 4 d'arts plastiques, p.273). ● ----- ● APPRENTISSAGES ET CONNAISSANCES ● Amener les élèves à comprendre le rôle de la matière dans une œuvre d'art. ● Amener les élèves à comprendre que la matière peut être l'œuvre d'art elle-même. ● Amener les élèves à comprendre que la matière peut se substituer au référent. ● Amener les élèves à comprendre qu'il peut exister un dialogue pertinent entre la matière et le « motif » représenté. ● Amener les élèves à comprendre que la matérialité d'une œuvre influe sur sa réception par le spectateur. ● Amener les élèves à comprendre que l'évolution matérielle d'une œuvre peut échapper à l'artiste de manière intentionnelle ou non. ● Amener les élèves à comprendre qu'une œuvre d'art n'est pas figée dans le temps. ● Amener les élèves à comprendre que les choix plastiques d'une œuvre d'art expriment les intentions de l'artiste. ● Amener les élèves à comprendre que la reproduction photographique de l'œuvre d'art annule sa matérialité par l'absence de ses caractéristiques physiques et plastiques. ● Amener les élèves à comprendre que la matérialisation de l'œuvre n'est pas une finalité (l'idée peut être exposée pour ce qu'elle est). En articulation avec : ● Les qualités physiques des matériaux, Q2 ● La matérialité et la qualité de la couleur, Q2 ● L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son auto-référenciation, Q1	1- En quoi les matériaux, les outils, les gestes interviennent-ils dans la réalité concrète d'une production plastique ? 2- Quelles peuvent-être les incidences des matériaux dans la présence physique d'une œuvre ? <u>Expérience 1 :</u> <u>Demande</u> : « Votre vue a terriblement baissée. En prenant en compte la totalité de l'espace du support proposé, peignez les impressions visuelles et colorées que vous arriverez à percevoir, le bouquet devant être reconnaissable. » - Proposer comme « modèle » aux élèves un bouquet de fleurs en plastique apporté en classe. ● Matériel : feuilles à dessin A4, peinture, pinceaux, brosses, rouleau, papiers divers. ● Temps proposé : 15 minutes <u>Expérience 2 :</u> <u>Demande</u> : « Votre vue baisse encore, vous distinguez à peine, tout est trouble. En réinvestissant les résultats de vos expériences, représentez à nouveau le bouquet de fleurs en rendant compte de cette confusion visuelle. » ● Matériel : feuilles à dessin A4, peinture, pinceaux, brosses, rouleau, ruban adhésif, ciseaux, plastiques divers, outils graphiques. ● Temps proposé : 15 minutes <u>Expérience 3 :</u> <u>Demande</u> : « Vous avez retrouvé votre vue. Intégrez les solutions trouvées dans les 2 premiers travaux et représentez un détail choisi de ce bouquet de fleurs sur toute la surface d'un grand format. » ● Matériel : peinture, pinceaux, brosses, rouleaux, éponges, très grandes feuilles. ● Temps proposé : 20 minutes <u>Réinvestissement :</u> « Réalisez en relief, en volume, en couleur un élément de votre choix (objet, faune, flore etc...) de manière originale et poétique qui jouera avec les sensations du spectateur. » ● Matériel : peinture, plastiques divers, papiers divers, aluminium, colle, ciseaux, outils divers (éponges, brosses, pinceaux) ● Temps proposé : 2 fois 20 minutes	3- En quoi la matérialité physique de l'œuvre se donne à voir comme un dispositif de représentation ? <u>Expérimentation 1 :</u> <u>Demande</u> : « Trouvez plusieurs solutions pour donner un maximum de consistance, de densité, d'épaisseur, de texture, de couleur à ce morceau de tissu. » ● Matériel : tissus divers, ciseaux, colle, ruban adhésif, ficelle, carton, peinture. ● Temps proposé : 15 minutes <u>Expérimentation 2 :</u> <u>Demande</u> : « En combinant différentes solutions, différentes matières, différentes textures, réalisez une production plastique qui donnera le plus possible la sensation de mouvement et de rythme. » ● Matériel : tissus divers, papier, plastiques, peinture... ● Temps proposé : 20 minutes <u>Réinvestissement 1 :</u> « La matière devient l'œuvre d'art ! Réalisez une production plastique dans laquelle vous mettrez en scène de façon spectaculaire et poétique un matériau de votre choix. » ● Contrainte : mélanger les techniques et les outils de représentation (2D/3D/numérique) ● Matériel : libre ● Temps proposé : 2 fois 20 minutes <u>Réinvestissement 2 :</u> « La création se métamorphose ! Donnez à voir dans le temps les évolutions, les transformations de votre production. » ● Contrainte : trouvez une manière de présenter, de mettre en valeur les changements observés, les modifications de votre production. ● Matériel : libre ● Temps proposé : 2 fois 20 minutes

CYCLE 4	REFERENCES ARTISTIQUES ASSOCIEES	
ENTREES	DEBUT DE CYCLE	FIN DE CYCLE
	<u>Expérience 1 :</u>  Claude Monet, <i>Les nymphéas, reflets verts</i>, 1915-1916, huile sur toile, Musée de l'Orangerie  Vincent Van Gogh, <i>La nuit étoilée</i>, 1889, huile sur toile.  Paul Cézanne, <i>le cabanon de Jourdan</i>, 1906, Bâle <u>Expérience 2 :</u>  Gerhard Richter, <i>Rosen</i>, 1994, photographie peinte  Ernest Pignon Ernest, <i>Les expulsés</i>, 1979, sérigraphie <u>Expérience 3 :</u>  Piero Manzoni, <i>Achrome</i>, 1958  Jackson Pollock, <i>Silver over black</i>, Peinture, 1948 <u>Réinvestissement :</u>  Natasha Lesueur, <i>Série Aspic</i>, 1998  Vic Muniz, <i>Sisyphus after Tiziano</i>, 2005, déchets divers	<u>Expérimentation 1 :</u>  Claes Oldenburg, <i>Floor Cake</i>, 1962, vinyle rembourré  Christian Boltanski, <i>Réserve</i>, 1990, tissus, lampes <u>Expérimentation 2</u>  Robert Morris, <i>Wall Hanging</i>, 1969-1970, feutre  Anish Kapoor, <i>Mother as mountain</i>, 1985, bois, pigment... <u>Réinvestissement 1</u>  Julian Schnabel, <i>Rose painting (plates paintings)</i>, 2015  Wolfgang Laib, <i>Pollen de noisetier</i>, 1986 <u>Réinvestissement 2</u>  Miquel Barcelo et Josef Nadj, <i>Paso Doble</i>, 2006, performance, vidéo, 60 minutes  Andy Goldworthy, <i>March</i>, 2014, mousse sur arbre

CYCLE 4	PROGRESSIONS POSSIBLES		
ENTREES	PROBLEMATIQUES, SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES	DEBUT DE CYCLE	FIN DE CYCLE
	● Les qualités physiques des matériaux : les matériaux et leur potentiel de signification dans une intention artistique, les notions de fini et non fini ; l'agencement de matériaux et de matières de caractéristiques diverses (plastiques, techniques, sémantiques, symboliques). <i>(extrait des programmes du cycle 4 d'arts plastiques, p.273).</i> ●-----● APPRENTISSAGES ET CONNAISSANCES ● Amener les élèves à comprendre que l'hétérogénéité dans une œuvre peut raconter une histoire, créer du sens. ● Amener les élèves à comprendre que les qualités physiques et symboliques des matériaux sont porteuses de sens. ● Amener les élèves à comprendre qu'un seul matériau peut faire œuvre. ● Amener les élèves à comprendre que la matérialité d'une œuvre peut évoluer dans un but expressif. ● Amener les élèves à comprendre qu'une œuvre d'art peut être autre chose qu'un objet unique. ● Amener les élèves à comprendre que l'inachèvement peut être un choix de l'artiste. ● Amener les élèves à comprendre que la force d'une œuvre peut résider dans le fait de ne pas tout montrer. ● Amener les élèves à comprendre qu'un lien peut émerger de l'association de matériaux hétérogènes. <u>En articulation avec :</u> ● La transformation de la matière, Q2 ● La matérialité et la qualité de la couleur, Q2 ● L'objet comme matériau en art, Q2 ● La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre, Q3	1- En quoi les matériaux de la production artistique portent en eux un potentiel de représentation ? 2- En quoi les matériaux de la production plastique ont une incidence sur la matérialité de la réalisation finale ? <u>Expérimentation 1 :</u> Demande : « Avec des matériaux bruts, rigides, trouvez plusieurs solutions pour réaliser une structure en volume qui semble à la fois légère et fragile. » ● Matériel : matériaux divers, ciseaux, colle, ruban adhésif. ● Temps proposé : 15 minutes <u>Expérimentation 2 :</u> Demande : « Avec des matériaux souples, trouvez plusieurs solutions pour réaliser une structure en volume qui semble à la fois rigide et pesante. » ● Matériel : matériaux divers, ciseaux, colle, ruban adhésif. ● Temps proposé : 15 minutes <u>Réinvestissement :</u> Demande : « Réaliser une mise en scène dans laquelle la combinaison des matériaux raconteraient une histoire. » ● Matériel : matériaux divers, ciseaux, colle, ruban adhésif. ● Temps proposé : 2 fois 20 minutes	3- En quoi l'agencement des matériaux de la production artistique constitue une partie du dispositif de représentation ? 4- En quoi l'hétérogénéité des matériaux dans une production artistique peut créer une unité porteuse de sens ? <u>Expérimentation 1 :</u> Demande : « A partir du matériau à votre disposition, réalisez une production plastique qui donne à voir l'idée suivante : « De cette matière naît, surgit, pousse, grandit, se développe... » » VARIANTE Demande : « Le carton est devenu une matière vivante. Vous exploiterez sa structure pour trouver un maximum de solutions différentes afin de le montrer, de le révéler sous différentes formes possibles. » ● Matériel : carton alvéolé, papier, ciseaux, colle, ruban adhésif. ● Temps proposé : 20 minutes <u>Expérimentation 2 :</u> Demande : « A partir de vos recherches et de vos découvertes, fabriquez, concevez, imaginez une habitation inattendue et lumineuse pour une région très, très chaude. » ● Contraintes : votre travail devra tenir debout. ● Matériel : carton, plastiques divers (bouteilles...), tissus divers, ciseaux, colle, ruban adhésif. ● Temps proposé : 2 fois 20 minutes <u>Réinvestissement :</u> Demande : « De rien tout renaît ! Modifiez, transformez votre production pour donner à voir une nouvelle habitation qui soit poétique et aérienne. » ● Contraintes : utilisez l'expérimentation précédente et TOUS les matériaux proposés. Vous réaliserez différents croquis d'observations qui rendront compte de la matérialité de votre construction. ● Matériel : carton, plastiques divers, aluminium, papiers, ficelle, ciseaux, colle, ruban adhésif. ● Temps proposé : 20 minutes

CYCLE 4	REFERENCES ARTISTIQUES ASSOCIEES	
ENTREES	DEBUT DE CYCLE	FIN DE CYCLE
	<u>Expérimentation 1 :</u>  Alexandre Calder, <i>Four Big dots</i>, 1963, email sur tôle avec file d'acier  Andy Goldworthy, <i>Screen series</i>, Lake district, 1988, tiges de polygones posées au fond du lac <u>Expérimentation 2 :</u>  Bernard Pages, <i>Le air-obscur III</i>, 1999, bois de chêne calciné, plexiglas scié  Carl André, <i>sans titre</i>, 1957  André Bloc, <i>sculpture habitable n°2</i>, 1964, Meudon, France <u>Réinvestissement :</u>  Bernard Pras, <i>Einstein</i>, 2000, matériaux divers  Christian Boltanski, <i>Le manteau</i>, 1991, vêtements, lampes  Vic Muniz, <i>Toys soldiers</i>, 2003, jouets	<u>Expérimentation 1 :</u>  César, <i>Expansion N°14</i>, 1970  Auguste Rodin, <i>La pensée</i>, 1890 <u>Expérimentation 2</u>  Sou Fujimoto, <i>Pleins de petits cubes</i>, Jardin des Tuileries.  Oscar Niemeyer, <i>Cathédrale</i>, Brasilia, Brésil, 1970  Tour de Vilharigues, Hotel Vouzela <u>Réinvestissement</u>  Sol LeWitt, <i>Cube ouvert</i>, 1968, aluminium laqué  Jean Tinguely, <i>la nature apprivoisée</i>, 1990, divers matériaux  Tony Cragg, <i>The stack</i>, 1981, matériaux divers  Elise Morin et Florent Albinet, <i>Walden Raft</i>, 2015, Lac de Gayme

CYCLE 4	PROGRESSIONS POSSIBLES		
ENTREES	PROBLEMATIQUES, SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES	DEBUT DE CYCLE	FIN DE CYCLE
		1- En quoi les qualités physiques, la quantité des matières qui constituent la couleur influent sur les sensations colorées d'une production artistique ?	2- En quoi la couleur peut modifier la perception que l'on a d'un environnement 3- En quoi la couleur peut-elle être une matière colorée ? 4- En quoi la couleur participe-t-elle à la matérialité physique d'une œuvre ?
	● La matérialité et la qualité de la couleur: les relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée ; les relations entre quantité et qualité de la couleur. (<i>extrait des programmes du cycle 4 d'arts plastiques, p.273</i>). ● ----- ● APPRENTISSAGES ET CONNAISSANCES ● Amener les élèves à comprendre que la couleur peut être la matière même d'une œuvre d'art. ● Amener les élèves à comprendre que la couleur engendre des sensations qui lui sont propres : représentative, expressive, symbolique, sensorielle. ● Amener les élèves à comprendre que le choix des couleurs renvoient à une vision singulière de l'artiste. ● Amener les élèves à comprendre que la couleur peut suggérer autre chose que ce qu'elle est et se libérer du référent réel. ● Amener les élèves à comprendre que la couleur peut influencer sur la réception d'un environnement par le spectateur. ● Amener les élèves à comprendre que les artistes font émerger des émotions par le biais de la couleur. <u>En articulation avec :</u> ● La transformation de la matière, Q2 ● L'expérience sensible de l'espace, Q3 ● La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, Q3 ● L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son auto-référenciation, Q1 ● Le numérique en tant que processus et matériau artistique (langages, outils, supports), Q2	<u>Expérience 1 :</u> <u>Demande :</u> « Réalisez une représentation à la peinture qui donnera à voir la lumière d'une belle journée d'été sans peindre aucun élément figuratif. » ● Matériel : peinture, eau, pinceau, brosse. ● Temps proposé : 15 minutes <u>Expérimentation 1 :</u> <u>Demande :</u> « Recherchez des solutions plastiques pour faire ressentir des sensations différentes en exploitant les qualités d'une seule couleur. » ● Matériel : peinture, eau, pinceau, brosse, rouleau, fourchette, pics en bois... ● Temps proposé : 15 minutes <u>Réinvestissement :</u> <u>Demande :</u> « Réalisez une production visuelle colorée qui joue sur la quantité, la qualité, la matière des couleurs pour faire ressentir chez le spectateur des impressions sensorielles intenses. » ● Matériel : libre. ● Temps proposé : 2 fois 20 minutes	<u>Expérience 1 :</u> <u>Demande :</u> « En utilisant les effets de la lumière à votre disposition, proposez une vision positive ou négative d'un espace ou d'une mise en scène que vous aurez au préalable élaborée. » ● Contraintes : aucun élément ne devra être figuratif. ● Matériel : lampes, APN, vidéo projecteur, matériaux divers, etc... ● Temps proposé : 15 minutes <u>Expérimentation 1 :</u> <u>Demande :</u> « Elaborez, organisez, construisez une situation qui donne à voir une tension, une rupture en utilisant la valeur expressive de la lumière. » ● Matériel : lampes, APN, ordinateur, logiciels de retouche aux choix. ● Temps proposé : 15 minutes <u>Réinvestissement :</u> <u>Demande :</u> « En utilisant la couleur comme lumière, réalisez un dispositif visuel immatériel, original qui sollicitera tous les sens du spectateur. » ● Contraintes : vous imaginerez un moyen de présentation pertinent qui invitera le spectateur. ● Matériel : libre. ● Temps proposé : 2 fois 20 minutes

Expérience 1 :

Claude Monet, *Femme à l'ombrelle tournée vers la droite*, huile sur toile, 1886



Vincent Van Gogh, *Saules au coucher du soleil*, 1888



Eugène Delacroix, *Album du Maroc*, 1832

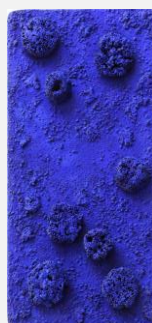
Expérimentation 1 :

Mark Rothko, *Untitled orange and yellow*, 1956



A gauche : Anish Kapoor, *Svayambh*, 2011, cire, peinture

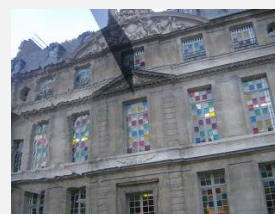
A droite : Yves Klein, *Relief-éponges*, 1960

Réinvestissement :

Fondation Vasarely, France



Jackson Pollock, *Convergence*, 1952

Expérience 1 :

Daniel Buren, *La coupure*, Musée Picasso, 2008



Anthony MacCall, *Solid light works*, Exposition Light show, 2013



Georges De La Tour, *Saint Joseph Charpentier*, vers 1640

Expérimentation 1 :

Jason Martin, *Beast of burden*, 2011



Pierre Soulages, *Outrenoir*, tryptique, 2009, acrylique



Daniel Buren, *Monumenta 2012*, Grand palais, Paris



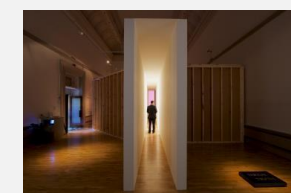
Christian Boltanski ; *L'ange d'alliance*, 1986

Réinvestissement 1 :

Olafur Eliasson, *Your rainbow panorama*, 2006-2011, installation



James Turrell, *Sky space, Twilight epiphany*, 2012



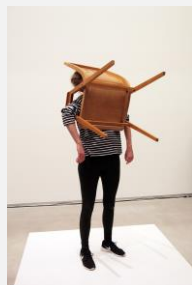
Bruce Nauman, *Changing Light Corridor with rooms*, 1971

CYCLE 4	PROGRESSIONS POSSIBLES		
ENTREES	PROBLEMATIQUES, SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES	DEBUT DE CYCLE	FIN DE CYCLE
	● L'objet comme matériau en art: la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; la sublimation, la citation, les effets de décontextualisation et de recontextualisation des objets dans une démarche artistique. (<i>extrait des programmes du cycle 4 d'arts plastiques, p.273</i>). ●-----● APPRENTISSAGES ET CONNAISSANCES • Amener les élèves à comprendre que l'utilisation des objets dans un travail plastique n'a de visée artistique que si le geste, l'intention la conditionne. • Amener les élèves à comprendre que l'objet devient matériau dès que l'on interroge son appropriation de manière plastiques, symboliques et sémantiques. • Amener les élèves à comprendre que manipuler et transformer des objets peut mener à une prise de conscience du monde environnant. • Amener les élèves à comprendre que le monde matériel peut être renouvelé, voire transfiguré par le monde de l'art. • Amener les élèves à comprendre que le recyclage des objets dans l'art peut revêtir un caractère poétique, critique, sociologique, citoyen symptomatique de notre époque. En articulation avec : ● La transformation de la matière, Q2 ● L'expérience sensible de l'espace, Q3 ● Le dispositif de représentation, Q1 ● Les représentations et statuts de l'objet en art, Q2 ● La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre, Q3	1- En quoi les objets du quotidien peuvent devenir le matériau principal de l'œuvre d'art ? <u>Expérimentation 1</u> : en 2 parties Temps 1 / <u>Demande</u> : « En utilisant le matériel à votre disposition, trouvez des solutions pour rendre cet objet remarquable. Magnifiez-le. » - Proposer aux élèves une bouteille d'eau en plastique, un rouleau de scotch, la chaise, le bureau. ● Contraintes : n'intervenez pas sur la forme initiale de l'objet. ● Matériel : objets de trousse, ruban adhésif, colle, ciseaux, feuilles ordinaires blanches. ● Temps proposé : 15 minutes Temps 2 / <u>Demande</u> : « Avec l'appareil photographique, représentez l'objet de la façon la plus inhabituelle qui soit. » <u>Expérimentation 2</u> : <u>Demande</u> : « Assembler, combiner différents éléments du quotidien pour créer un nouvel objet fabuleux, monstrueux, stupéfiant. » ● Contraintes : modifiez la forme originale des objets en les laissant reconnaissables. ● Matériel : objets divers rapportés de la maison, ruban adhésif, colle. ● Temps : 15 minutes <u>Expérience 1</u> : <u>Demande</u> : « Donnez une utilité à ce nouvel objet, rendez le FONCTIONNEL. » ● Contraintes : ne rajoutez pas de nouveaux éléments. ● Matériel : expérimentation 2, ruban adhésif, colle... ● Temps : 2 fois 10 minutes <u>Réinvestissement</u> : <u>Demande</u> : « Proposez une réalisation artistique en volume qui offrira à des objets de rebus une vie nouvelle, un statut d'œuvre d'art. » ● Contraintes : le spectateur ne pourra pas passer à côté sans le voir. ● Matériel : libre ● Temps : 2 fois 30 minutes	2- En quoi l'intégration d'objets dans une production artistique les décontextualise et les associe comme des composants de l'œuvre ? <u>Expérimentation 1</u> : <u>Demande</u> : « Trouvez différentes solutions plastiques pour donner à voir, montrer cet objet autrement. » - Proposer aux élèves une bouteille d'eau en plastique, un rouleau de scotch, la chaise, le bureau. ● Contraintes : n'intervenez pas sur la forme initiale de l'objet. ● Matériel : bouteille, libre. ● Temps proposé : 15 minutes <u>Expérience 1</u> : <u>Demande</u> : « En investissant les solutions trouvées précédemment, composez une nature morte qui révélera de façon extraordinaire les objets. » ● Contraintes : réalisez un croquis d'observation de votre travail. ● Matériel : objets divers trouvés dans le sac et dans la trousse/ travail graphique. ● Temps proposé : 15 minutes <u>Expérimentation 2</u> : <u>Demande</u> : « Dans l'espace de la salle, vous réaliserez une production plastique qui mettra en scène des objets de la manière la plus réelle à la moins réelle. » ● Contraintes : travail par groupe de 2. ● Matériel : plusieurs objets, ruban adhésif, colle... ● Temps proposé : 2 fois 20 minutes <u>Réinvestissement</u> <u>Demande</u> : « Dans une production visuelle animée qui intégrera uniquement des objets, vous donnerez à voir une sensation particulière (angoissante, drôle, mystérieuse). » ● Contraintes : vous n'aurez pas recours au dialogue. ● Matériel : plusieurs objets, outils numériques. ● Temps proposé : 3 fois 30 minutes

Expérimentation 1 :


A gauche : Bertrand Lavier,
Brandt-Haffner, 1984

A droite : Erwin Wurm, *One
minute sculpture*, 1997-1998


Expérimentation 2 :


A gauche : Brian Jungen,
Cetology, 2002, chaises en
plastique, Canada.

A droite : Jeff Koons, *Balloon
Swan*, 2004-2011, acier poli effet
miroir


Expérience 1 :


A gauche : 5.5 DESIGNERS, *Patères
en croûte*, de la série Cuisine
d'objets, 2009.

A droite : Philippe Starck, *Juicy
salif*, 1990


Réinvestissement


A gauche : Bernard Pras, *Le facteur
cheval*, 2014.

A droite : Robert Ruschenberg,
Mercury summer, 1987


Expérimentation 1 :


A gauche : Arman, *Le murex*,
1967, ailes de voiture renault

A droite : Marcel Duchamps,
Fontaine, 1917, urinoir


Expérience 1 :


A gauche : Dion
Mark Williams
Robert, *Theatrum
Mundi*, *Armarium*,
2001



Daniel Spoerri, *Repas
hongrois*, 1963, collage



Giorgio Morandi, *Still life*,
1955, huile sur toile

Expérimentation 2 :


G.Nuku, *Bottled Ocean*
2116, 2016, plexiglas,
bouteilles plastiques



Jianhua Liu, *Yiwu Survey*, 2006



Christian Boltanski, *Personnes*,
Monumenta 2010, grue,
vêtements

Réinvestissement :


A gauche : Peter Fishli et David
Weiss, *Le cours des choses*, 1987,
vidéo.

A droite : Jan Svankmajer, *Les
possibilités du dialogues*, 1982,
vidéo.



CYCLE 4	PROGRESSIONS POSSIBLES		
ENTREES	PROBLEMATIQUES, SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES	DEBUT DE CYCLE 1- En quoi le numérique est un matériau plastique qui peut dialoguer avec des pratiques plus traditionnelles ?	FIN DE CYCLE 2- En quoi les artistes s'emparent-ils des pratiques numériques pour interroger le réel ?
	● Le numérique en tant que processus et matériau artistique (langages, outils, supports): l'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique. (extrait des programmes du cycle 4 d'arts plastiques, p.273). ●-----● APPRENTISSAGES ET CONNAISSANCES ● Amener les élèves à comprendre les possibilités des outils numériques pour produire des images, intervenir sur des images pour en modifier le sens. ● Amener les élèves à distinguer les images numériques des images analogiques pour les convoquer à bon escient. ● Amener les élèves à questionner le numérique en tant que processus et matériau artistique afin de prendre conscience de la virtualité des langages, de la rapidité des flux de diffusion, des nouveaux comportements induits par l'instantanéité des échanges. ● Amener les élèves à comprendre que les pratiques plastiques sont ancrées dans leur époque renouvelant la nature des langages artistiques et leur mode d'exposition. ● Amener les élèves à comprendre que l'image numérique imitent les techniques artistiques traditionnelles ayant une capacité totale de réversibilité. ● Amener les élèves à comprendre que l'approche artistique par le numérique remet en question le rapport de l'homme avec le réel. ● Amener les élèves à comprendre que les technologies numériques ne sont pas en opposition avec les techniques artistiques traditionnelles : un dialogue riche de sens émerge de ces confrontations, échanges, fusions. En articulation avec : ● L'expérience sensible de l'espace, Q3 ● Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques, Q2 ● La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre, Q3	<u>Expérimentation 1 :</u> <u>Demande :</u> Proposer aux élèves une image en pleine page d'un visage avec une vue de face avec la consigne suivante. « Cette personne s'est perdu en mer. Vous la retrouvez 30 jours plus tard. Sur l'image proposée, trouvez un maximum de solutions différentes pour MONTRER, FAIRE VOIR, l'évolution physique du personnage. » ● Contraintes : vous ne pouvez pas utiliser les outils graphiques. ● Matériel : feuille A4, image, colle, ciseaux, scotch, gomme. ● Temps proposé : 15 minutes <u>Expérimentation 2 :</u> <u>Demande :</u> Le résultat de la première expérimentation ayant été scannée, proposez la consigne suivante. « En exploitant un logiciel de retouche d'images, trouvez de nouvelles solutions pour rendre les transformations physiques de la personne plus VRAIES que nature. Accentuez le résultat final. » ● Matériel : exploration 1 (scannée à la fin de la première séance) ● Temps proposé : 2 fois 20 minutes <u>Réinvestissement :</u> en 2 parties <i>Temps 1 : Les élèves réalisent différentes photographies.</i> <u>Demande :</u> « Par la mise en scène, les effets de prises de vue, réalisez une image qui perturbera, déstabilisera le spectateur. » ● Contraintes : ne rajoutez pas de nouvelles images. Travaillez directement sur l'une des images réalisées au préalable. ● Matériel : APN, logiciel de retouche. ● Temps proposé : 2 fois 30 minutes	<u>Expérience 1 :</u> - Proposer aux élèves une banque de données d'images du collège mises à disposition sur le serveur de l'établissement. <u>Demande :</u> « A partir de l'une des images proposée et sans en modifier sa structure, sa composition générale, vous proposerez une série d'au moins 3 images qui rendra compte d'une atmosphère de plus en plus tendue, à suspens, dramatique. » ● Contraintes : réalisez au moins 3 images. ● Matériel : images du collège et logiciels de retouche. ● Temps proposé : 20 minutes <u>Expérience 2 :</u> <u>Demande :</u> « Créez, composer une image la plus réaliste possible en mixant plusieurs images. » ● Contraintes : exploitez, expérimentez le plus possible les outils du logiciel de retouche numérique (déplacement, tampon, gomme, découpage). ● Matériel : logiciels de retouche. ● Temps proposé : 2 fois 30 minutes <u>Réinvestissement :</u> <u>Demande :</u> « Concevez un projet plastique, sonore et animé qui mettra en scène un évènement, un moment de votre vie d'élève au collège par des moyens numériques. » ● Contraintes : vos images seront transformées et modifiées pour devenir le moins réelles possibles. Travail par groupe de 2. ● Matériel : logiciel de retouche, 3D, de montage. ● Temps proposé : 3 fois 30 minutes

CYCLE 4	REFERENCES ARTISTIQUES ASSOCIEES		
ENTREES	DEBUT DE CYCLE	FIN DE CYCLE	
	<u>Expérimentation 1 :</u> Céline Laguarde, <i>Stella</i> vers 1904 gomme bichromatée Robert Demachy, <i>La Femme au porte-dessins ou Composition tournante</i>, 2001 Yves Koerke, 2013 pochette de disque	<u>Expérience 1 :</u> Andy Warhol, <i>Orange car crash 10 times</i>, 1963 Alex Prager, <i>The big valley desire</i>, 2003 Nancy Rexroth, <i>My mother</i>, 1970, série Iowa (les bords assombris font un effet d'entonnoir qui suggèrent le resserrement de la vision sur une scène du passé)	
	<u>Expérimentation 2 :</u> A gauche : Nicole Tran Ba Vang, <i>Printemps-été</i> 2001, N°6, photographie couleur, 2001 A droite : Loretta Lux, <i>Ophélie</i>, 2005	<u>Expérience 2 :</u> A gauche : Beate GÜTSCHOW, <i>LS#17</i>, 2003, tirage chromogène A droite : Joan Foncuberta, <i>Cercopithecus icarocurnu</i>, 1986, papier au gélatino bromure teinté et viré	
	<u>Réinvestissement :</u> A gauche : Alain Flescher, <i>L'âme du couteau</i>, 1985 A gauche : Philippe Ramette, <i>Exploration rationnelle des fonds marins : la carte</i>, 2006, photographie A droite : Corinne Mercadier, <i>Glasstype 16</i>, 1999, polaroid agrandi	<u>Réinvestissement :</u> A gauche : Enki Bilal, <i>Immortel</i>, film de science-fiction en images de synthèse, 2004 A droite : Kolkos, Film de vacances, 2006, peinture, DVD, lecteur DVD, écran A droite : Vincent Levy, <i>Fantômes</i>, installation vidéo comportementale	

