

Niveau 5ème / référence au numérique et au digital dans les réalisations

1^{ère} séance: Après avoir informé les élèves que la séance serait en lien avec l'EPI « Guide touristique » ...

J'ai posé la question : « comment voyage-t-on ? »

Les idées fusent : voiture, train, avion ... j'ajoute qu'en arts-plastiques on explore aussi un thème de manière créative, une manière de mettre en avant une faculté toute humaine : **l'imagination**... suivent les propositions suivante : en machine à laver (dans un dessin animé), avec une potion magique... avec un casque à réalité virtuelle...

Extraits vidéo: « C'est pas sorcier- Les châteaux forts », afin de repérer les objets ou éléments du moyen-âge.

L'incitation est écrite au tableau : **Retour au moyen-âge ...oui mais comment ?**

Début du travail, le choix des techniques dépend bien sûr de chacun.

2^{de} séance : **Réalisations :**

Un élève ayant un handicap (pas de main droite mais un moignon) a choisi le casque RV, il s'est fait aider à la maison par sa mère pour la fabrication du cardboard, à partir d'un patron téléchargé. Il m'explique son envie de présenter un film en 3D sur le moyen âge avec son iphone, j'approuve son idée mais je précise que je préfère qu'il télécharge à la maison sa vidéo car le règlement intérieur ne permet pas l'utilisation des portables en cours. J'accepte cependant qu'il aille jusqu'au bout de son idée avec usage de l'iphone lors de la verbalisation. Il en est très satisfait.

L'élève du fait de son usage des outils numériques actuels engendre de nouvelles réalisations en lien avec son vécu. En 1988 c'était l'appareil argentique du touriste qui était choisi par Duane Hanson. Cf image présentée



cardboard RV
lunettes sans lentilles



Duane Hanson 1988 - Touristes
sculptures en cire avec objets : vêtements, appareils photos

D'autres élèves dessinent, ou travaillent en volume.

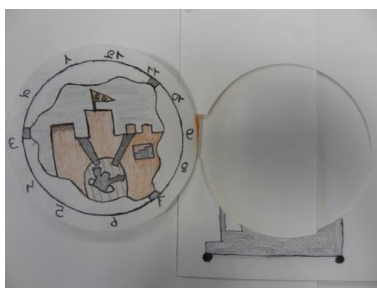
3^{ème} séance : améliorations et finitions

Comme certains apprécient les jeux vidéo comme Minecraft, on retrouve dans les représentations quelques portails (cf portail de Nether dans Minecraft)

Réalisations rassemblées, certains sont impatients de les présenter.



Portail temporel : recto



verso



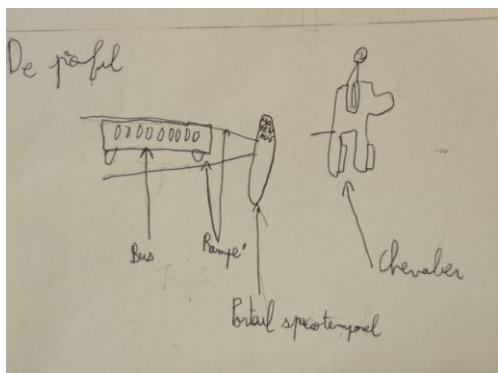
Installation -techniques mixtes
(papier, figurines, photographie numérique)



Volume /fond d'écran+personnages sur
photocopie : peinture de Nicolas de Staël



David Hockney ipad drawing 2009
image présentée et mise en relation avec le travail



Représentation graphique : portail spatio-temporel et chevalier.

Les portails et armes sont souvent représentés spontanément dans leurs dessins. Tout comme dans certains jeux vidéo édités par Nintendo il faut activer les portails en tirant dessus.

Si « Le corps est en effet, une donnée nécessaire et incontournable lorsque la question du geste est abordée », le corps est également une donnée incontournable lorsque la question du temps est abordée comme ici avec la proposition : « Je retourne au Moyen –Âge... », le corps est à l'œuvre lors de la réalisation.

Chez les adolescents le corps est aussi celui qui résiste au temps lors des pratiques de jeux vidéos parfois tardives. Plusieurs élèves ont une console de jeu Nintendo dans leur chambre. Ils sont patients lorsque le temps s'étire face à l'écran mai parfois impatients sur « les bancs de l'école».



Changement d'époque: (objets, livre ouvert) installation / le travail du groupe

+ **Banksy**: canular déposé au British muséum image mise en relation avec le travail



Techniques mixtes



Lors de la verbalisation et de la présentation de l'image de l'œuvre de David Hockney, ils sont surpris par la représentation du dessin numérique sur tablette.

A la question : « est-ce que vous utilisez des applications graphiques à la maison, ils me répondent : non. La technicité du numérique et de l'outil tactile (iphone par exemple), leur permet surtout d'accéder aux : « réseaux sociaux », à « l'application Bitmoji sur snapchat pour créer des emojis » (rires de l'élève) celle-ci ayant tendance à utiliser un vocabulaire déplacé et lié à la sexualité. En collège il est donc rappelé régulièrement la vigilance à avoir sur les réseaux sociaux.

Je relie également ce sujet à une émission sur France Culture / Les chemins de la philosophie du 10 06 2016 : Dans la disruption par **Bernard Spiegler** ; « *Face aux plateformes numériques les individus perdent leurs capacités à se projeter car celles-ci nous pilotent, anticipent ce que nous allons demander, c'est le système qui crée la demande et nous fait la demande... Vigilance à avoir du fait du pilotage réticulé de nos actes d'achats ou de sélection d'images !* ». Vigilance donc à l'isolement et à l'oubli du partage.

Face au travail en volume: cardboard peint et iphone je précise que c'est la 1^{ère} fois que je vois une réponse avec ces lunettes en carton mais que les artistes contemporains aussi s'approprient les objets du quotidien.

Par rapport aux techniques mixtes je précise, en montrant via le vidéoprojecteur l'image du canular de Banksy, que de tous les temps les artistes ont questionné l'évolution du monde : les mouvements artistiques, la connaissance de soi et des autres, de la société et de la technologie qui cherche aussi à tout augmenté jusqu'à aujourd'hui **la perception augmentée, l'intelligence augmentée à travers les ordinateurs et les robots.**

Recherche sur : <http://www.augmented-reality.fr/cest-quoi-la-realite-augmentee/>
« **La réalité augmentée** est comme une interface entre des données numériques (virtuelles) et le monde réel. Elle doit, pour nous, avoir les trois caractéristiques suivantes:

Combiner le monde réel et des données numériques en temps réel.

Être interactif en temps réel avec l'utilisateur et avec le monde réel : une modification dans le monde réel entraîne un ajustement de la couche numérique.

Utiliser un environnement en 3D (parce nous vivons dans un monde en 3D) »

Personnellement, après avoir regardé un document sur Nicolas Sekkaki j'ai retenu:

« L'ordinateur nous aide à apporter de **la méthode**, nécessaire pour la créativité, mais **l'émotion** est nécessaire à la prise de position plus puissante que la rationalité (est rationnel ce qui est basé sur la raison, sur la mise en œuvre de la logique). **L'émotion est nécessaire à la bonne prise de position** (certaines personnes qui ne sont plus capables de prendre des décisions si l'amygdale du cerveau qui correspond à la zone des émotions est détériorée).

L'intelligence collective, la motivation font que nous avons la volonté d'aimer, d'avoir du bonheur, de nous développer, ce qui fait que nous sommes humain et réel, ce que l'ordinateur n'a pas. »

Nicolas Sekkaki : <https://www.youtube.com/watch?v=dZc8ZW9dJpk>

En cours d'arts plastiques, cette émotion se partage lors de la verbalisation et se pose déjà lors des séances de réalisation. L'élève est invité à travers son travail à tenter de comprendre quel vécu du corps lui permet de dire le ressenti.

Page 4



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA

C'est là que le protocole de **la pédagogie perceptive du mouvement** est à mettre en relation avec la structuration d'une séquence :

-le fait d'expérience : **entrée** dans le projet

-le fait de conscience : **avancée** dans le travail guidée par les éléments qui entrent dans la composition

-le fait de connaissance : **trajet** qui permet de comprendre ici les liens possible entre les époques et le questionnement sur la technicité et le monde dans lequel on vit.

L'élève développe ses compétences :

Compétences / capacités à mobiliser des connaissances et de la culture
celles-ci sont ↓transférables et font appel aux pré-requis / aux acquis

Il montre alors son appétence par des actions observables et évaluables.

Suite à cette séquence un travail sur tablette (picsart, sketch) sera proposé ultérieurement.

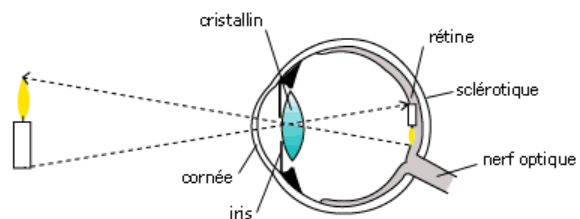
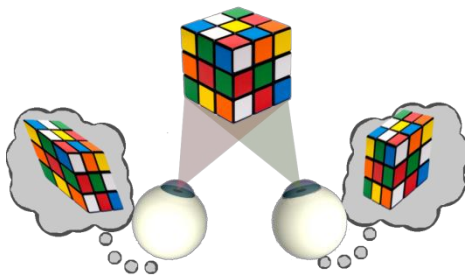


Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA

Document élève : distribué pour information

Vision - perception du relief et application cardboard pour réalité virtuelle

L'application se base sur le fait que la perception humaine du relief se forme dans le cerveau lorsqu'il reconstitue une seule image à partir de la perception des deux images planes et différentes provenant de chaque œil.



L'œil est composé de nombreuses parties qui doivent travailler ensemble pour produire une vision nette.



Logo application google cardboard et lunettes carton /3D



Tuscany Dive (découverte de la Toscane) application à utiliser avec casque deRV

