

FONCTION ... FICTION



DÉCOUVRIR L'ŒUVRE D'ART À L'AIDE DU NUMÉRIQUE,



TRAAM 2020-2021 ARTS PLASTIQUES

- **Thème national :**
- **Création, adaptation de supports et de dispositifs d'apprentissage distants en arts plastiques**
- *Le cadre de la continuité pédagogique en arts plastiques a contraint les enseignants à mobiliser massivement des moyens numériques : du mail à l'ENT, des sites professionnels institutionnels et personnels aux capsules vidéo, des documents téléchargeables à de micro webséries pédagogiques, du padlet aux ressources conçues pour les ordiphones.*
- *Il apparaît aujourd'hui nécessaire de recenser et de prolonger ces innovations à partir d'un travail collectif entre pairs pour construire des outils applicatifs au service des apprentissages en arts plastiques en présentiel et/ou en distanciel.*

AXE 3

- Comment le numérique permet de rencontrer l'œuvre, les artistes, les différentes formes d'écrits, les différentes formes d'expressions orales sur l'œuvre et autour de l'œuvre. dans la classe, dans l'établissement et à distance ?

CONTEXTE



- Collège Albert Calmette Limoges 87



Le collège Calmette se situe à l'ouest de Limoges.

Il accueille un public d'une très grande hétérogénéité avec une forte mixité sociale. Classé REP, les classes se composent de 25 élèves maximum.

Le collège propose une CHAAP céramique.

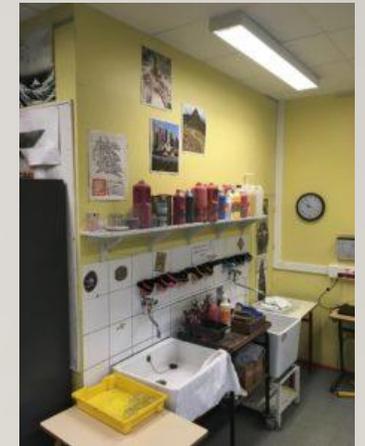
Objectif : Faire entrer l'art dans les murs du collège et permettre aux élèves de se confronter aux œuvres.

LA SALLE D'ARTS PLASTIQUES

La salle d'arts plastiques du collège est un lieu d'expression et de création.

Les tables sont disposées en îlots afin de permettre aux élèves de collaborer et de s'entraider mais également de communiquer et d'échanger afin d'enrichir leur pratique.

Du matériel informatique : PC, imprimantes, appareils photographiques permettent de réaliser des créations infographiques, d'apprendre à maîtriser les pratiques liées au numérique.



Une bibliothèque est à disposition des élèves.

SITUATION D'APPRENTISSAGE

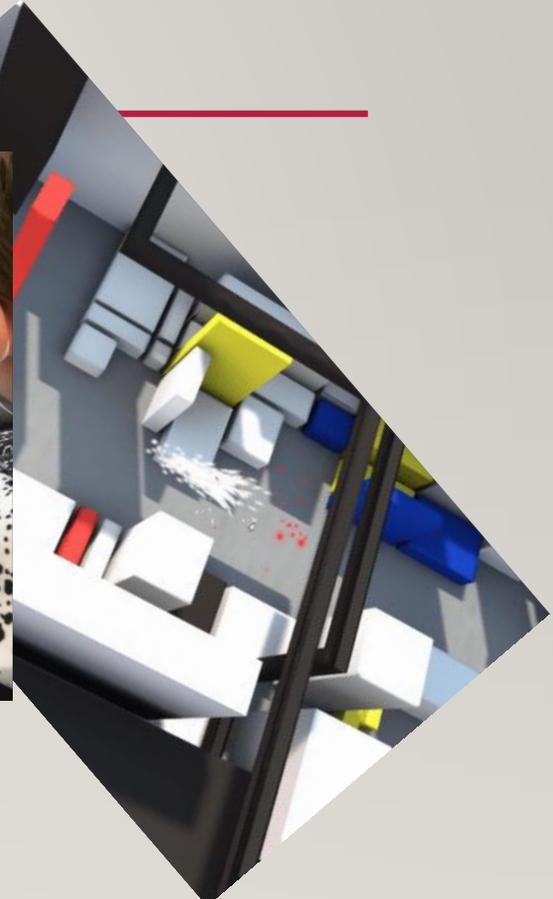
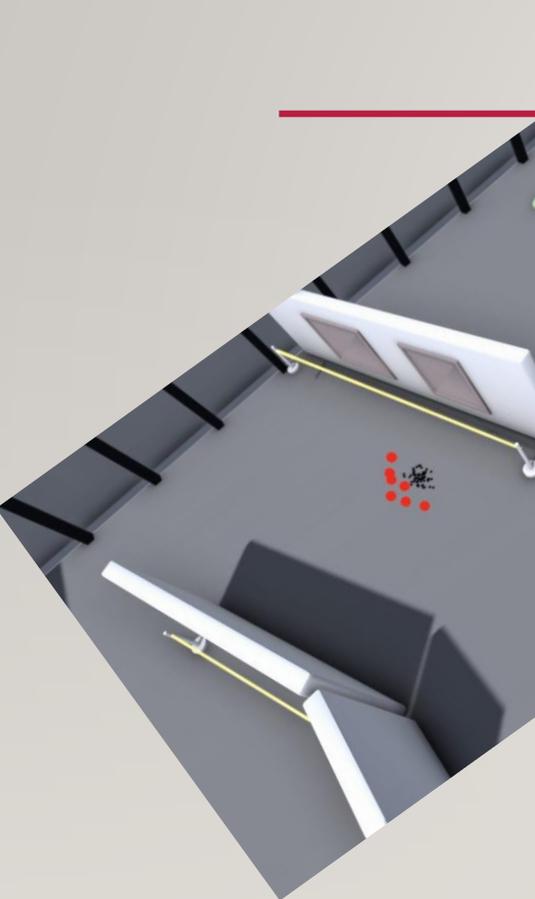
Classe de 4 ème

- Découvrir les œuvres d'art via un jeu vidéo du centre Pompidou (séance 1).
- Réaliser des recherches graphiques et textuelles autour des œuvres (séance 2).
- Se mettre en situation de pratique: Réaliser un travail d'infographie sur GIMP, détourner l'image de l'œuvre, la transformer en matériau plastique (séances 2/3/4).
- Faire entrer l'art au collège : création d'une galerie virtuelle sur artstep, enregistrement sonores, réalisation de médiations et diffusion vidéo projetée.
- Aller à la rencontre de l'œuvre : rencontre physique en voyage scolaire l'année suivante.
- Restituer son travail : possibilité de présentation à l'oral du brevet.

ETAPE I



PRISME 7



NIVEAU I : COULEUR ET FONCTION



Felice Varini, 360° rouge,
1989.



Donald Judd,
Stack, 1972.



Bernard Tchumi,
Parc de la Vilette,
maquette du rendu,
1984.



Philippe Starck,
Fauteuil Louis
Ghost, 2002.



Xavier Veillhan, Le
Rhinocéros, 2000.



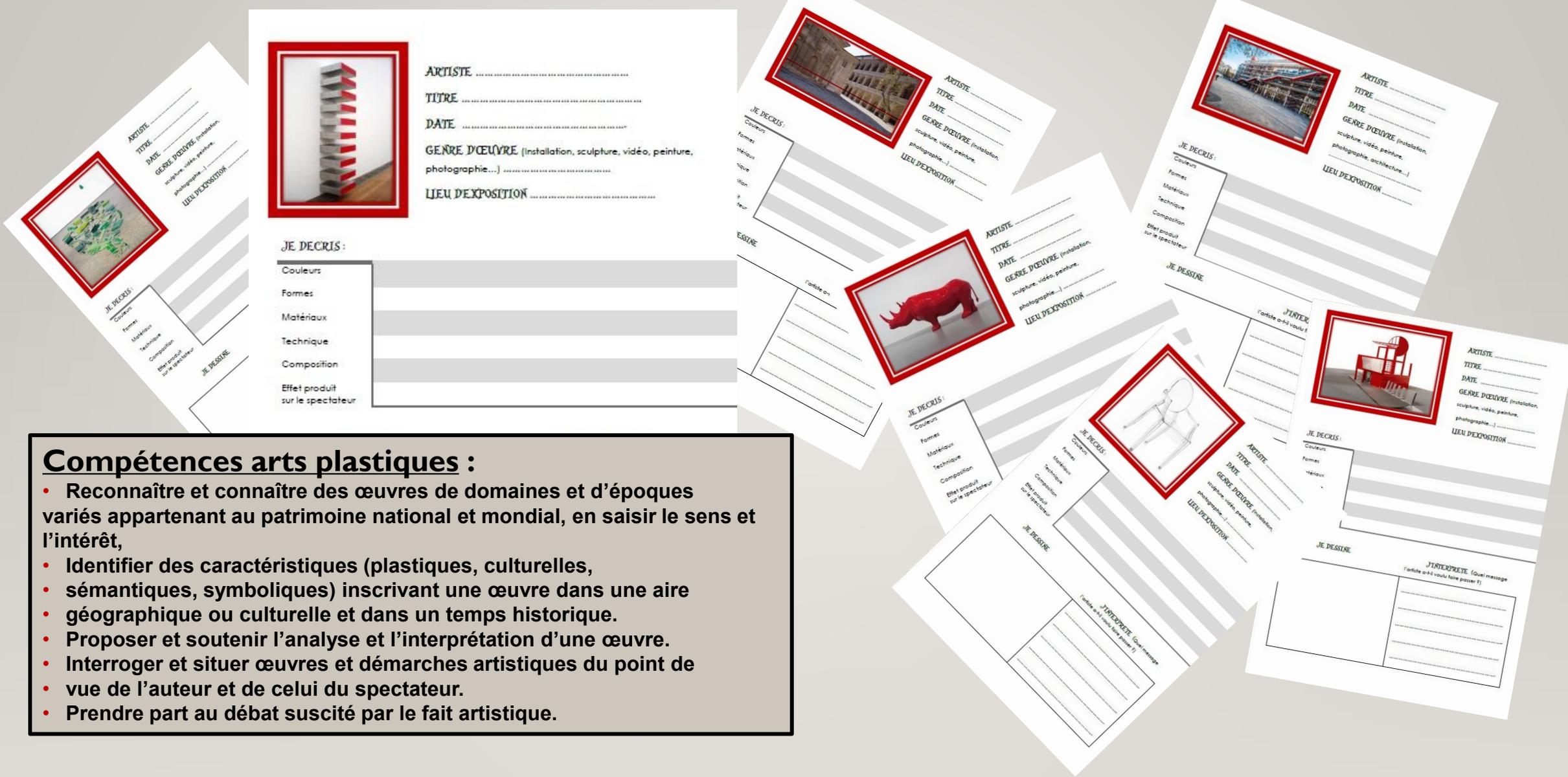
Tony Cragg, Sans
titre, 2007.



Renzo Piano,
Richard Rogers,
Centre Pomidou,
1977.

PROGRAMMES ET QUESTIONNEMENTS

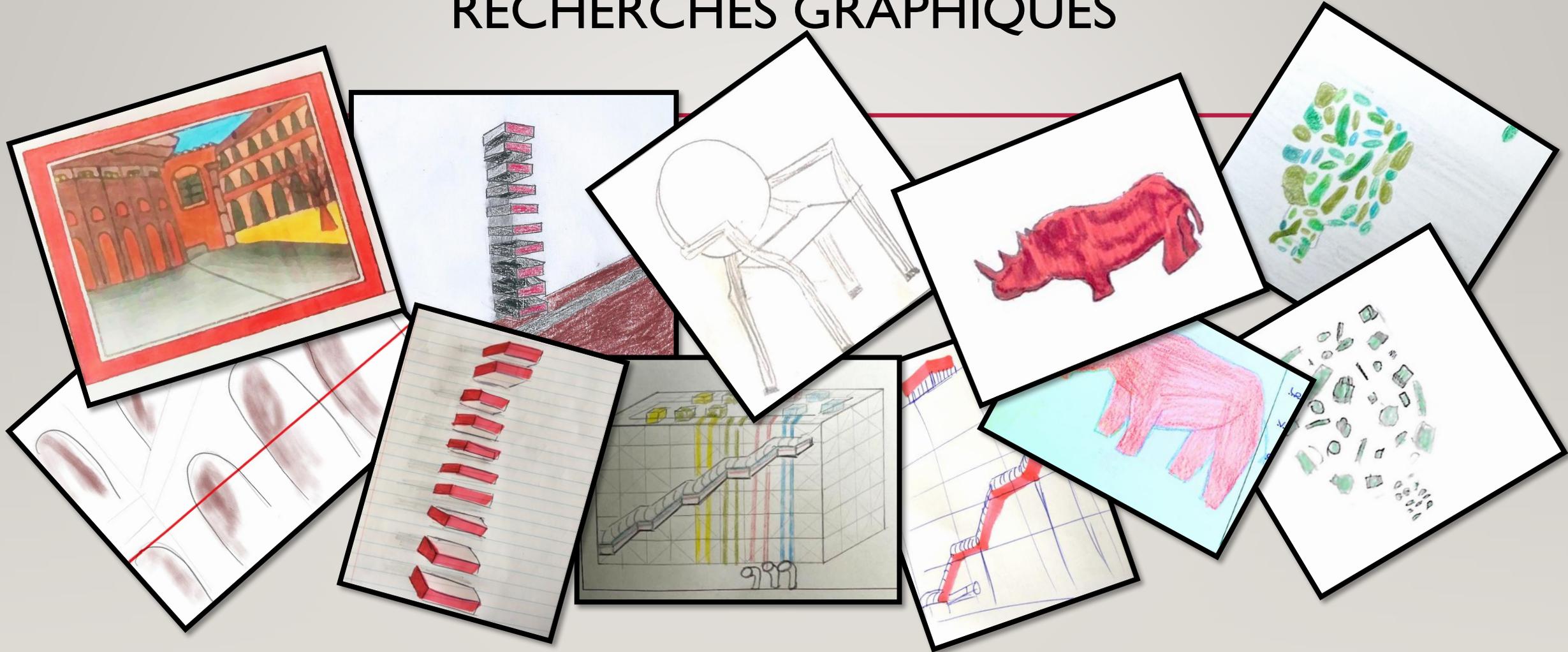
- Aller à la quête de différentes œuvres de façon virtuelle, mettre l'élève en position de choisir :
- « - Observation et analyse d'œuvres ou d'images, comparaison d'œuvres différentes sur une même question ou dans d'autres arts, découverte et observation dans l'environnement de réalisations ou de situations liées à la représentation et ses dispositifs. »
- Comment enrichir la pratique artistique par l'apport artistique ?
- Comment approcher les œuvres d'un point de vue plasticien, théorique et culturel ?
- Comment permettre aux élèves de passer du sensible au réflexif ?
- Comment ouvrir les élèves à la pluralité des pratiques artistiques ?
- Comment porter un regard curieux sur son environnement culturel ?



Compétences arts plastiques :

- Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt,
- Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
- Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.
- Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.
- Prendre part au débat suscité par le fait artistique.

RECHERCHES GRAPHIQUES



Matériaux
Technique
Composition
Effet produit sur le spectateur

Boite à outils verte
plastique, métal, bois
objets de récupération
pas de verre
C'est des objets fabriqués par l'homme, la couleur verte nous fait penser à l'écologie.

JE DESSINE

L'artiste a voulu faire passer le message de l'écologie mais aussi que l'homme national d'art moderne.

J'INTERPRETE (Quel message l'artiste a-t-il voulu faire passer ?)



JE DECRIS :

Couleur
Forme
Matériau
Technique
Composition
Effet produit sur le spectateur

Un objet composé de briques rouges et jaunes, dans un cadre rouge. Les briques sont empilées de manière à former une structure qui ressemble à un bâtiment ou à une sculpture abstraite.

JE DESSINE

Quand la couleur s'impose dans un lieu, change notre point de vue sur celui-ci.

J'INTERPRETE (Quel message l'artiste a-t-il voulu faire passer ?)



Couleur
Forme
Matériau
Technique
Composition
Effet produit sur le spectateur

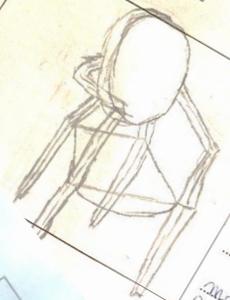
transparente
chaîse
Polycarbonate
moulage
un effet de déjà vu comme du Louis XV

JE DESSINE

l'artiste a-t-il voulu faire passer ?

Faire appel à la mémoire collective en montrant un fauteuil Louis XV en polycarbonate, mais dans le monde le reconnaître comme un objet familier.

J'INTERPRETE (Quel message l'artiste a-t-il voulu faire passer ?)



Matériau
Technique
Composition
Effet produit sur le spectateur

Installation murale
10 éléments superposés à égale distance
Devant la toile, le spectateur constate rapidement qu'il n'y a aucun des éléments sous le même angle

JE DESSINE

l'artiste a-t-il voulu faire passer ?

Dis... formes identiques, mais des expressions différentes au gré de la position du spectateur prend conscience de l'importance de sa position dans l'espace par rapport à l'objet qu'il contemple.

J'INTERPRETE (Quel message l'artiste a-t-il voulu faire passer ?)

liste, lisse, brillante, bois ébène, peinture polyester, plastique blanc et en volume beauté, admiration, puissance, force

DESSINE

J'INTERPRETE (Quel message l'artiste a-t-il voulu faire passer ?)

Il nous fait... que l'observateur se sente petit, qu'il se face à une si grande sculpture et son couleur rouge, brillante donne une impression de la dureté de puissance et d'admiration.



SITUATION DE PRATIQUE

- L'œuvre, l'espace, le spectateur

Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques

Compétences disciplinaires : La conception , la production et la diffusion de l'œuvre à l'ère du numérique.

Le numérique en tant que processus et matériau plastique.

Métissage entre arts plastiques et technologies numériques.

Détourner une œuvre.

FONCTION / FICTION

- ★ Donne une seconde vie à l'œuvre
- ★ Elle perd sa fonction d'origine et devient un matériau

 3H  DEUX

PROGRAMME:
Le numérique en tant que processus et matériau plastique.
Métissage entre arts plastiques et technologies numériques.
Détourner une œuvre.
La conception, la production et la diffusion de l'œuvre à l'ère du numérique.

NOTIONS / VOCABULAIRE:
Détournement, matériau, Composition, mise en scène,
Hybridation, métissage, Hétérogène/ homogène,
collage, montage, statut de l'image...


Martial Raysse
Made in Japan
1964


Marcel Duchamp
L.H.O.O.Q.
1919


Wim Delvoys
Saint Stephenus II
1990

COMPÉTENCES

compétences numériques CRNC :

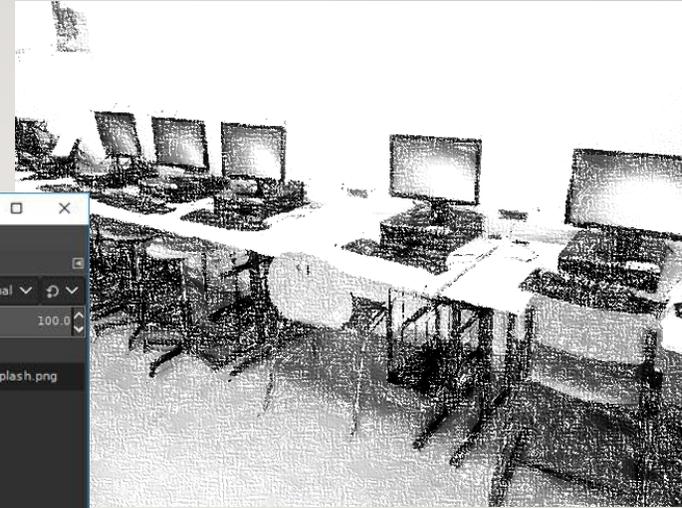
- Domaine 1 : Informations et données compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- Domaine 2 : Communication et collaboration Compétence 2.2 Partager et publier Compétence 2.3 Collaborer
- Domaine 3 : Création de contenus Compétence 3.2 Développer des documents multimédia Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité

Compétences Socle commun :

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages informatiques
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps
- Coopération et réalisation de projets
- Outils numériques pour échanger et communiquer
- Conception, création, réalisation

Compétences arts plastiques :

- Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu
- S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.
- Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
- Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.
- Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.





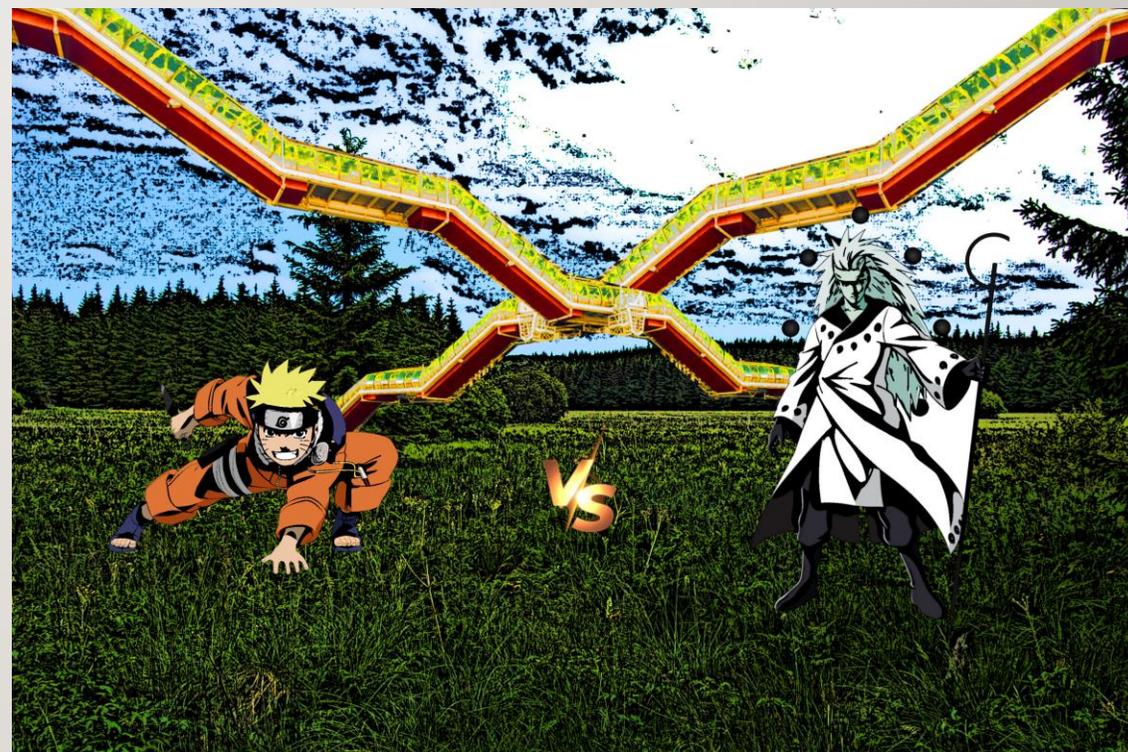
Morow et Hydine :

« Les débris sont devenus des déchets. Nous avons voulu dénoncer la pollution. Une sorte de huitième continent »

Luka et Tom :



« Nous avons choisi de ne garder que l'escalator. Sa forme nous faisait penser à un éclair. Elle permet de mettre en valeur les personnages. Ils vont s'opposer dans un combat. »





Salomé et Inès :

« Grâce au changement d'échelle, l'œuvre est devenue un monument. Le montage photo nous permet de jouer avec la réalité. Les cubes flottent dans l'espace. Le but est de donner une impression surréaliste. »

Joanna et Lilly:



« Comme l'architecte a voulu que son bâtiment s'intègre à la ville, nous avons essayé d'imaginer ce qu'il pourrait devenir s'il se trouvait dans un autre cadre. »





Jade et Aubin :

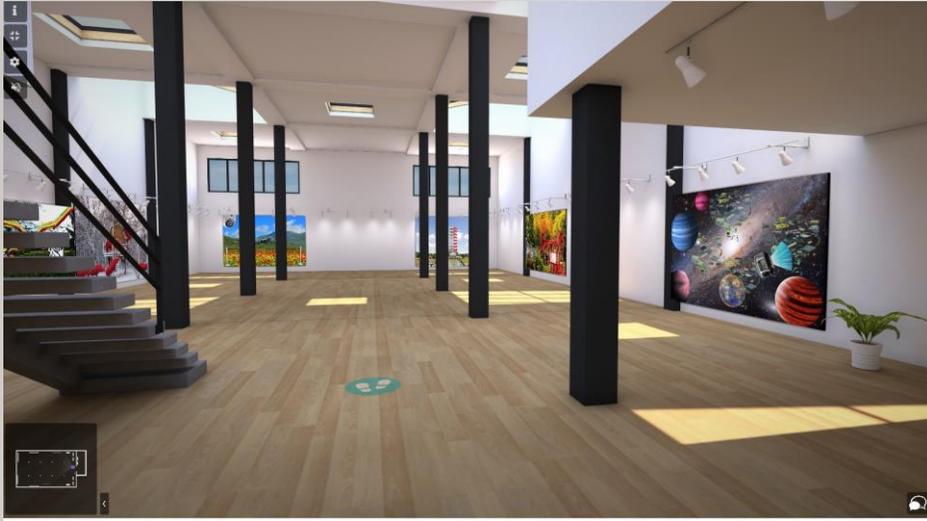
« Comme l'artiste nous avons voulu jouer sur les contrastes. Le but est de surprendre et de faire sourire. On imagine une histoire, les rhinocéros arrivent ensemble pour démolir la cabane. »

Naomie et Nacéra :



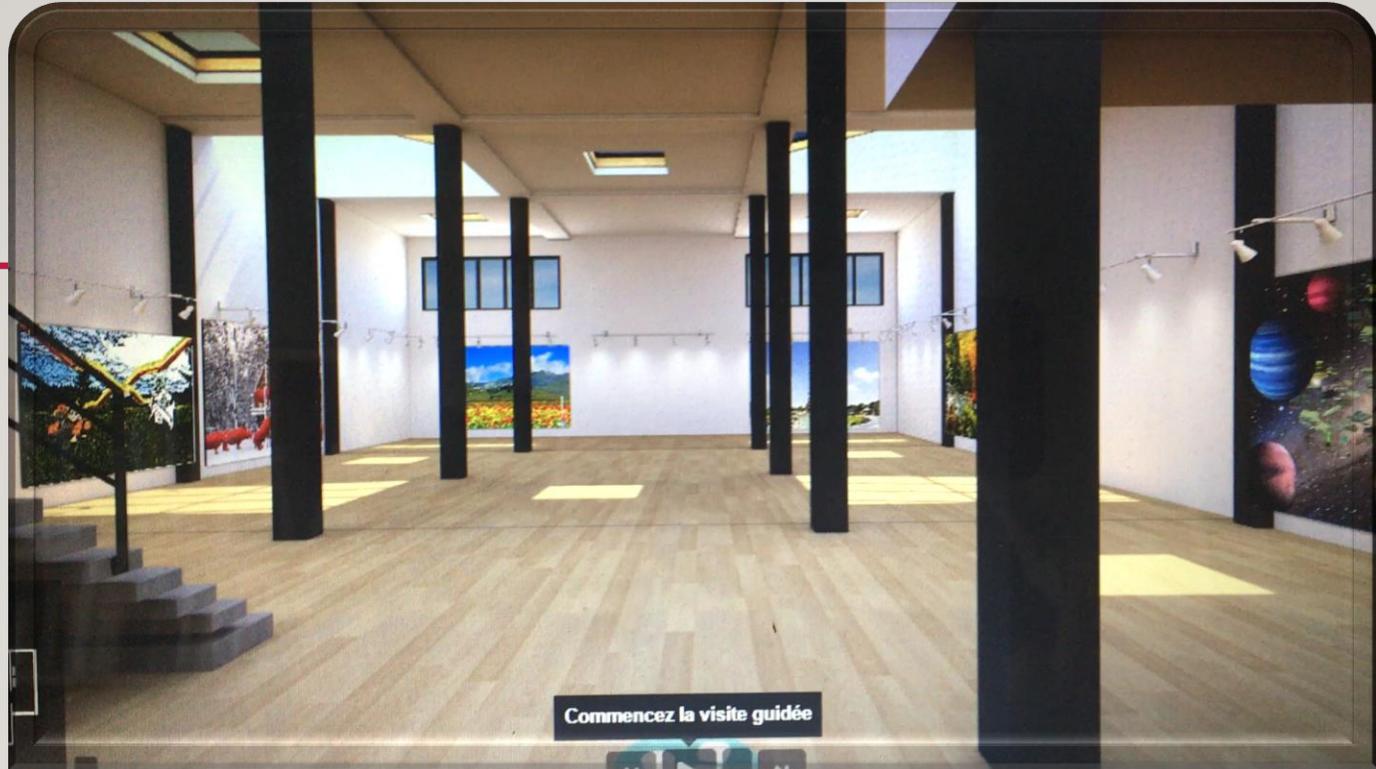
« La ligne délimite un espace, ce n'est plus elle qui est le dessin, elle protège le paysage comme les barrières d'un musée protègent une œuvre. La caméra fixe le spectateur pour qu'il se demande ce qu'il regarde. »





**A
R
T
S
T
E
P
S**





Commencez la visite guidée



Commencez la visite guidée



OBSERVATIONS

- **La rencontre avec l'œuvre par le biais du numérique**
 - + Ce mode de confrontation avec l'œuvre aura permis une approche ludique. Les élèves se sont montrés enthousiastes et impliqués dans la réussite des étapes du jeu. Plusieurs élèves ont poursuivi le jeu à leur domicile et effectué plus de niveaux que demandé.
 - La perception de l'œuvre est limitée à la taille de l'écran, Il est nécessaire d'aborder l'œuvre par d'autres biais (vidéo-projection, rencontre physique, reproduction...) et d'aborder la question de l'échelle, des matériaux, du mode d'exposition...
- **La fiche d'analyse et les croquis**
 - + Permet de mettre les élèves en position réflexive, de prendre du recul et de partager leurs émotions, leurs points de vues.
 - Il est nécessaire de faire une verbalisation en classe entière afin de permettre à tous les élèves d'accéder aux différentes œuvres.

OBSERVATIONS

- La pratique infographique

- + Réappropriation de l'œuvre, amène les élèves à se concentrer sur les constituants plastiques de l'œuvre. Permet d'hybrider des pratiques et des univers variés, de se poser la question du sens et de le faire voir grâce à la composition de l'image.

- Nécessité d'une bonne maîtrise du logiciel. Il faut avoir un groupe d'élèves ayant de bons acquis techniques.

- Artsteps

- + Permet de valoriser le travail des élèves. Rendu « professionnel » qui met les élèves en situation de réussite.

- Dans cette situation d'apprentissage, la réalisation de la visite nécessite de mutualiser toutes les productions afin d'avoir assez de matière et ne peut-être limitée à un seul groupe.



POSSIBILITÉS POUR LA SUITE...

- Impression des œuvres à l'échelle 1/1 pour investir les murs du collège.
- Vidéo diffusion de la visite artstep et création d'une médiation sonore.
- voyage scolaire au centre Pompidou (Questionner le rapport Présentation / Représentation, rencontrer physiquement les œuvres).
- Présentation du projet à l'oral du brevet en classe de 3^{ème}.