

**TRANSPORT**

DE L'IMAGE

# TRAAM 2019- 2020

## Thème national :

**Nouveaux lieux et espaces de monstration de la création artistique à l'École: exposition et diffusion numérique des œuvres des artistes et des créations des élèves à partir de l'établissement scolaire.**

## 2 AXES DE TRAVAIL

- Comment le numérique peut-il devenir un support de création collective dans l'établissement et entre différents établissements distants ?
- Comment montrer des productions artistiques numériques d'élèves et des œuvres numériques dans un lieu d'exposition dédié ou dans des espace virtuels ?

# Un projet collectif

Ce projet repose sur la collaboration de 3 enseignants des académies de Limoges et de Poitiers et a pour finalité d'interroger la création collective entre les élèves à l'ère du numérique.

Situation de pratique : "Cadavres exquis vidéos" création et circulation de vidéos entre les établissements. Chaque élève s'approprie et répond plastiquement aux images qu'il reçoit.

Ce que le projet questionne:

- l'appropriation des images
- le collectif / la création partagée
- la circulation / le réseau / l'échange
- la réception et la diffusion des images

TROIS COLLEGES, TROIS LIEUX :

**Collège Paul Langevin**  
**87200 Saint-Junien**

Académie de Limoges  
Professeure d'arts plastiques :  
Vanessa Le Bars

**Collège Didier Daurat**  
**17100 Mirambeau**

Académie de Poitiers  
Professeure d'arts plastiques :  
Frédérique Moreau-Forgereau

**Collège**  
**Pierre de Ronsard**  
**87000 Limoges**

Académie de Limoges  
Professeur d'Arts Plastiques :  
Julien Moy

# **PRESENTATION**

**DES COLLÈGES**

**Contextes**

# Contextes



## Les établissements

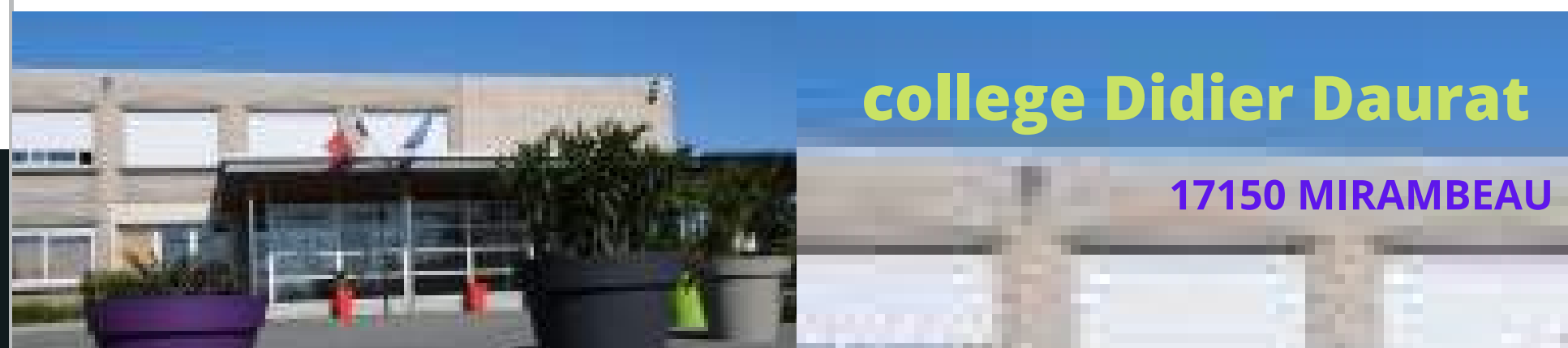
Situé en périphérie Nord du centre ville de Limoges. 270 élèves regroupés en 13 classes : 3 par niveau + dispositif UPE2A (non francophones). Les classes ordinaires ont un effectif d'environ 24 élèves environ. Le collège est classé REP+. 73 % des élèves sont boursiers et une grande partie des collégiens sont issue des quartiers sensibles).

Pourcentage de réussite au brevet 2019 : 58 %



Situé dans le centre ville de Saint-Junien (département de la Haute-Vienne, 87), ville de 11 000 habitants à 30 km de Limoges. 633 élèves, dont 12 en ULIS et 63 en SEGPA. 25 classes dont 20 classes ordinaires, 4 classes de SEGPA et 1 ULIS. Les classes ordinaires ont un effectif d'environ 30 élèves. Le collège présente une bonne mixité sociale et scolaire.

Pourcentage de réussite au brevet 2018 : 89,8 % dont 35,2 mention TB.



Collège Didier Daurat, 17150 Mirambeau :  
Un collège rural composé de 13 classes.

## Collège Pierre de Ronsard



24 tables individuelles regroupées par 4 + 3 tables individuelles en fonction des situations : 27 places

- Tables groupées en îlots de 4 de manière à laisser un espace central pour travailler au sol (peinture, performance, volume...)

### Equipement numérique

- 4 ordinateurs fixes
- 2 ordinateurs portables
- 6 appareils photos numériques
- 1 vidéo-projecteur
- 1 imprimante

A proximité de la salle et partagés avec les autres disciplines :

- La salle informatique (XX ordinateurs fixes)
- La seconde salle Techno souvent libre (XX ordinateurs fixes)

# Collège Pierre de Ronsard



salle polyvalente



murs et cimaises en salle  
d'arts plastiques

## Des espaces d'accrochage

- Murs et cimaises en salle d'art (pour Oeuvres du FRAC par exemple)
- Salles polyvalente (Murs et cimaises), CDI, permanence + grilles à l'entrée de l'administration.
- Couloirs disponibles (Murs et cimaises)
- Mais pas d'espace type galerie dédié à l'exposition des travaux
- Un écran dans le préau pour diffuser les travaux numériques (sans le son)

# Collège Paul Langevin



Superficie : 65 m<sup>2</sup>  
(9,3 m X 7 m)

2 points d'eau et  
des étagères au  
fond de la salle

7 tables de 4 élèves + 2 tables  
individuelles : 30 places

Tables groupées par 2 de manière  
à laisser un espace central pour travailler  
au sol (pratiques en volume par exemple)

## Equipement numérique

- 2 ordinateurs fixes
- 2 ordinateurs portables
- 10 appareils photos numériques
- 8 webcams + portique pour faire du cinéma  
d'animation
- 1 vidéo-projecteur
- 1 imprimante

A proximité de la salle et partagés avec les autres  
disciplines :

- Une classe mobile tablette Orange
- Une classe mobile (16 mini-pc)
- La salle informatique (16 ordinateurs fixes)



# Collège Paul Langevin



## Des espaces d'accrochage

- Une vingtaine de panneaux de médium ont été installés le long de la coursive afin d'accrocher les travaux d'élèves
- Mais pas d'espace (salle, galerie) dédié à l'exposition des travaux
- Un écran dans le hall pour diffuser les travaux numériques (sans le son)

### **Constats:**

travaux numériques difficiles à exposer à moins de passer par une impression. La question de la diffusion des vidéos est à penser (Ecrans? Mises en ligne?...)

# Collège Didier Daurat

Grandes tables disposées différemment suivant les projets : 30 places

## Équipement numérique

- 4 ordinateurs fixes
- 1 vidéo-projecteur
- 1 imprimante commune à l'étage

A proximité de la salle  
et partagée avec les autres disciplines :

- Une classe mobile tablette Orange
- Une classe mobile (16 mini-pc)
- La salle informatique (16 ordinateurs fixes)

# Collège Didier Daurat

- salle polyvalente

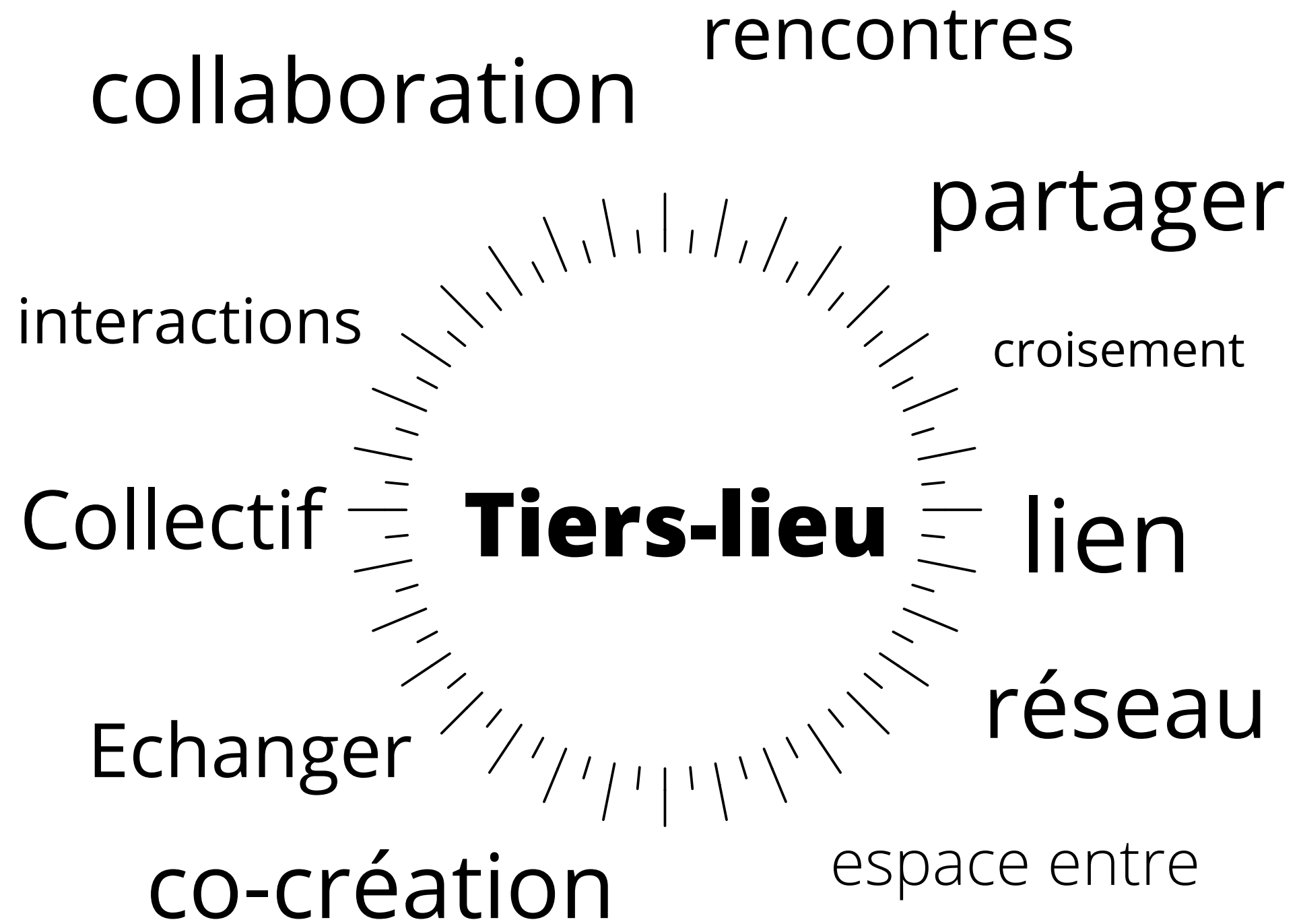


# LA QUESTION

DU TIERS LIEU

?

COMMENT LE  
NUMÉRIQUE PEUT-IL  
DEVENIR UN SUPPORT DE  
CRÉATION COLLECTIVE  
DANS L'ÉTABLISSEMENT  
ET ENTRE DIFFÉRENTS  
ÉTABLISSEMENTS  
DISTANTS ?



Le tiers-lieu peut se définir comme un collectif. Il se constitue de l'ensemble des échanges et interactions (entre enseignants, entre élèves) aboutissant à la création collective. Le numérique comme pratique et support d'échange favorise la co-création.

La question du tiers-lieu ?

**Point de départ du projet collectif :**

Etape

**1**

**classe de 3ème du Paul Langevin**

A partir d'une situation de pratique, les élèves réalisent 10 courtes séquences vidéos qui sont envoyées dans un autre établissement afin d'être questionnées par une autre classe de 3ème et poursuivies.

Le 2ème établissement envoie alors, à son tour, les images dans un 3ème collège afin que les élèves y répondent par la réalisation d'une nouvelle vidéo.

Chaque élève interroge, s'approprie et poursuit le travail de l'autre, enrichissant les questionnements en jeu, d'une vision nouvelle.

UN MEDIUM

# NUMERIQUE

LA VIDEO

**LES SUPPORTS D'ÉCHANGE**

- **Matériel et concret : 10 clés usb envoyées par la poste**
- **En ligne : PEARLTREES pour partager les vidéos et autres ressources / CANVA pour construire ensemble un document pour les TraAM**

le numérique comme support de création ?

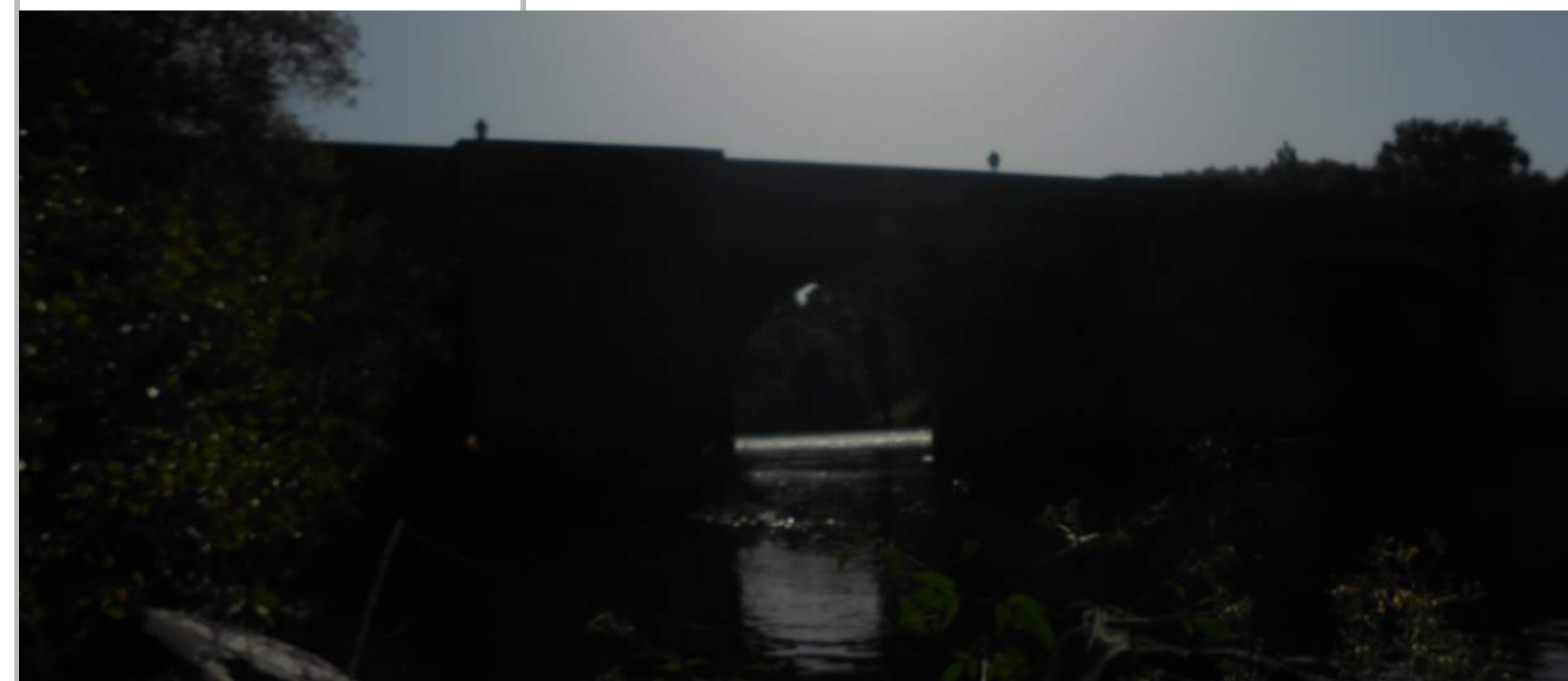
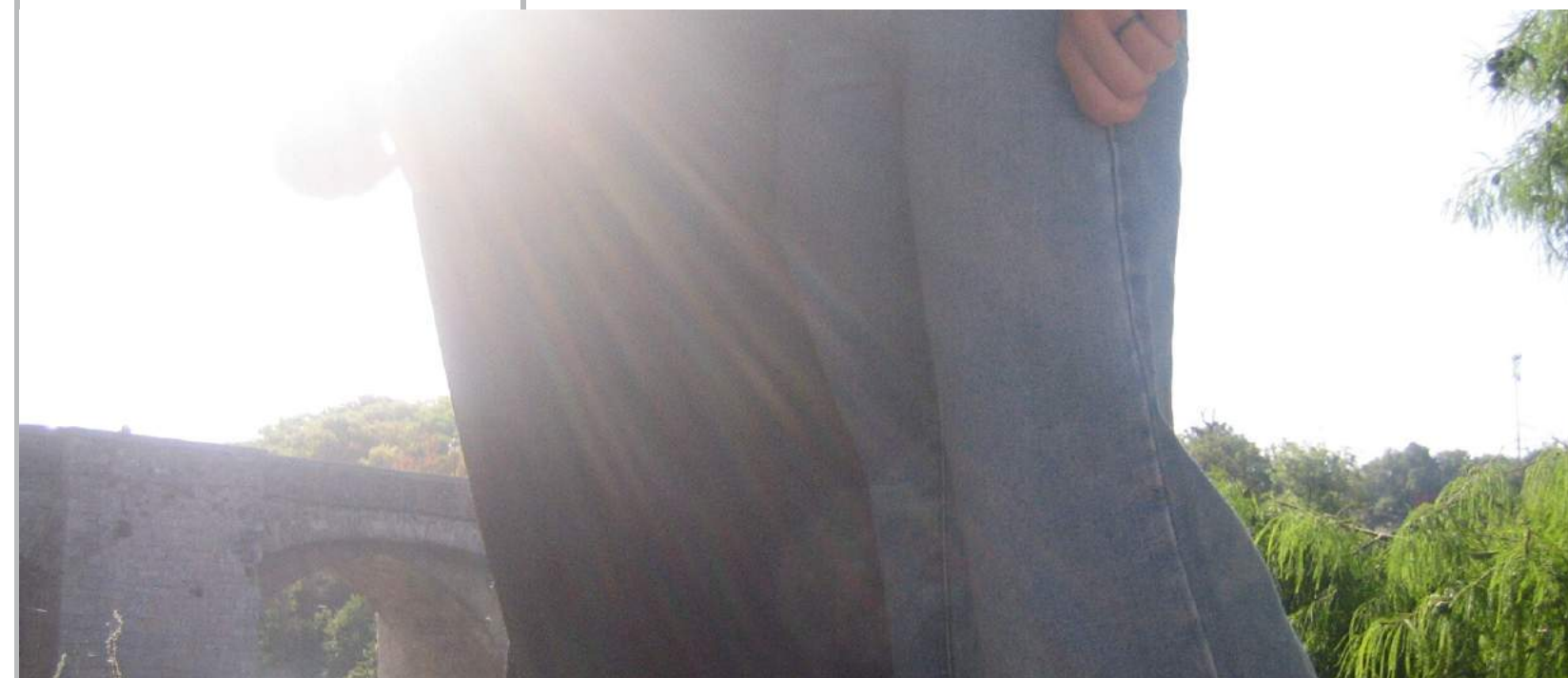
## SITUATION DE PRATIQUE

PROJET INTERDISCIPLINAIRE: FRANÇAIS / ARTS PLASTIQUES

COLLÈGE PAUL LANGEVIN

# PIÈGES À LUMIÈRE

Discussion à partir des photographies prises en extérieur lors de la visite du patrimoine de St-Junien (préparation des journées du Patrimoine, « Levez les yeux ») et des premiers textes/mots écrits dans les carnets : lumière comme élément perturbateur des prises de vues ?  
Lumière extérieure/lumière intérieure ?  
Lumière symbolique ?  
Lumière sublimant l'image ?  
Lumière ouvrant sur un imaginaire ?



Trop présente ou pas assez, qui suis-je ?

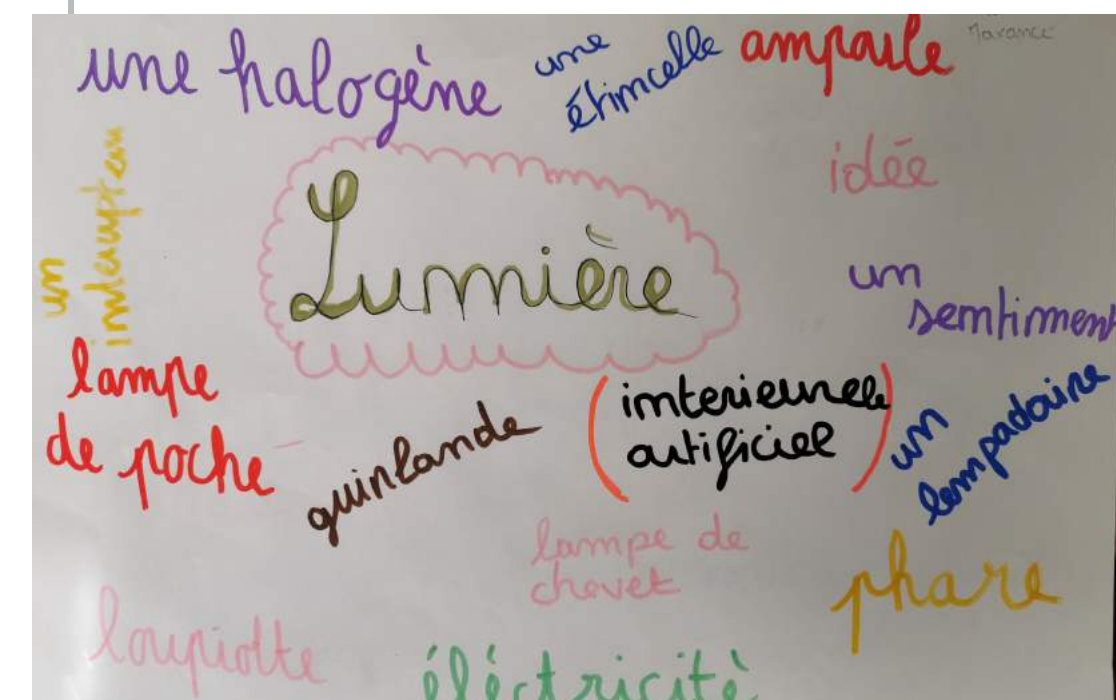
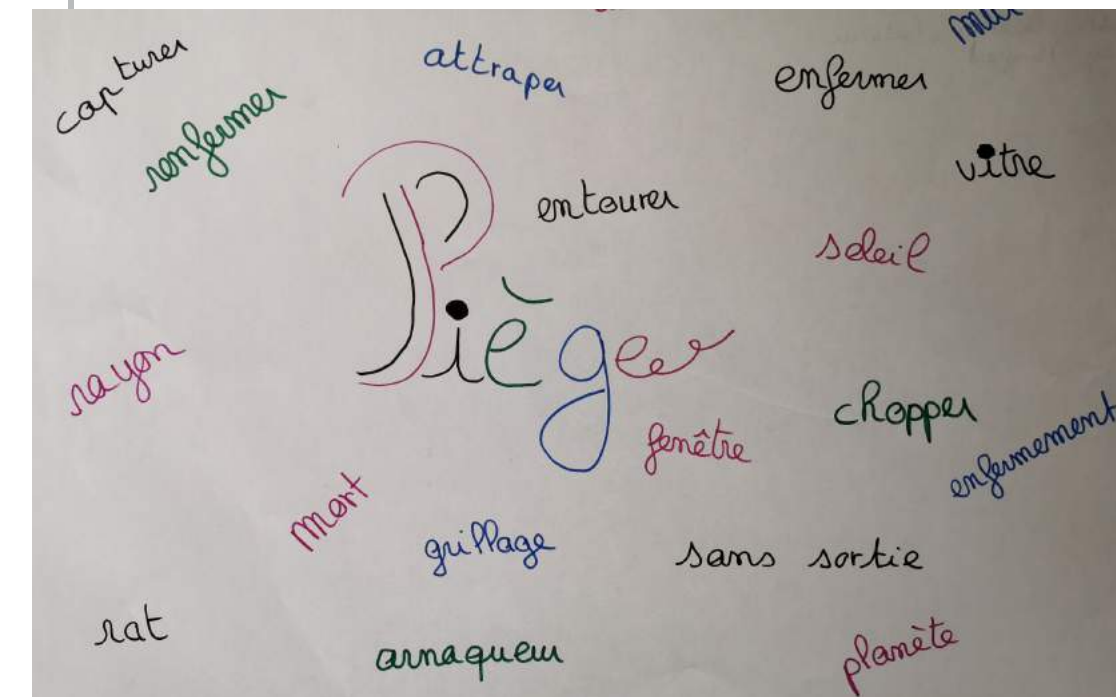
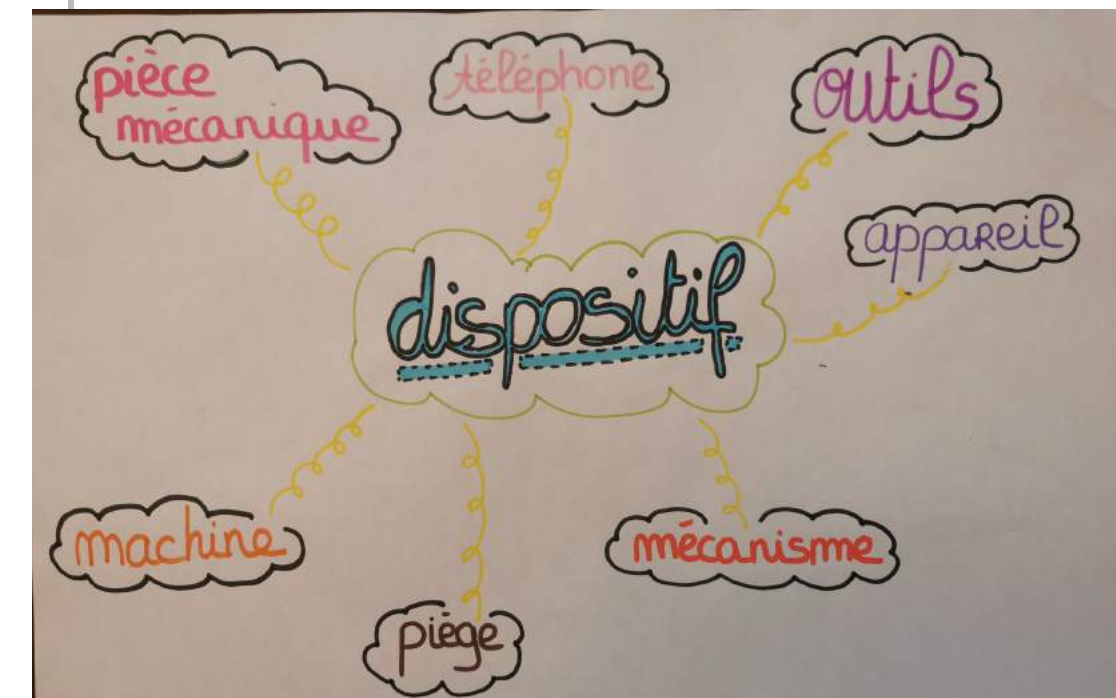


**Proposition** : difficile de maîtriser l'impalpable ?  
Alors fabrique un dispositif pour piéger la lumière. Montre ton piège en action à travers une captation vidéo.

**Matériaux libres pour la construction du piège**

Mots à questionner : lumière, piège, dispositif.

3 groupes d'élèves interrogent les mots (cartes mentales, nuages de mots, synonymes/antonymes, etc)



# Questionnements

## La représentation ; images, réalité et fiction

« La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique » : concevoir une vidéo qui circule, se diffuse et qui devienne le prétexte à créer.

### la matérialité de l'œuvre

« Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) » : s'interroger sur ce qui fait œuvre, le dispositif fabriqué (piège) ou la captation vidéo du dispositif en action ? Questionner les incidences du dialogue entre pratiques traditionnelles et outils numériques.

### L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

« La relation du corps à la production artistique » : la question du corps qui actionne le dispositif, le corps comme dispositif (corps qui devient le piège), le corps filmé et le corps filmant (cadrage, point de vue). Interroger la réception de la vidéo par les spectateurs (élèves qui reçoivent les images), questionner la lisibilité du processus de production et de son déploiement dans le temps et dans l'espace. Le spectateur devient acteur à son tour par son interprétation des images. Interroger la notion d'autorité dans la création numérique partagée.

## OBJECTIFS TRANSVERSAUX EN FRANÇAIS :

- Découvrir la richesse sémantique de l'image poétique
- Créer un réseau lexical enrichissant la pratique et les relations image/texte
- Tisser des passerelles de création grâce aux réseaux sémantiques

## Projet interdisciplinaire français - arts plastiques

**Organisation : 3 séances de 2 heures en co-intervention**

**Séance 1** : expérimentation plastique (matériaux, lumière, 1eres captations vidéos) + recherche sémantique sur les mots de la pratique (cartes mentales, synonymes/antonymes, définitions)

**Séances 2 et 3** : création des dispositifs pour piéger la lumière, travail sur la captation vidéo (cadrage, mise en scène, points de vue) + écriture poétique émergeant du processus créatif et non de la production finale .

## COMPÉTENCES TRAVAILLÉES EN ARTS PLASTIQUES

EXPERIMENTER, PRODUIRE, CREER :

- Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
- Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.
- Prendre en compte les conditions de la réception de production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa représentation, y compris numérique.

METTRE EN ŒUVRE UN PROJET :

- Concevoir, réaliser, donner à voir un projet artistique collectif

S'EXPRIMER, ANALYSER SA PRATIQUE, CELLE DE SES PAIRS ;

- Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse.

## COMPÉTENCES TRANSVERSALES FRANCAIS / ARTS PLASTIQUES

- Mettre en relation différents champs de connaissances artistiques
- S'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps
- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production

# Expérimentation plastique et sémantique:

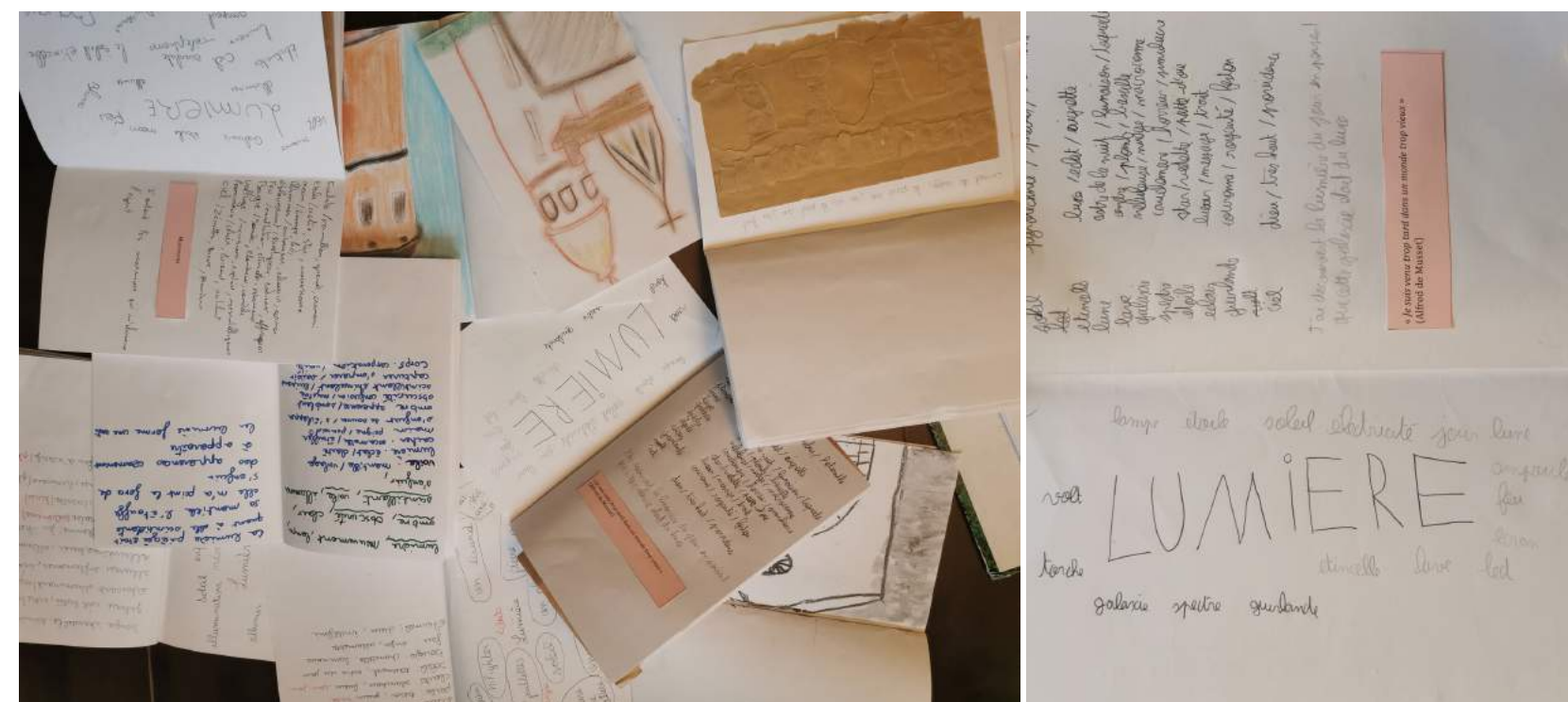
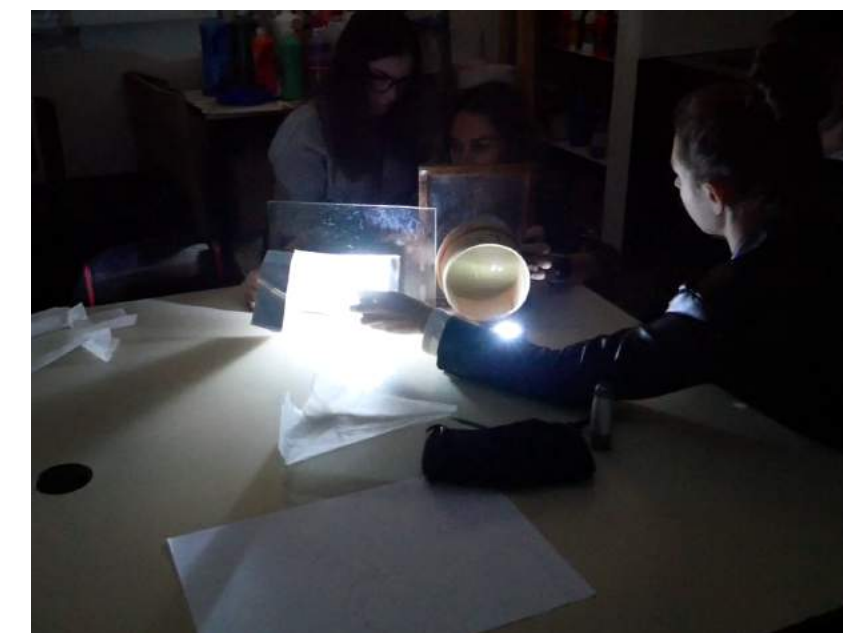
DES MATÉRIAUX, DES OBJETS, DE LA LUMIÈRE, DES MOTS A QUESTIONNER...

Lieux: salle d'arts plastiques et salle informatique à proximité.

2 enseignants : français et arts plastiques

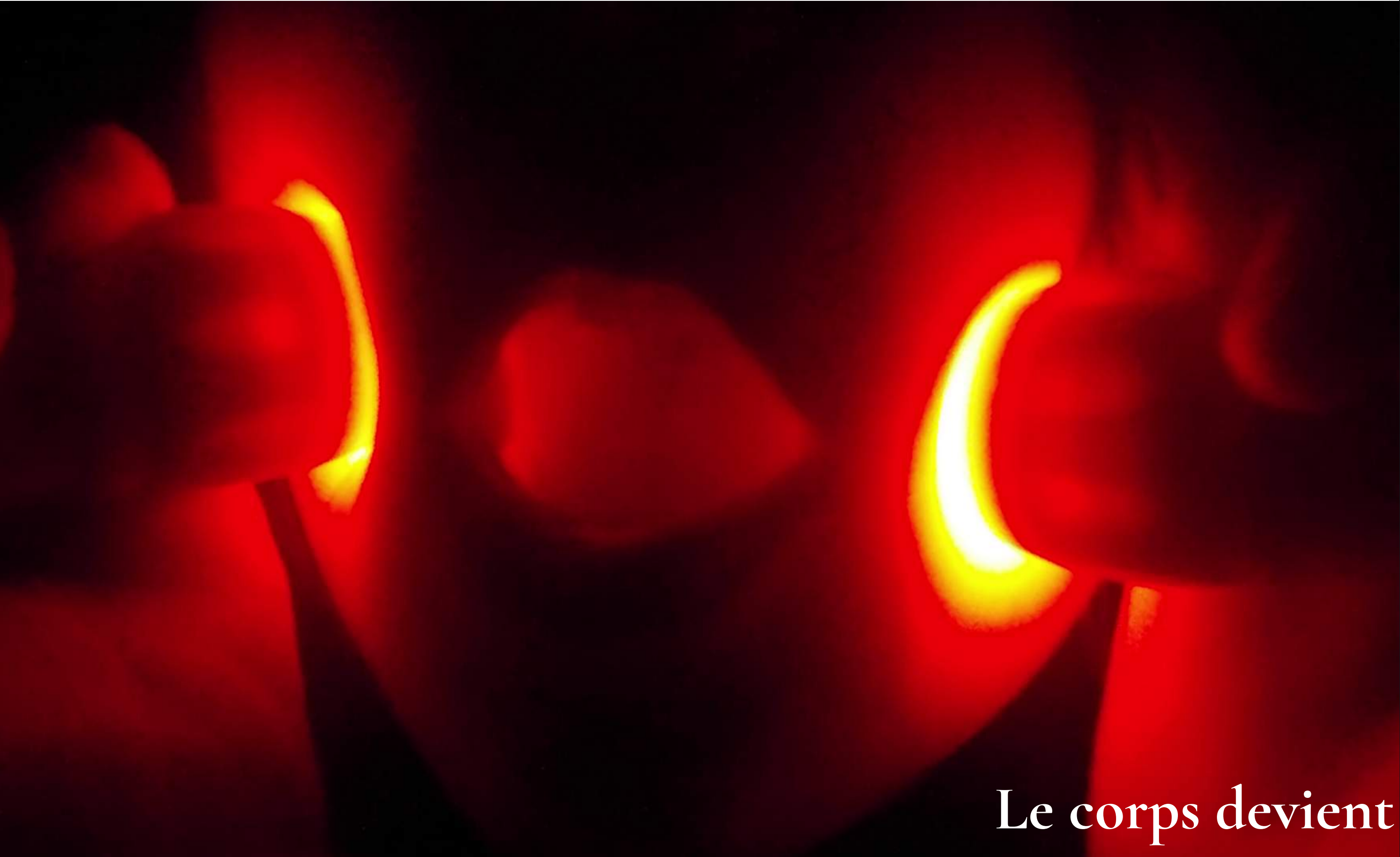
Gestion de l'espace: les élèves circulent d'un espace à l'autre, d'une enseignante à l'autre, en fonction de leur découverte plastique ou poétique. Les mots alimentent la pratique et inversement.

Outils: 10 appareils photos et un carnet papier par élève permettant de conserver les traces du processus de création (notes, textes en cours d'élaboration, croquis, collage divers)

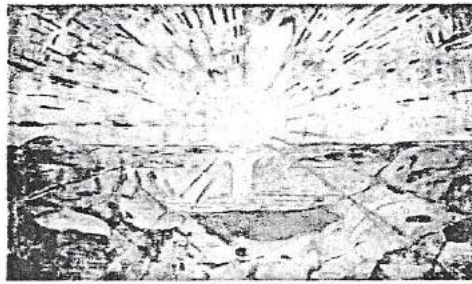


VIDEO de Clémence, Nina et Hélise

Le corps devient piège



Projet du dispositif et  
création poétique



Proposition plastique n°2 :  
Pièges à lumière

Edouard Munch, *Le Soleil*, 1909-1916, Huile sur toile.

**Consigne :** difficile de maîtriser l'impalpable ? Alors fabrique un dispositif pour piéger la lumière. Montre ton piège en action à travers une captation vidéo.  
Matériaux libres pour la construction du dispositif.

MON PROJET

Imagine ton dispositif : objets à utiliser ? Construction ? Matériaux ?



Décris comment fonctionne ton piège et imagine les réactions des futurs spectateurs de ta vidéo ?

Le piège : la lumière est piégée dans la bouche d'un humain. Cela provoque  
une lumière rouge. Quand la bouche se ferme, la lumière s'éteint et est donc  
complètement piégée.  
La partie 2 : à chaque flash, une Humaine apparaît, quand la lumière s'éteint,  
elle se rapproche et s'approche de la caméra. Elle se rapproche à chaque flash.  
À chaque fois, le piège est le cap humain.

# L'espoir du fantôme

Dans la lumière  
Un être apparaît  
Dès que la lumière meurt  
Son visage s'éteint tel un fantôme

Il veut être sous les projecteurs  
Pour ne pas être oublié  
La lumière, un espoir  
Il la veut, il va l'attraper

Cet être se rapproche lentement  
Insouciant est la lumière  
Qui se dirige vers le défunt

Blanche,  
Elle se reflète dans ses yeux morts

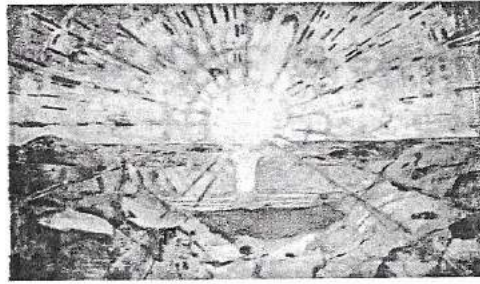
Un dernier flash, le visage disparaît pour  
l'éternité

VIDEO de Lucy, Lalÿ et Noa



Attraper la lumière

# Projet du dispositif et travail sur les mots de la pratique



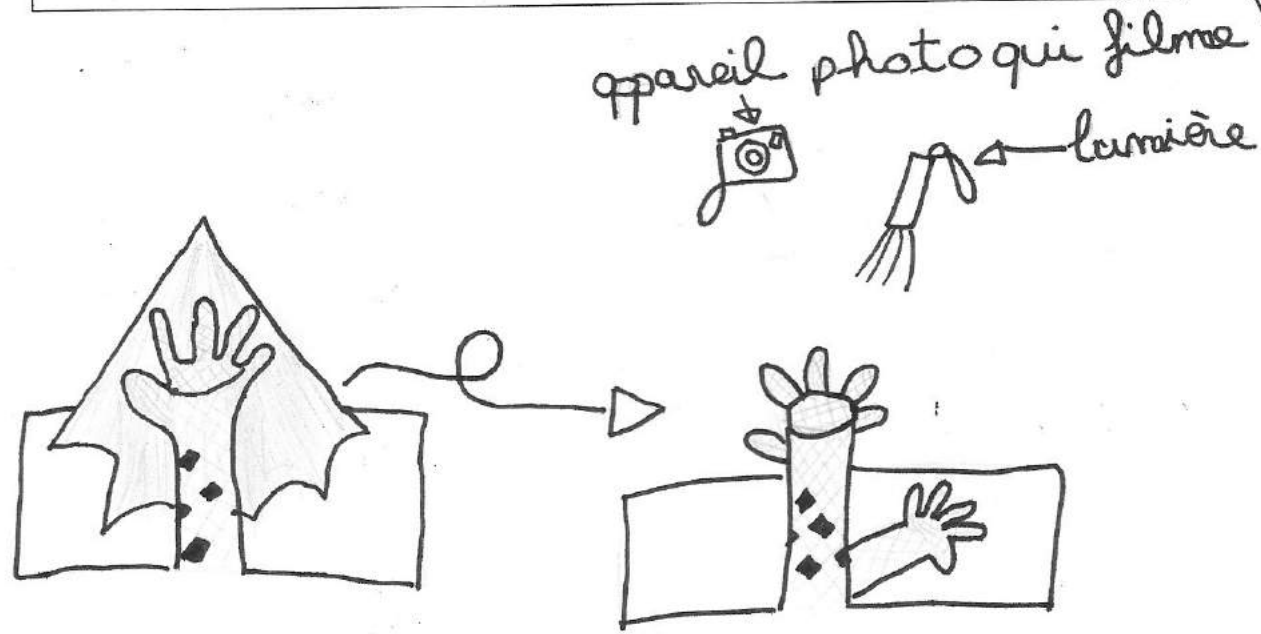
## Proposition plastique n°2 : Pièges à Lumière

Edouard Munch, Le Soleil, 1909-1916, Huile sur toile.

**Consigne :** difficile de maîtriser l'impalpable ? Alors fabrique un dispositif pour piéger la lumière. Montre ton piège en action à travers une captation vidéo. Matériaux libres pour la construction du dispositif.

### MON PROJET

Imagine ton dispositif : objets à utiliser ? Construction ? Matériaux ?



version définitive:  
vidéo sans le voile

Décris comment fonctionne ton piège et imagine les réactions des futurs spectateurs de ta vidéo ?

C'est une main faite en fil de fer. Au début en dessous un voile qui on retire ensuite on cause entre la lumière. On utilise une lampe en faisant des mouvements circulaires. On rend la main vivante en jouant avec les ombres. Petit à petit les ombres partent et la lumière s'éteint. On a envie que les spectateurs s'imagent que la main devient un volume immatérielle qui attrape la lumière.

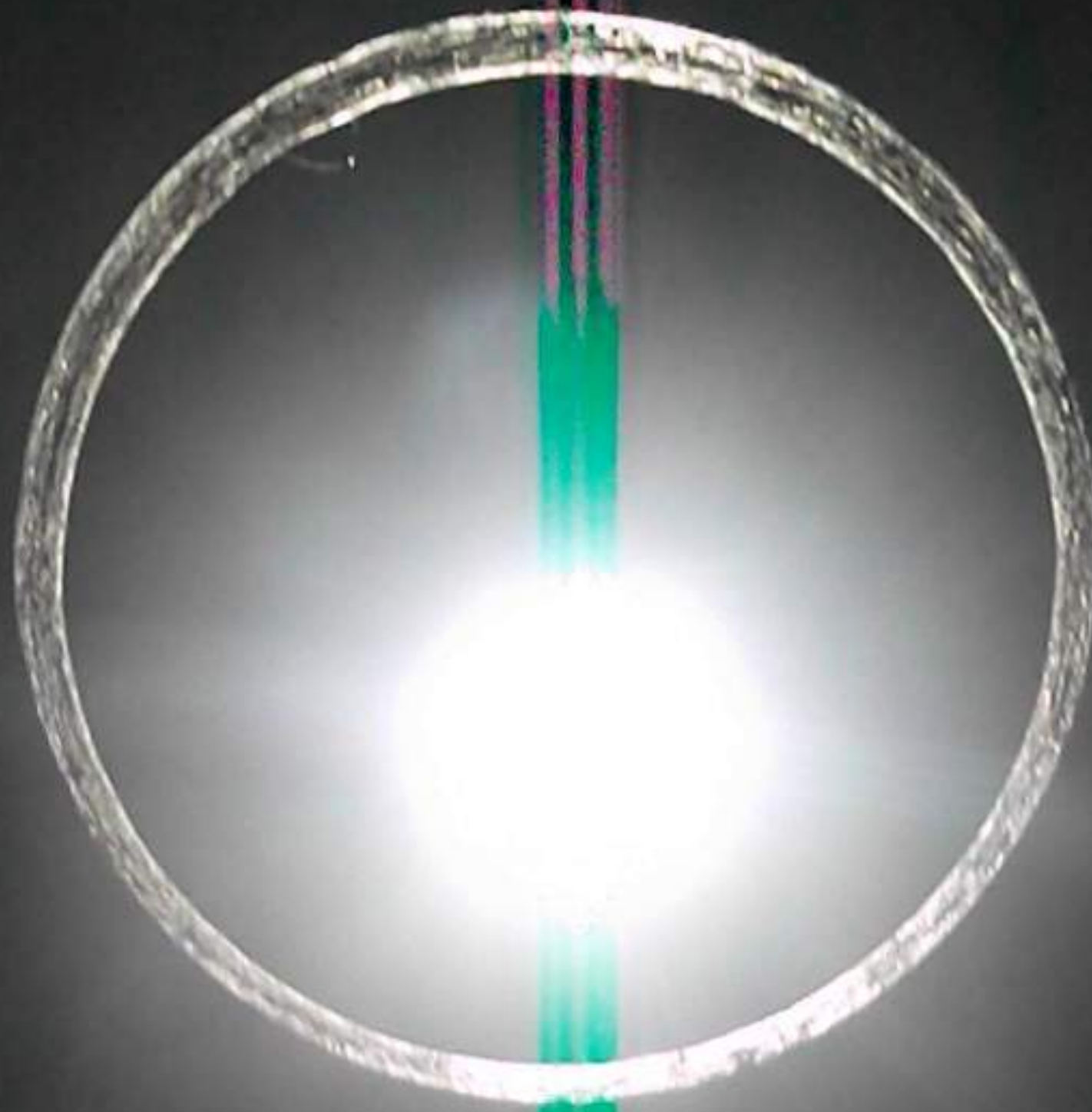
« Comme la vie est lente  
Et comme l'espérance est violente. »  
(Guillaume Apollinaire)

danse → valsa, cabrioles  
illuminer → embrasser, orner  
galaxie → nébuleuse, univers  
étincelle → scintille, clatoyer  
~~illuminer~~  
rayonner → ruire, ruisseler, glanber  
étoile → destinée, astre, danseuse  
éclair → lueur, éclat, jouir  
lumineux → glamboyant, luisant  
éclairant → décoller, démythifier  
ne plater → névabère, traduire  
Comme la mort est rapide  
Et comme le désespoir est obscur.  
valsa

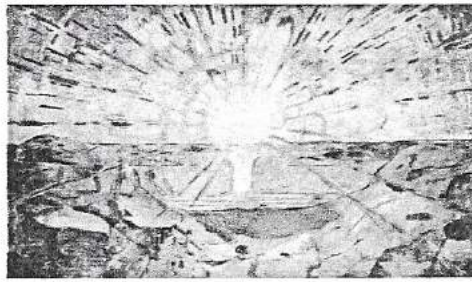
ner  
rimer  
rayon  
ctricité  
éclair  
jour  
MÉON  
galaxie  
galaxie  
lampadaire  
projecteur  
soleil  
ampoule  
lumineux  
Pune  
led  
lampe  
éclairant  
éclaire  
guirlande

# Lumière





# Lumière cadrée



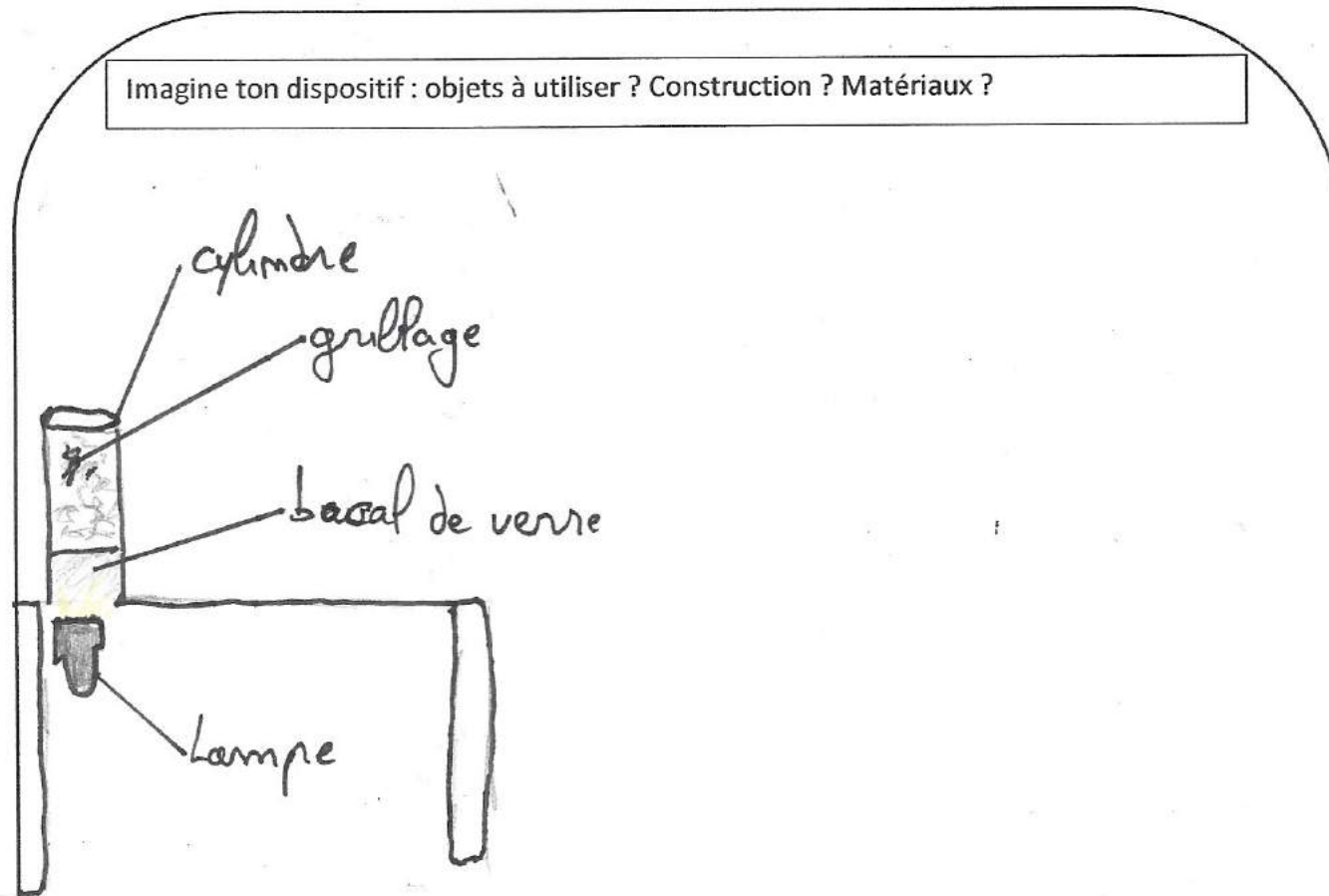
Proposition plastique n°2 :  
Pièges à lumière

Edouard Munch, *Le Soleil*, 1909-1916, Huile sur toile.

**Consigne :** difficile de maîtriser l'impalpable ? Alors fabrique un dispositif pour piéger la lumière. Montre ton piège en action à travers une captation vidéo.  
Matériaux libres pour la construction du dispositif.

MON PROJET

Imagine ton dispositif : objets à utiliser ? Construction ? Matériaux ?



Décris comment fonctionne ton piège et imagine les réactions des futurs spectateurs de ta vidéo ?

Nous positionneront la lampe en dessous de la lampe  
pour faire venir ensuite le piège cylindrique  
mettant à l'abri des bords du grillage pour la ramasser  
et puis venir complètement l'éteindre en mettant  
un bouchon qui vient compléte le piège

# L'envol

Cette lumière

Qui me vole mon regard

Qui s'envole dans la brume

Mais qui s'éteint, qui meurt

Dans l'ombre d'un piège

Dans ce tunnel nous mène au néant

Ce jour-là ce cristal de lumière

L'âme de la planète a pris fin

Dans un abîme sans terme

Cette âme si bienveillante

A été dévorée par cette flamme destructrice

Qui l'enferma dans ce tunnel

D'où elle n'en sortira

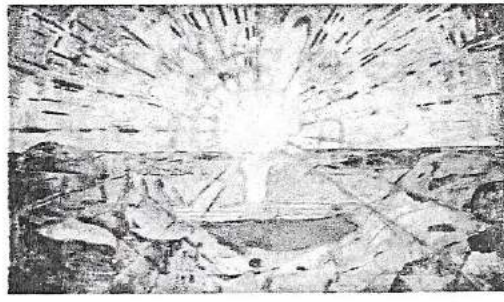
A jamais

VIDEO de Jade

Lumière emprisonnée

# Projet du dispositif et nuage

## de mots



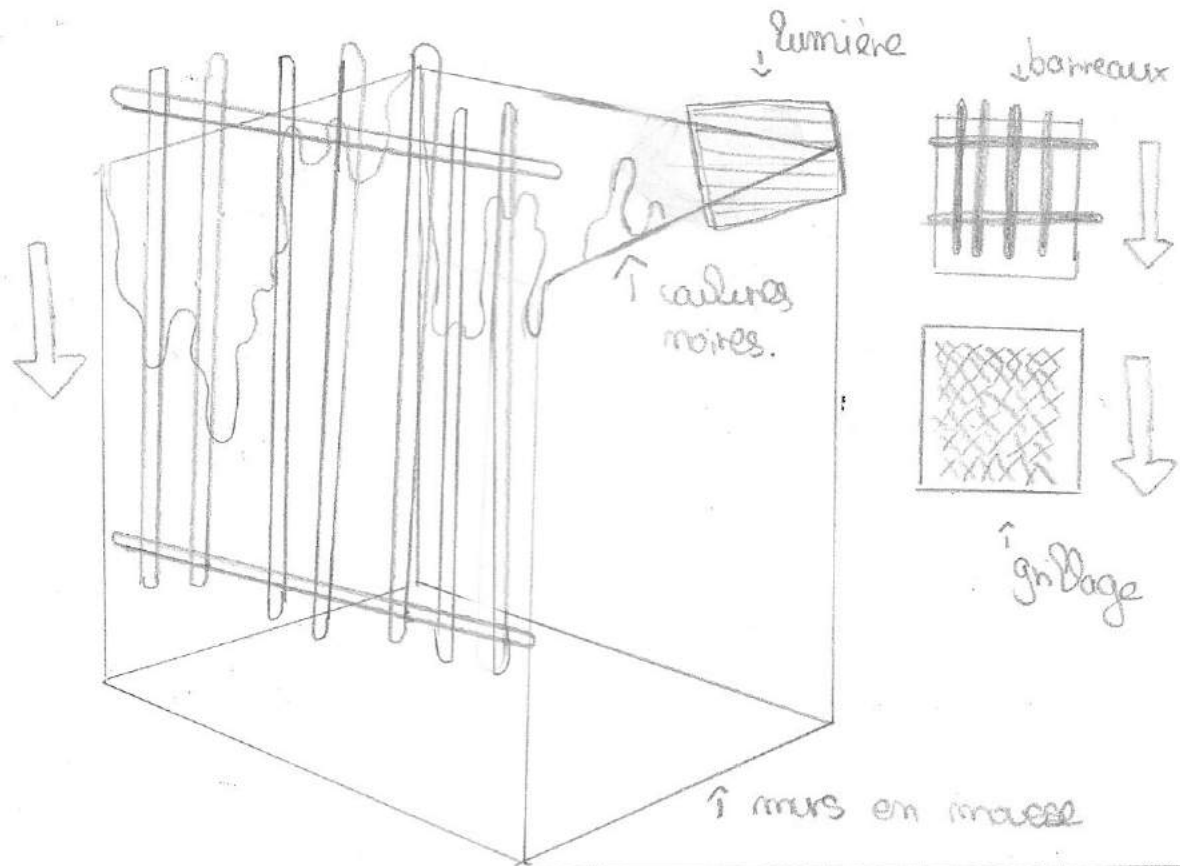
### Proposition plastique n°2 : Pièges à lumière

Edouard Munch, Le Soleil, 1909-1916, Huile sur toile.

**Consigne :** difficile de maîtriser l'impalpable ? Alors fabrique un dispositif pour piéger la lumière. Montre ton piège en action à travers une captation vidéo. Matériaux libres pour la construction du dispositif.

### MON PROJET

Imagine ton dispositif : objets à utiliser ? Construction ? Matériaux ?



Décris comment fonctionne ton piège et imagine les réactions des futurs spectateurs de ta vidéo ?

J'ai fait un cube ouvert avec un petit trou en haut pour la lumière, il y a des cadrans de peinture noire en deux couches de grillage et de barreaux pour enfermer la lumière dans le cube. On ferme donc les barreaux se replient et le grillage après le piège fonctionne comme une prison de lumière.

so de balne  
culter  
votarslan

cube  
de

grillage

obscure  
muraille  
barreaux

parraux

emprisonner  
encastrer  
séquestrer

S'empêcher  
s'échapper  
s'équiver

noir et blanc  
grisâtre  
marabou

mousse  
éponge

prison  
cage  
cellule

cailloux  
accablement

lumière

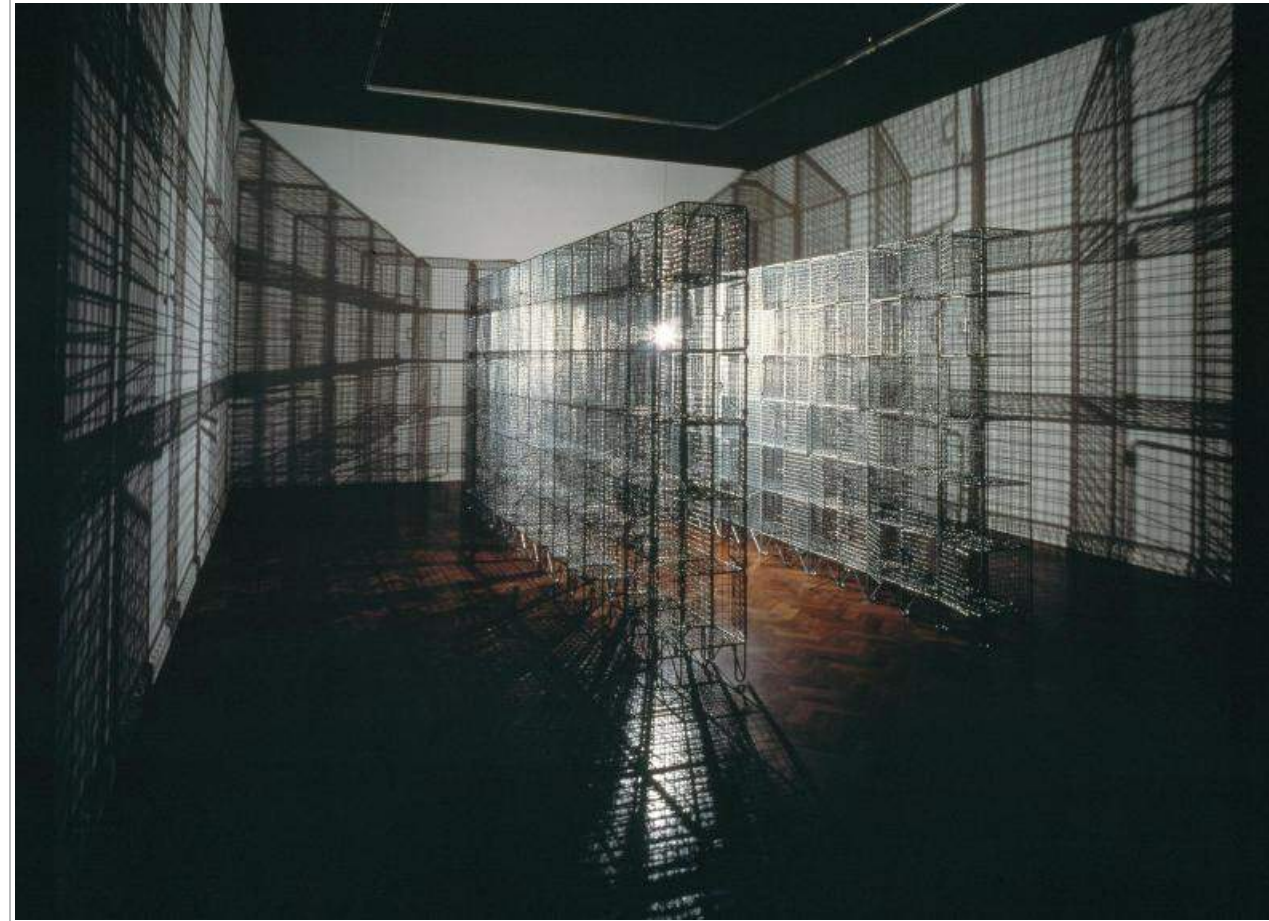
# Des références artistiques en lien avec les productions des élèves (dispositif, piège)

## Questions abordées:

- lumière / ombre
- la matérialité de l'oeuvre
- espace clos / espace ouvert
- la relation du corps à la production artistique (artiste et spectateur)

## CORNELIA PARKER

Cold Dark Matter: An Exploded View, 1991  
fragments d'un cabanon explosé par l'armée britannique, ampoule, dimensions variables  
Tate



## MONA HATOUM

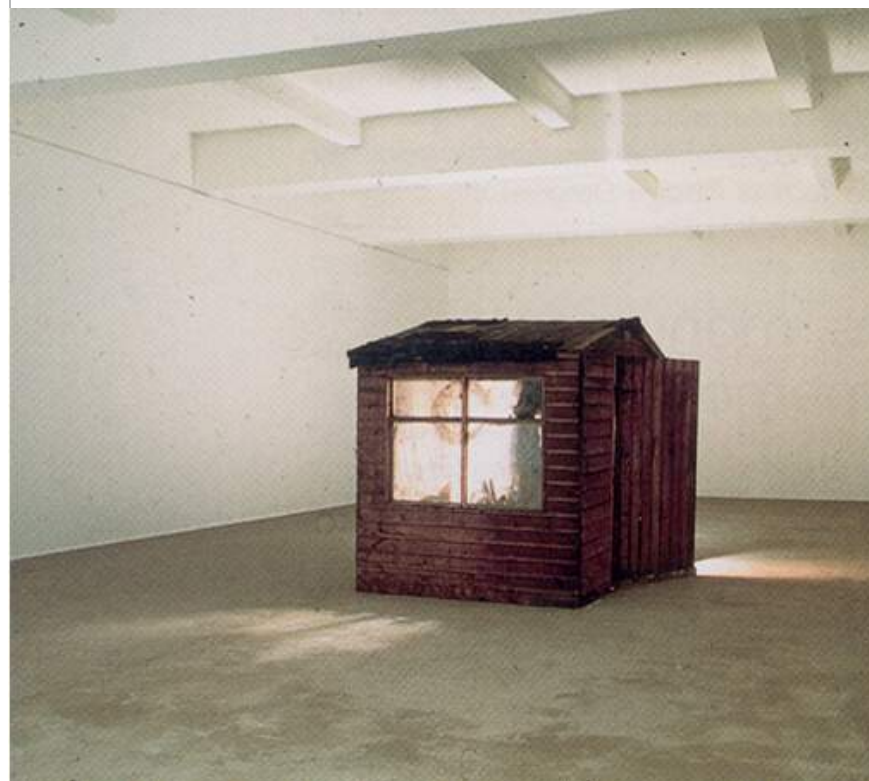
Light Sentence, 1992

Installation

36 unités de casiers grillagés en fer galvanisé, moteur électrique, minuteur, ampoule, câbles, fil électrique

Dimensions variables

Centre Georges Pompidou



RÉFÉRENCES ARTISTIQUES  
DIALOGUE LUMIÈRE - EAU



Vidéo et croquis du dispositif réalisés par Lucas, Antonin et Nicolas

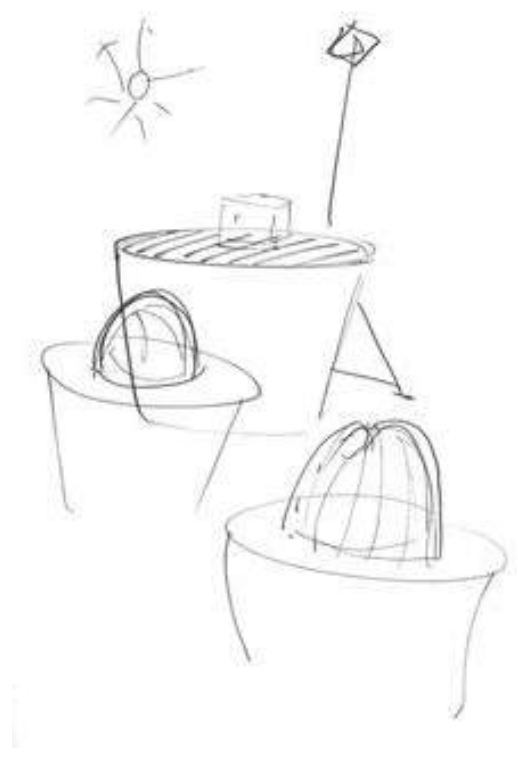
**MON PROJET** Antonin Rivaud

Imagine ton dispositif : objets à utiliser ? Construction ? Matériaux ?

Décris comment fonctionne ton piège et imagine les réactions des futurs spectateurs de ta vidéo ?

... nous allumer et éteignons la lampe en les faisant tourner pour voir des reflets comme  
... en le tournant on voit avec le piège et finalement ça marche genre

... la lampe qui se trouve en dessous s'allume, la lumière  
... reflète sur l'eau la lumière se réfléchit et  
... des éclats comme si la lumière était piégée et finalement  
... et ça marche genre



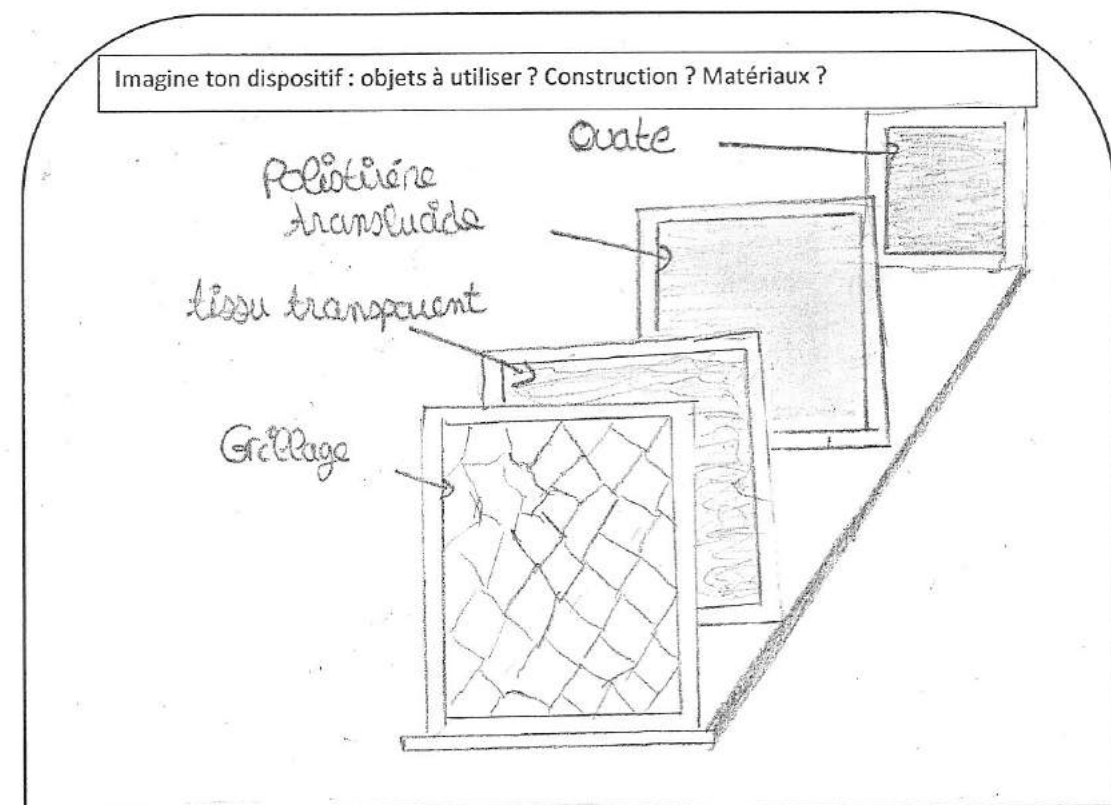
**Olafur Eliasson**  
« Object Defined by Activity (then) » 2009, eau et lumière stroboscopique

RÉFÉRENCES ARTISTIQUES  
LUMIERE - ECRAN

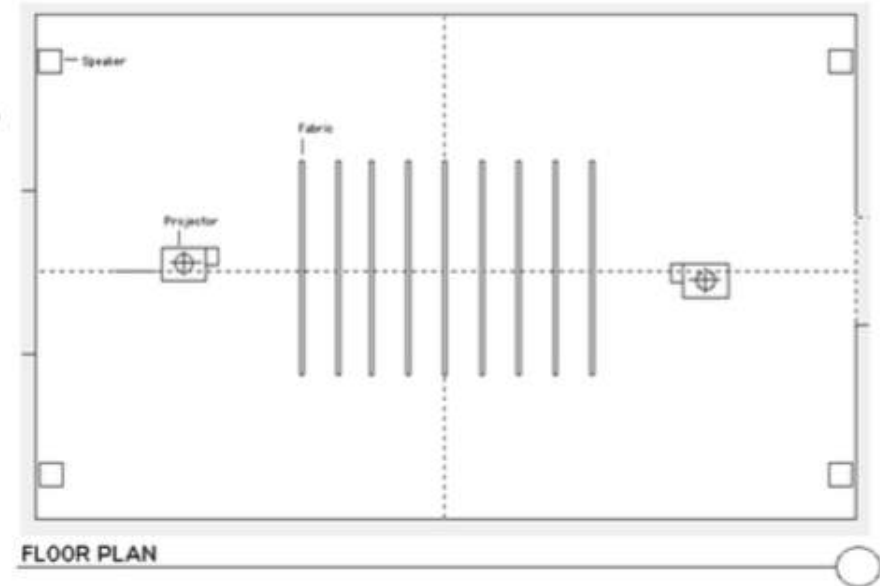


Vidéo et croquis du dispositif réalisés par Julie, Mathis et Marion.

MON PROJET



Décris comment fonctionne ton piège et imagine les réactions des futurs spectateurs de ta vidéo ?  
 Notre piège est constitué de différents écrans et de différents matériaux, qui laisse passer la lumière mais qui crée un piège au fin et à mesure qu'on passe dans les écrans dans la vidéo nous sommes dans un par un les différents écrans pour que la lumière disparaisse



**Bill Viola** The Veiling, 1995



ETAPE SUIVANTE

# ENVOI POSTAL

DES VIDEOS AU COLLÈGE DIDIER DAURAT DE MIRAMBEAU

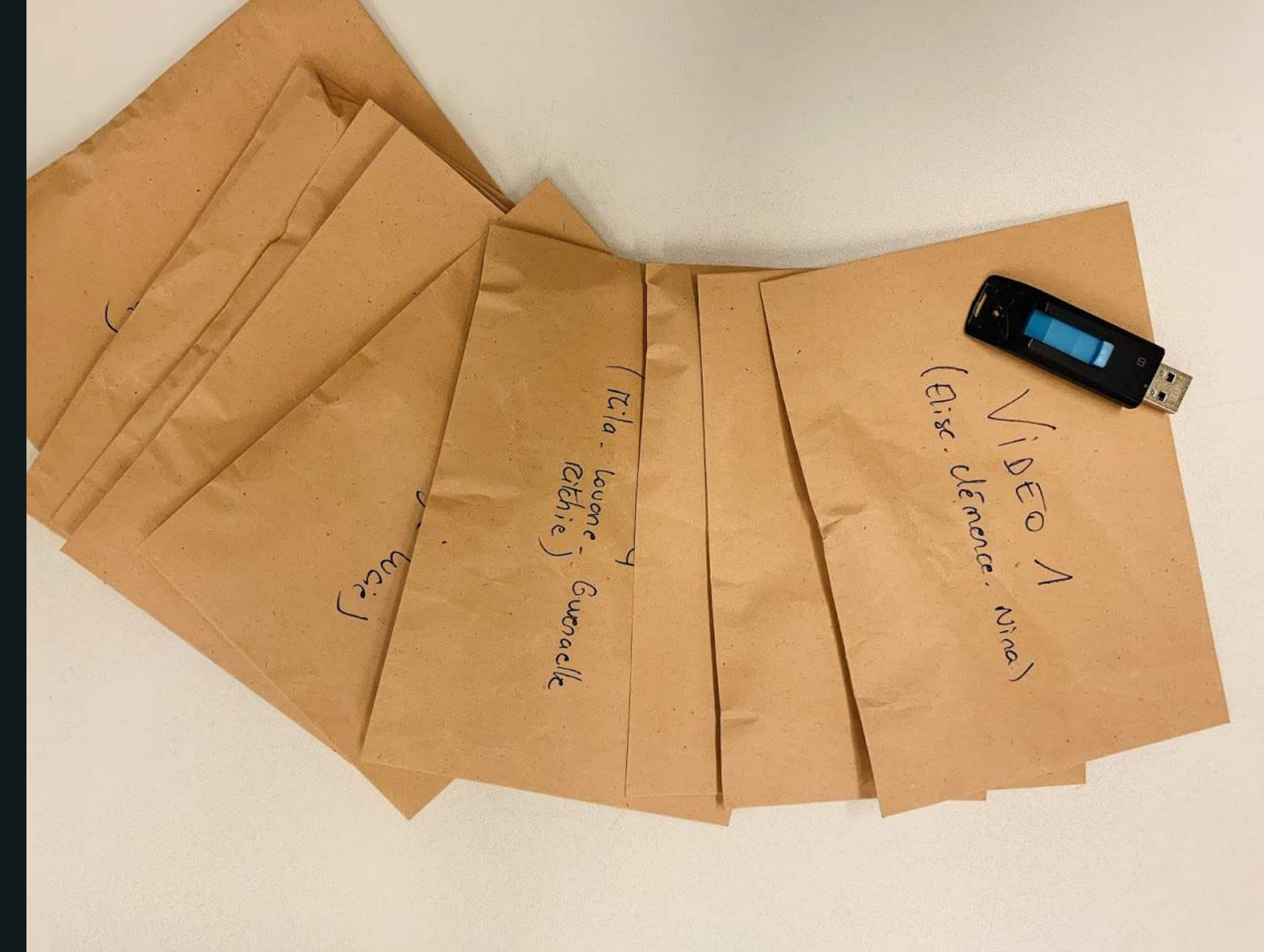
l'appropriation





# Reception des vidéos Mise en place du dispositif

Etape **2**



ETAPE 2

# VISIONNER

DES VIDEOS

LES SUPPORTS D'ÉCHANGE

-10 CLÉS USB INSÉRÉES DANS UNE ENVELOPPE CHACUNE NOMMÉE ET NUMÉROTÉE.

*l'appropriation*

# Questionnements

## La représentation ; images, réalité et fiction

« La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique » : concevoir une vidéo qui circule, se diffuse et qui devienne le prétexte à créer.

### la matérialité de l'œuvre

« Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) »: s'interroger sur ce qui fait oeuvre, le dispositif fabriqué ou la captation vidéo du dispositif en action ? Questionner les incidences du dialogue entre pratiques traditionnelles et outils numériques.

## L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

« La relation du corps à la production artistique » : Interroger la réception de la vidéo par les spectateurs (élèves qui reçoivent les images), questionner la lisibilité du processus de production et de son déploiement dans le temps et dans l'espace. Le spectateur devient acteur à son tour par son interprétation des images. Interroger la notion d'autorité dans la création numérique partagée et envisager l'EXPOSITION des vidéos créées.

- Analyser l'image vidéo
- créer / échanger à partir d'images mobiles
- Tisser des passerelles de création grâce aux réseaux sémantiques

LES SÉANCES

# Dispositif

## Organisation : 4 séances de 1 heure

Séance 1 : réception et visionnage d'une video par groupe de 2 élèves.

Questionnaire en ligne permettant à l'élève de décrire et de définir ce qui est vu, perçu : interprétation , compréhension (voire incompréhension parfois !!!).  
**Un mot doit évoquer la vidéo.**

A partir de ce mot ou qualificatif, les élèves doivent créer une nouvelle vidéo en tenant compte des notions perçues et du mot choisi.

Séance 2 : recherches idées / intentions et dispositif.  
Lien avec la video initiale.

Séance 3 : création des dispositifs de lumière, travail sur la captation vidéo (cadrage, mise en scène, points de vue)

## SEANCE 1

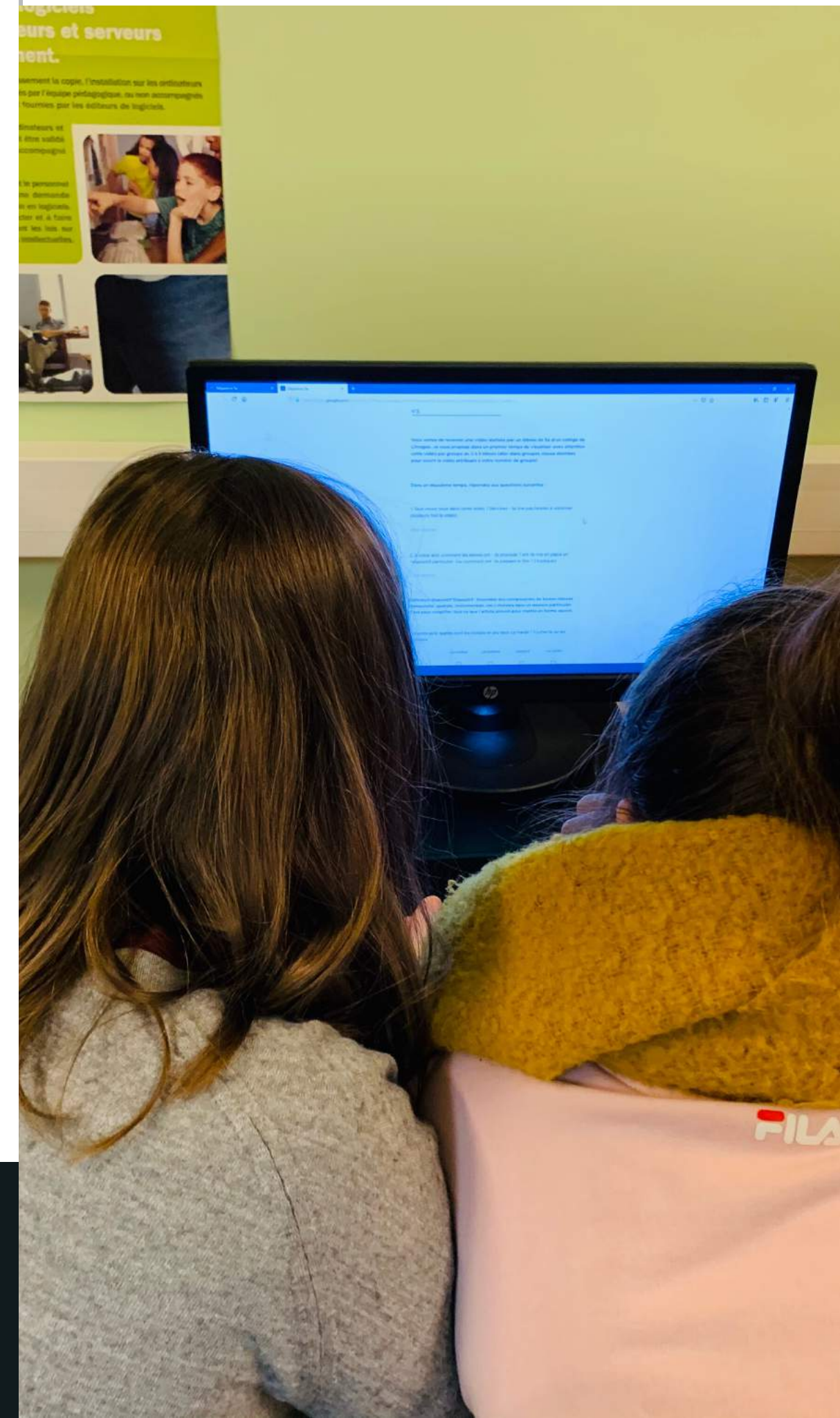
La première séance s'est déroulée ainsi :

les élèves ont constitué des groupes de 2.

Chaque groupe a reçu une enveloppe numérotée dans laquelle se trouvait une clé usb contenant la video.

VISIONNER/INTERPRÉTER

VOIR et DECRIRE les images



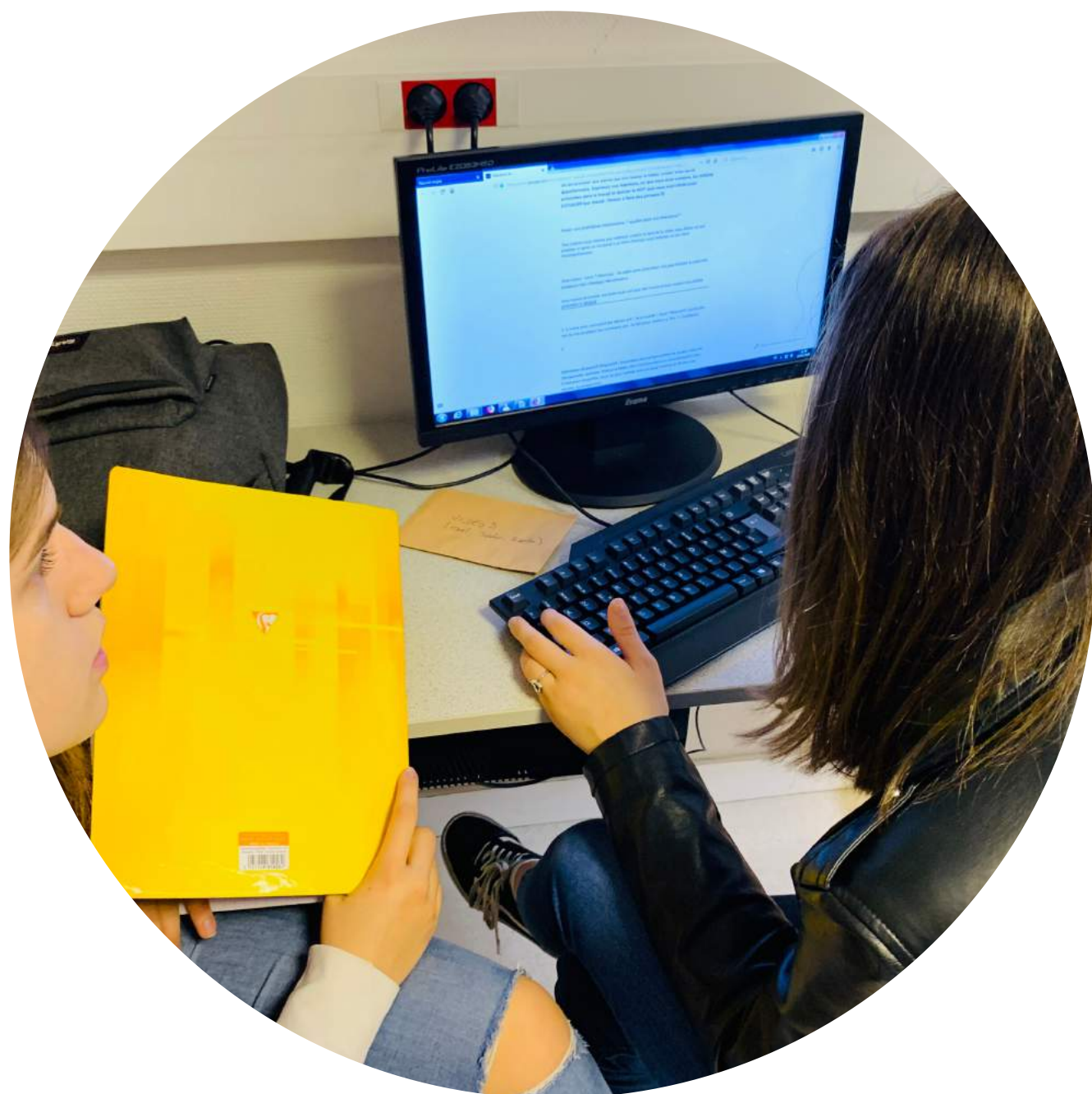


Ils devaient ensuite visionner la vidéo et répondre à un questionnaire.

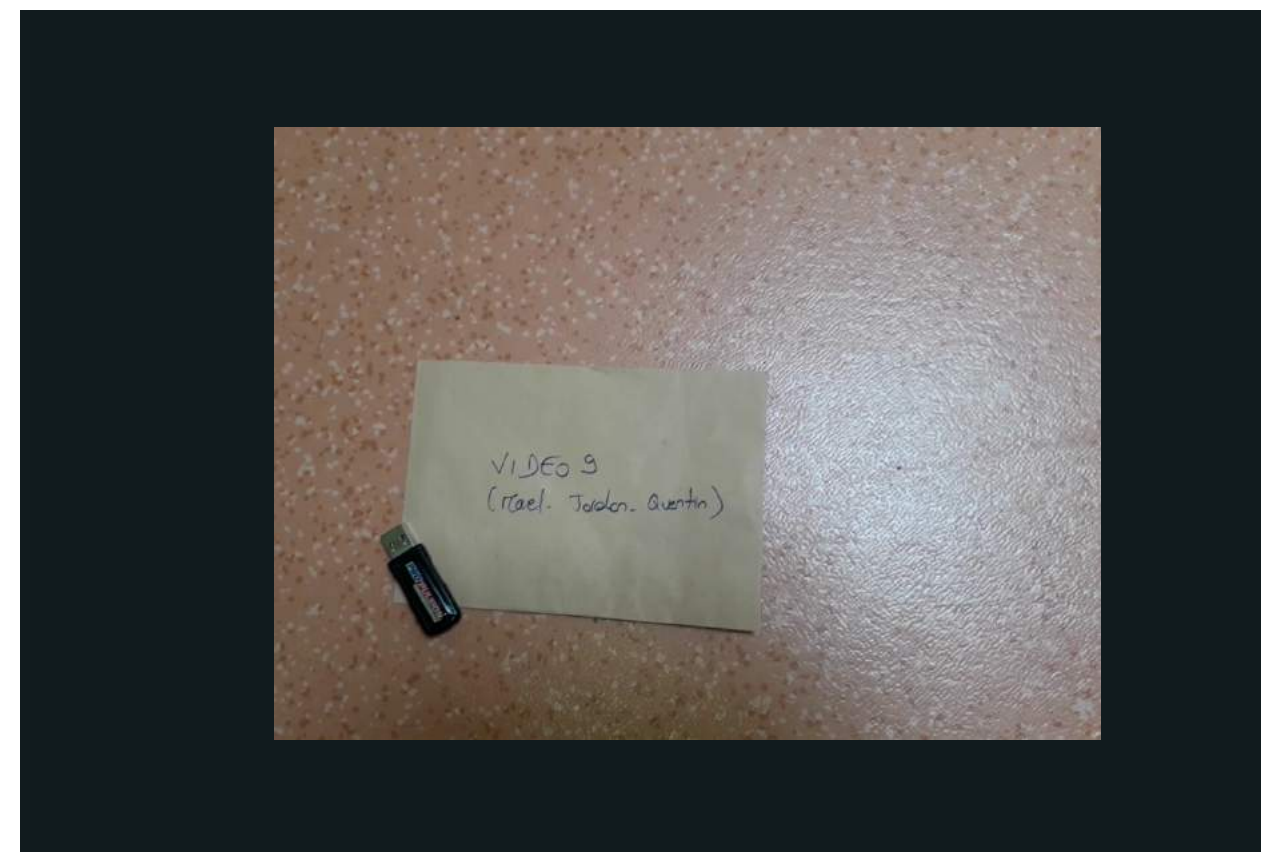
Comme les élèves ont tendance à zapper, j'ai eu l'idée de leur donner un questionnaire afin de les inciter à visionner plusieurs fois la vidéo, à analyser le contenu des images, de les faire réfléchir sur ce qu'ils voient, et de les amener à s'exprimer sur ce qu'ils découvrent.

**Les élèves devaient choisir un mot qui évoque la vidéo.**

Une production orale devait clore cette séance mais ils n'ont pas eu tous le temps de produire l'audio.



COMMENTAIRE D'ELOISE ET DE LOLA  
À PARTIR DE LA VIDEO NUMERO 9



**visionner /interpréter/évoquer**



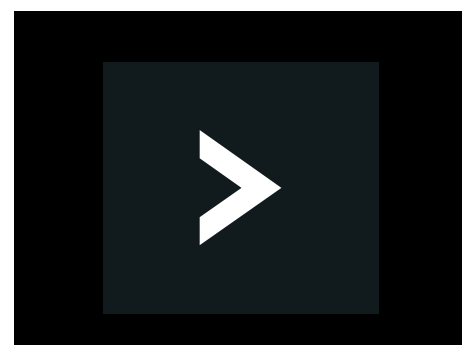
COMMENTAIRE AUDIO DE MONIKA ET BRYAN  
A PARTIR DE LA VIDEO NUMÉRO NUMERO 3



**"vidéo à décoder"**



COMMENTAIRE AUDIO DE REMY ET QUENTIN  
A PARTIR DE LA VIDEO NUMÉRO 4



**"Enfermement"**

## TEXTE PRÉPARATOIRE À L'ENREGISTREMENT AUDIO D'OLIVIA ET DE CLAIRE

Texte pour enregistrement d'Olivia et de Claire à partir de la vidéo numéro 5

"La vidéo est originale, même si un peu étrange.  
Les notions en jeux sont la lumière et les jeux d'ombres.  
La vidéo nous évoque le malaise et le vide car c'est sombre.

Le mot que l'ont peut retenir pour cette vidéo est ORIGINAL  
car on a pas souvent des idées comme ça tous les jours !

La consigne donnée par le professeur est peut-être  
« illustrez un cauchemar ou faire une vidéo d'art abstrait sur un thème donné. »



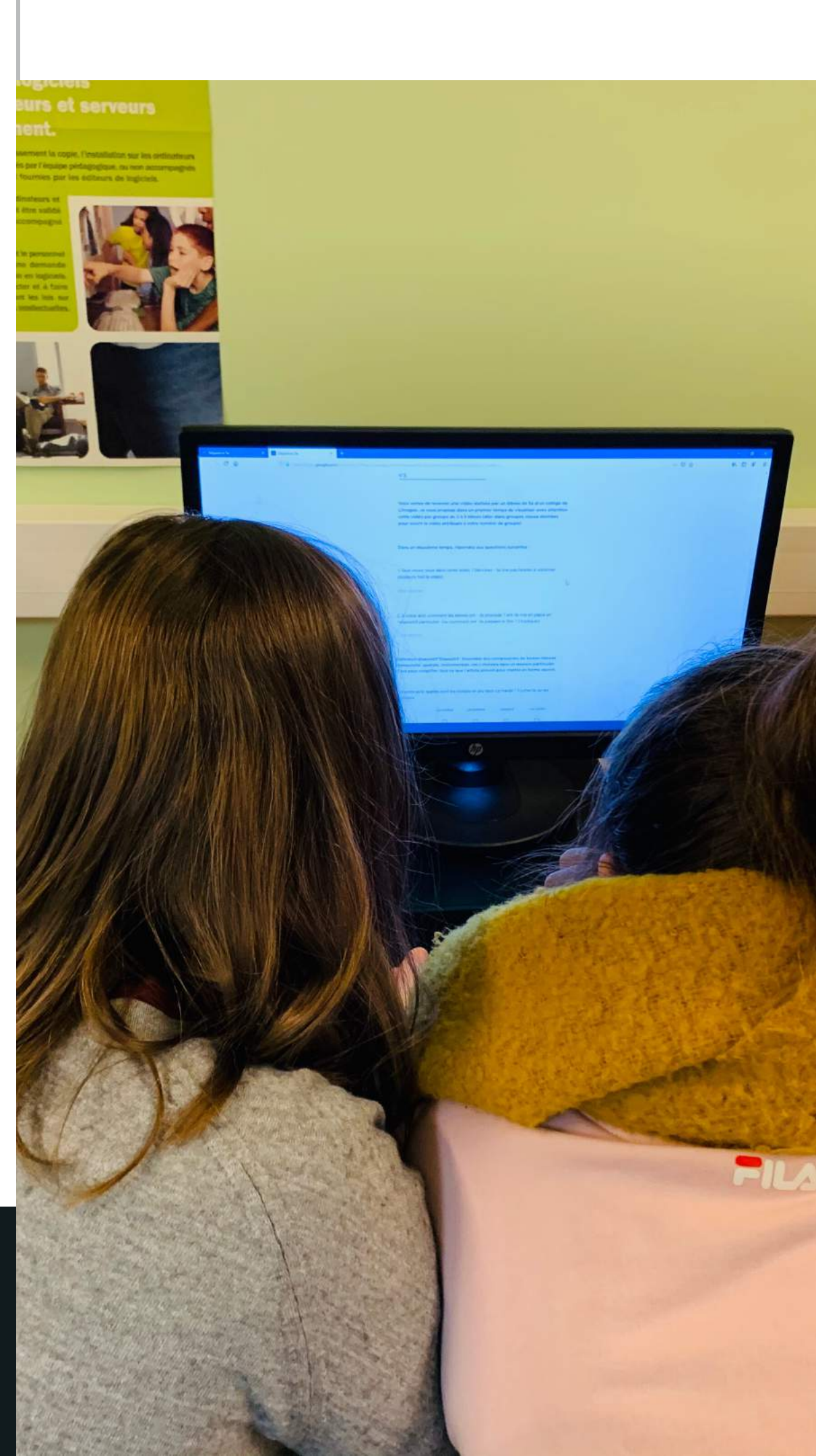
## SEANCE 2

séance qui sera centrée sur la recherche,  
les intentions / projet d'une video, d'un  
dispositif qui répondra au mot choisi  
et à la notion de lumière.

les élèves sont invités à répondre en  
produisant une vidéo qui établit des liens  
avec celle qu'ils ont reçu.

## CREER UN DISPOSITIF

établir des liens



## SEANCE 3

### DEMANDE

Répondre à la vidéo visionnée par une vidéo qui mettrait en évidence la notion lumière et le mot choisi pour évoquer les images perçues.

### FABRICATION

création des dispositifs lumière, travail sur la captation vidéo (cadrage, mise en scène, points de vue)

# Temps de la réalisation...à la maison

# Période de confinement

NÉCESSITÉ DE REPENSER LE TRAVAIL A DISTANCE

Les élèves ont du poursuivre le travail à la maison.  
Ils ont repensé et réalisé leur dispositif de création de la vidéo à distance.

L'imprévu

# Déplacement de l'espace de création :

Le dispositif réfléchi et initié en classe juste avant l'annonce du confinement a du être repensé et adapté par les élèves en tenant compte de leur nouvel espace de travail : leur domicile.

Les vidéos initiales ont été déposées dans l'espace de travail commun du collège (i.Cart) afin qu'ils puissent les revoir et composer à partir de leurs nouvelles données spatiales et matérielles. Les échanges avec les élèves (mails, pronote) ont été réguliers et ont permis de conseiller et de réorienter la pratique de certains.

# Nouvelle temporalité de travail :

Le confinement nous a obligé à modifier notre espace de travail mais a aussi participé à la perte des repères temporeux qui rythme une journée à l'école et une séance d'arts plastiques. A la maison, le temps dévolu à la conception et à la réalisation peut s'étirer, se dilater, s'entrecouper, permettant à l'élève des va-et-vient entre temps de pratique et échange avec l'enseignant. Les élèves ont pu vivre une expérience différente du temps qui change de la cadence et du rythme parfois effréné, imposés par la fragmentation du temps au collège.

# Un outil et un médium communs:

Le choix d'un rendu final par la vidéo et l'utilisation du téléphone portable que possèdent tous mes élèves de 3ème ont permis la continuité du projet à la maison. Une continuité possible parce que le smartphone fait partie intégrante de mon enseignement en classe. Les élèves l'utilisent très régulièrement pour réaliser des photographies ou des vidéos en classe et maîtrisent parfaitement l'envoi des données par Internet sur un support commun (ENT, Padlet). Cette maîtrise des outils numériques était un prérequis essentiel pour la poursuite du projet à la maison.

la continuité

PRATIQUE A DISTANCE:

CREATION

# VIDEO

DISPOSITIFS VARIÉS

Fabrication



# VIDEO D'HELOISE

Réponse vidéo SONORE avec le mot murmuré, répété.

**SOMBRE**



**En réponse à la vidéo**

**de Mael Quentin Jordan**

**N°9**





## VIDEO DE CHARLYSE

Réponse vidéo SONORE avec le mot choisi cité, répété.

**ETRANGE**



En réponse à la vidéo

# Le corps devient piège

VIDEO de Clémence, Nina et Hélise

N°1



# VIDEO DE LOLA

Réponse vidéo

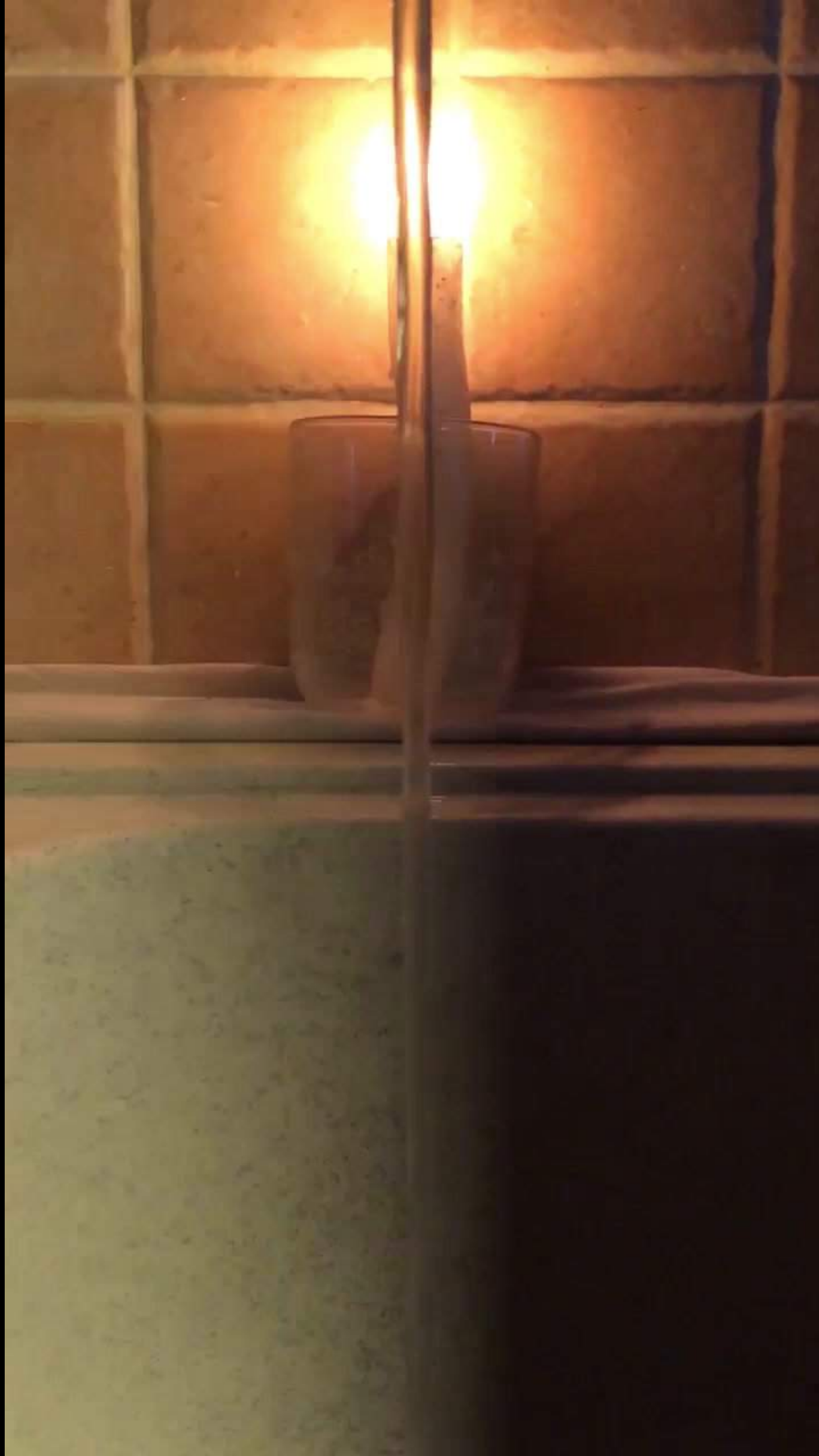
**TRISTESSE**



**En réponse à la vidéo**

de Maël Quentin Jordan

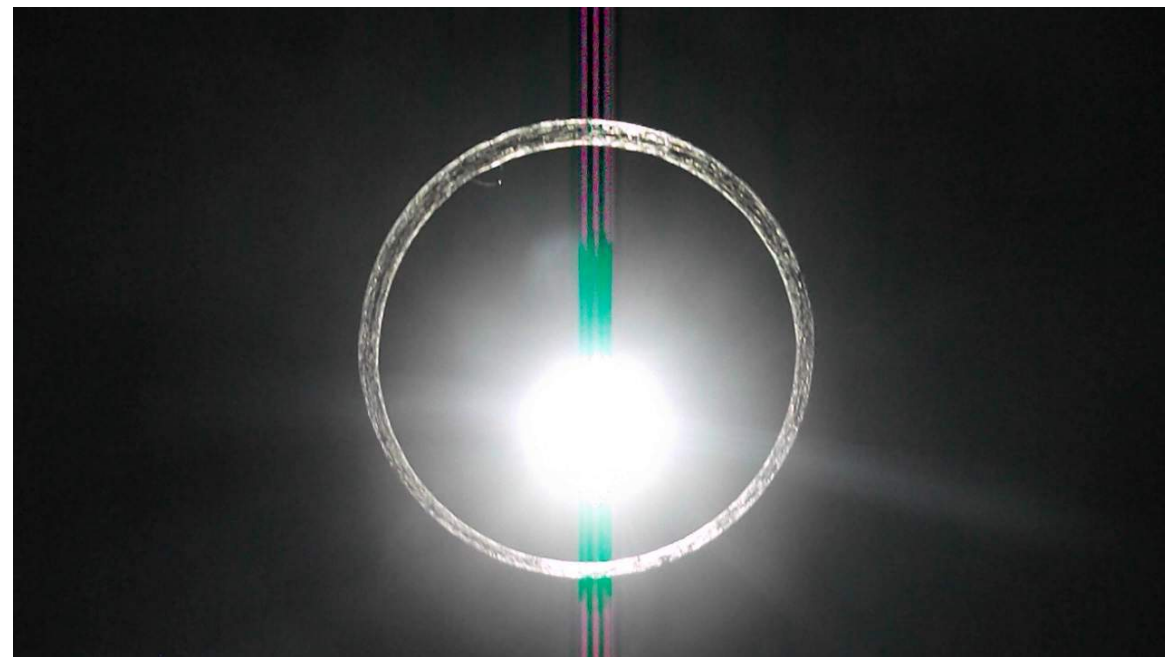
**N°9**



## VIDEO DE QUENTIN

"Dans mon dispositif j'ai filmé la lumière en continue avec des effets par intermittence. Un peu de son en arrière plan très lointain"

**PEUR**



**En réponse à la video**

**de Kélian Maxence**

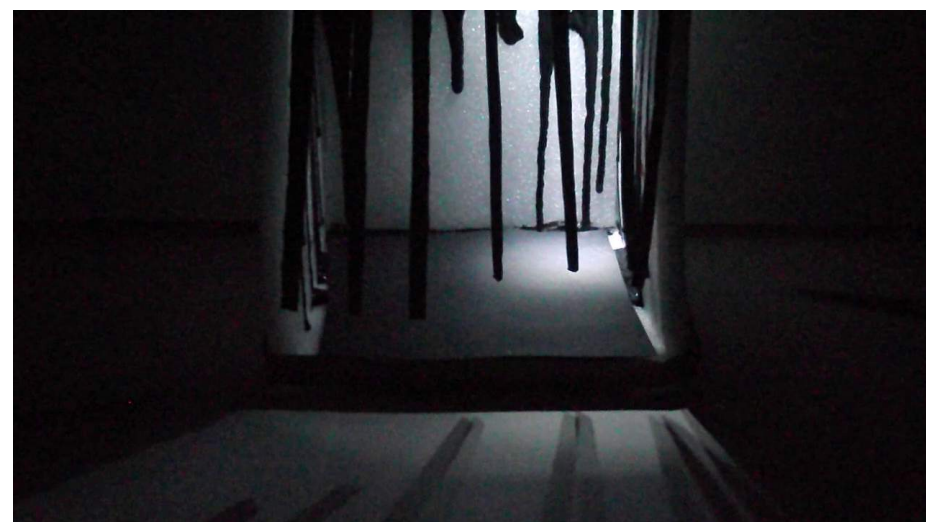
**N°6**



## VIDEO DE MARGAUX

**ABSENCE**

"J'ai fait cette vidéo à partir d'un grand vase où il y avait de la fausse neige et des objets que l'on trouve l'hiver avec une guirlande lumineuse à l'intérieur. J'avais aussi un jeu de lumière qui trainait dans mes affaires, je l'ai donc pris pour faire toutes ces lumières, que j'ai mises ensuite en noir blanc. J'ai utilisé un plaid gris que j'ai mis sur mon lit comme fond et j'ai tourné autour de mon lit pour voir l'intérieur du vase".



**En réponse à la video**

de Jade

**N°7**





## VIDEO DE QUENTIN

ENFERMEMENT

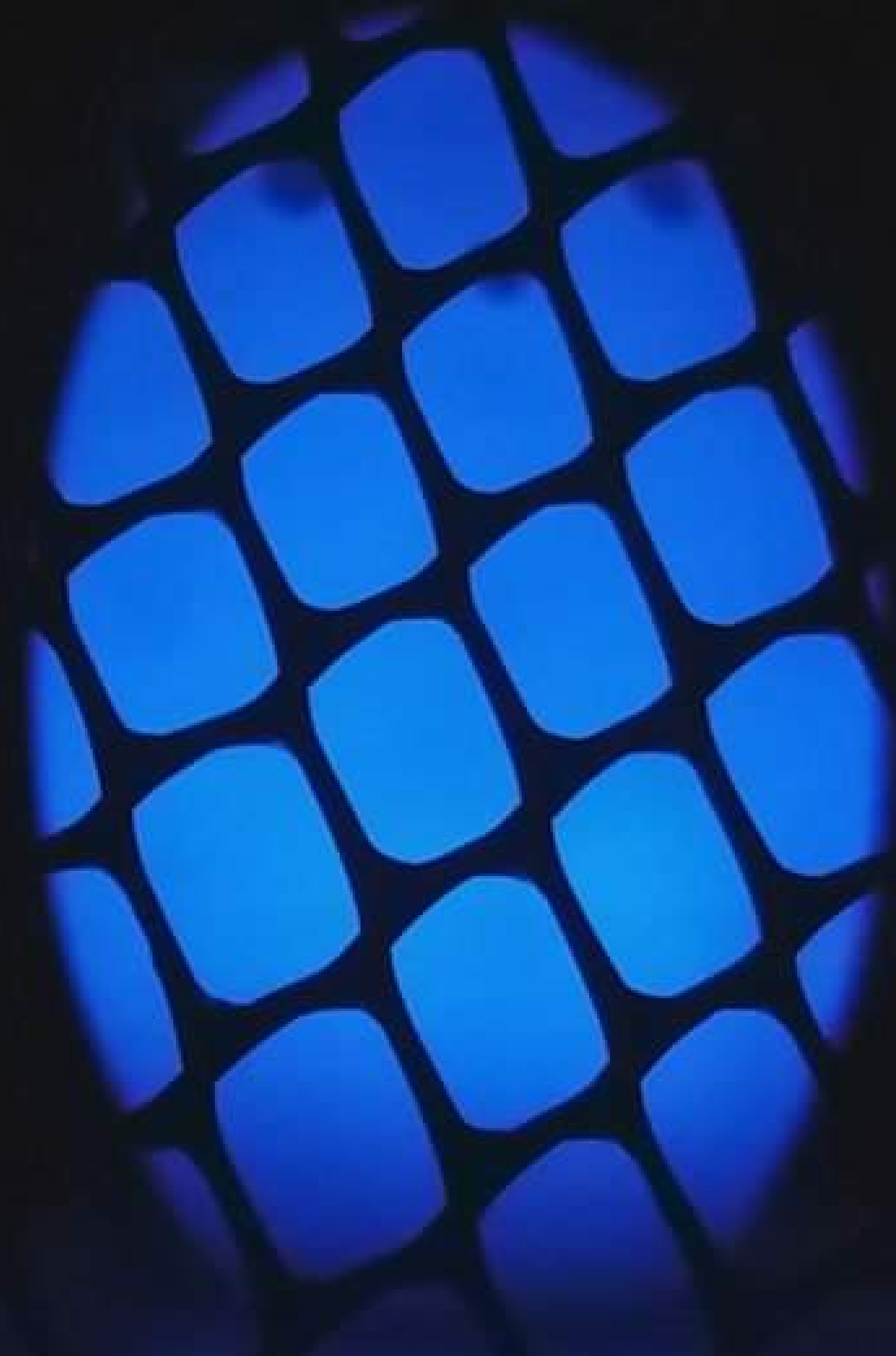
"La vidéo que nous avons regardée est la vidéo numéro 4.  
Le mot que nous avons choisi est l'enfermement.  
Le dispositif est tout simple, nous avons utilisé un espèce de grillage que nous avons mis devant l'objectif pour simuler les barreaux d'une prison et nous avons pris une veilleuse que nous avons petit à petit fait reculer et avec un cahier on a masqué la lumière à la fin."  
Texte de Quentin.



**En réponse à la video**

de Mila Louane Ritchie Gwen

N°4



## VIDEO DE LALIE MARIE ELISA

Réponse video SONORE avec le mot choisi cité, répété.

**LUMIÈRE/  
CORPS**



En réponse à la video

# Le corps devient piège

VIDEO de Clémence, Nina et Hélise

N°1



VIVAVIDEO

Les vidéos produites par le Collège Paul Langevin (étape 1) et les vidéos réponses du collège Didier Daurat (étape 2) sont montées successivement afin d'être envoyées au Collège Pierre de Ronsard (étape 3) à Limoges.

Les contraintes du confinement, nouvel espace de travail, temporalité différente, échanges virtuels avec les élèves ont rendu difficile la poursuite du projet dans le 3ème établissement.

Le montage permet de voir le projet en cours d'élaboration



LES

# VIDEOS

**ASSEMBLÉES**

voir le montage des vidéos des collèges 1 et 2



# LES RÉUSSITES

A différents niveaux, le numérique a bien joué son rôle de support de la création collective. Dans l'établissement de départ, il a facilité les échanges entre deux disciplines, entre écritures poétiques et pratique vidéo.

Il a permis aussi la continuité d'une pratique effectuée en classe pour les élèves du Collège Paul Langevin à celle mise en oeuvre à la maison pour les élèves du collège Didier Daurat.

Il a favorisé les échanges (entre collègues, entre enseignants et élèves, entre les élèves) et la circulation des données.

# LES LIMITES

- Un accès au numérique et une maîtrise inégale en fonction des établissements et des élèves.

Si l'usage pédagogique et artistique du smartphone était acquis pour les élèves du second établissement, ce n'était pas le cas des élèves du 3ème collège habitués au matériel vidéo et aux ordinateurs disponibles en classe. Démunis des outils et parfois même de connexion pour certains, il a été très difficile pour l'enseignant de maintenir le lien.

- La difficulté à amorcer/stimuler/suivre une situation de pratique et de projet à distance.

Ce projet a traversé des espaces géographiques/virtuels et a vécu différentes temporalités. La première étape s'est menée entièrement en présentiel dans le premier établissement. Dans le second collège, la découverte des vidéos et la réflexion ont été amorcées en classe et la réalisation s'est poursuivie à la maison. Pour la dernière étape, les élèves ont été confrontés à une série de difficultés qu'ils devaient surmonter seuls : télécharger des images, les visionner, les analyser, envisager leur dispositif et produire à leur tour des vidéos à renvoyer à l'enseignant. On voit bien ici les limites de la continuité du projet. Le confinement et la classe à la maison ont mis en lumière combien l'enseignant et sa présence face aux élèves, dans une classe, stimule, motive et insuffle l'envie de participer collectivement à un projet. La voix, les gestes, les regards, les échanges directs avec l'enseignant ou entre élèves, restent les vecteurs principaux de la motivation de l'élève.

## Ce qui aurait pu être poursuivi :

- la question du montage de ces séquences vidéos par les élèves (appropriation des images, envisager les 3 séquences vidéos comme une matière unique à remodeler).

- la question de la présentation de ce projet collectif au sein de nos établissements ou sur des espaces virtuels.

- Une mise en relation virtuelle de nos élèves permettant d'échanger sur les modalités de présentation de ce projet au sein de nos établissements.