

Le geste digital #2 L'ubiquité de l'œuvre d'art digitalisée

ACADÉMIE DE RENNES



Le geste digital #2

L'ubiquité de l'œuvre d'art digitalisée

Groupe

- Benjamin BONHOMME
- Olivier MAUNAYE
- Marie-Françoise BESANÇON-FRÉNOT
- Gwenola AGAËSSE
- Isabelle BOUCHER
- Marie ROUSSEAU

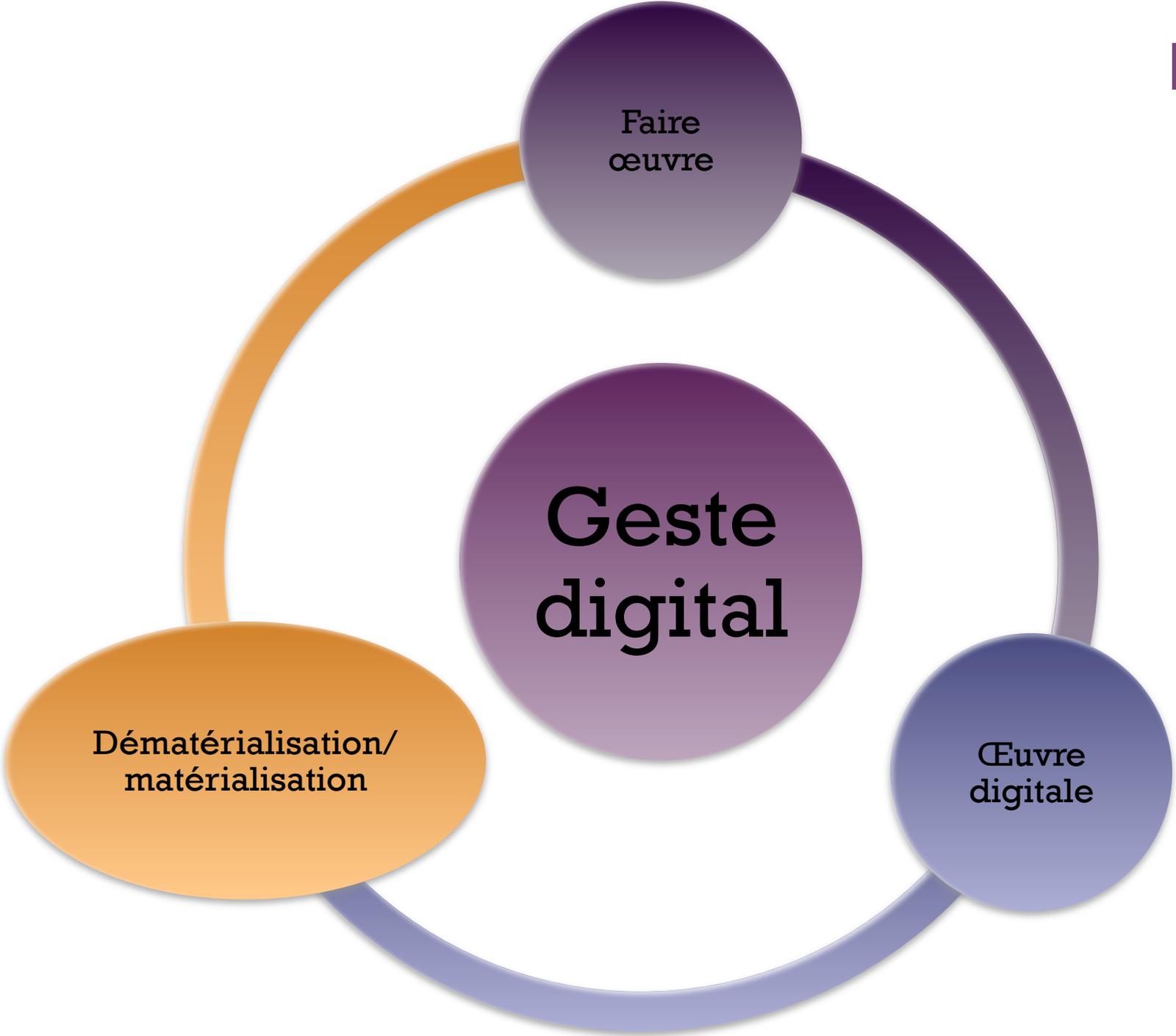


Le geste digital #2

L'ubiquité de l'œuvre d'art digitalisée

Le projet vise à interroger le geste digital dans les pratiques artistiques en articulant la réflexion sur la digitalisation des œuvres d'art qui leur confère une dimension ubiquitaire virtuelle.

Pour Salomon Reinach : « le geste est un mouvement du corps ou d'un membre du corps qui exprime une pensée ou une émotion ». (L'Histoire des gestes, in Revue Archéologique, 1924, p64-p79)

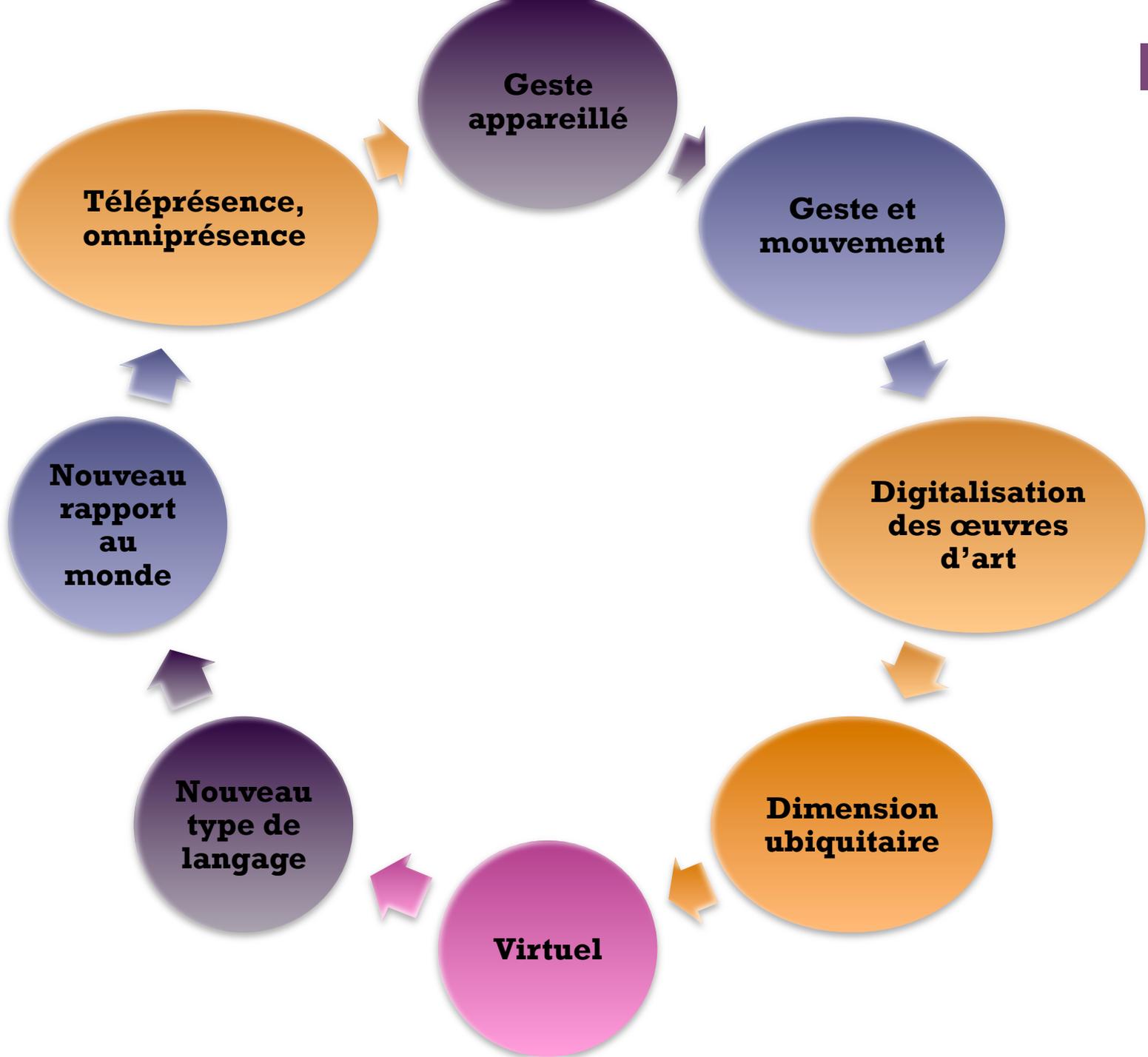


Le geste digital #2

L'ubiquité de l'œuvre d'art digitalisée

Le corps est en effet, une donnée nécessaire et incontournable lorsque la question du geste est abordée. De plus, le fait de l'associer au digital vient entériner cette dimension intrinsèque du corps. En énonçant le geste digital, cela revient à spécifier que le mouvement du corps s'opère par la main et plus spécifiquement le doigt.

Le geste appareillé donne naissance à un nouveau type de langage et à une nouvelle présence au monde. En effet, l'ubiquité de l'œuvre d'art digitalisée et la manipulation des œuvres à distance créent une téléprésence, une omniprésence et une capacité ubiquitaire du corps. L'instrumentalisation du rapport aux œuvres et à l'art découle du corps qui devient appareillé. La main reste le prisme, le lien entre la réalité et la virtualité et opère le passage entre les deux, créant une porosité, une confusion entre ces deux espaces.



Arts plastiques et numérique

"J'utilise le robot pour représenter mes dessins à l'aide de son mouvement"

Geste

Extension

Robots

Montage vidéo

Photographie

Dessin

Peinture numérique avec pinceaux

Applications

"C'est rapide"

Recherches Internet

Montage photographique

Palette graphique

Impression papier

"C'est difficile car c'est long et ça ne marche pas bien"

Tablettes

Ordinateur

Casque Réalité Virtuelle

Photographie

Image stéréoscopique

Relief

"Ça donne un effet de réel"; "on y croit trop"

Drone

Point de vue

Prolongement

Vue en plongée

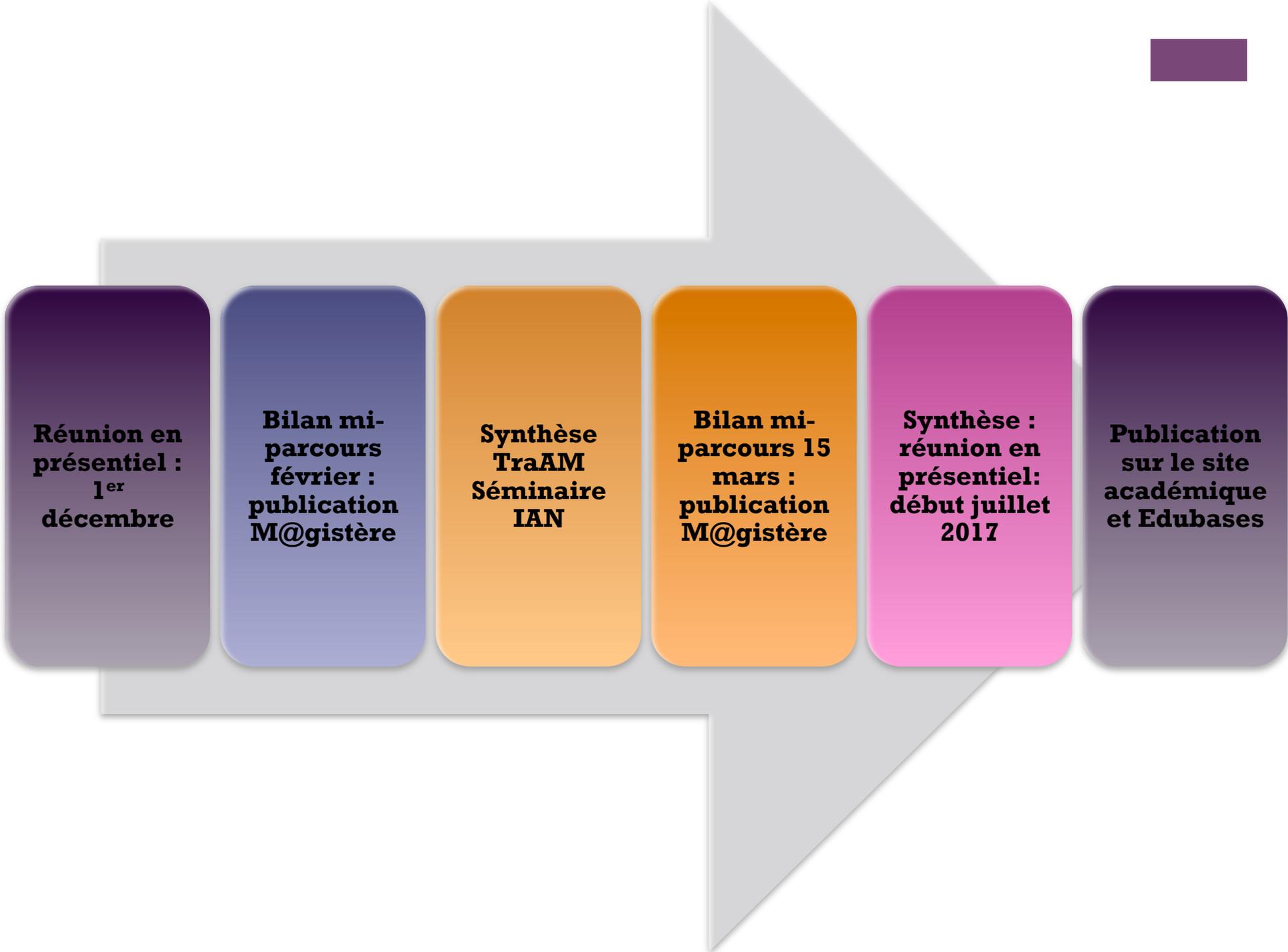
"C'est difficile à piloter mais quand on a compris, on y arrive et on peut faire pleins de choses"

Objets connectés

Nomade

Application

"Je peux utiliser mes images"



**Réunion en
présentiel :
1^{er}
décembre**

**Bilan mi-
parcours
février :
publication
M@gistère**

**Synthèse
TraAM
Séminaire
IAN**

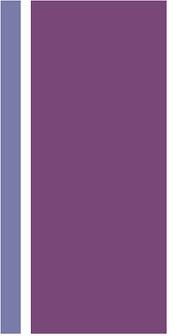
**Bilan mi-
parcours 15
mars :
publication
M@gistère**

**Synthèse :
réunion en
présentiel:
début juillet
2017**

**Publication
sur le site
académique
et Edubases**



Introduction : Mme Millet IA-IPR

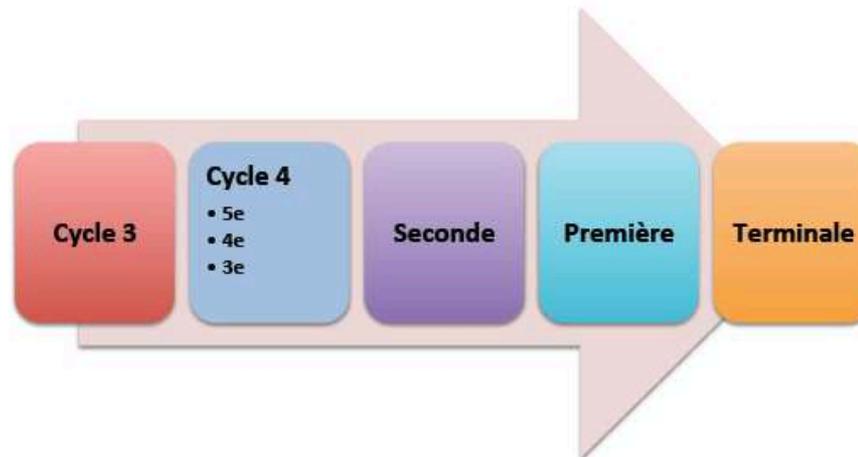


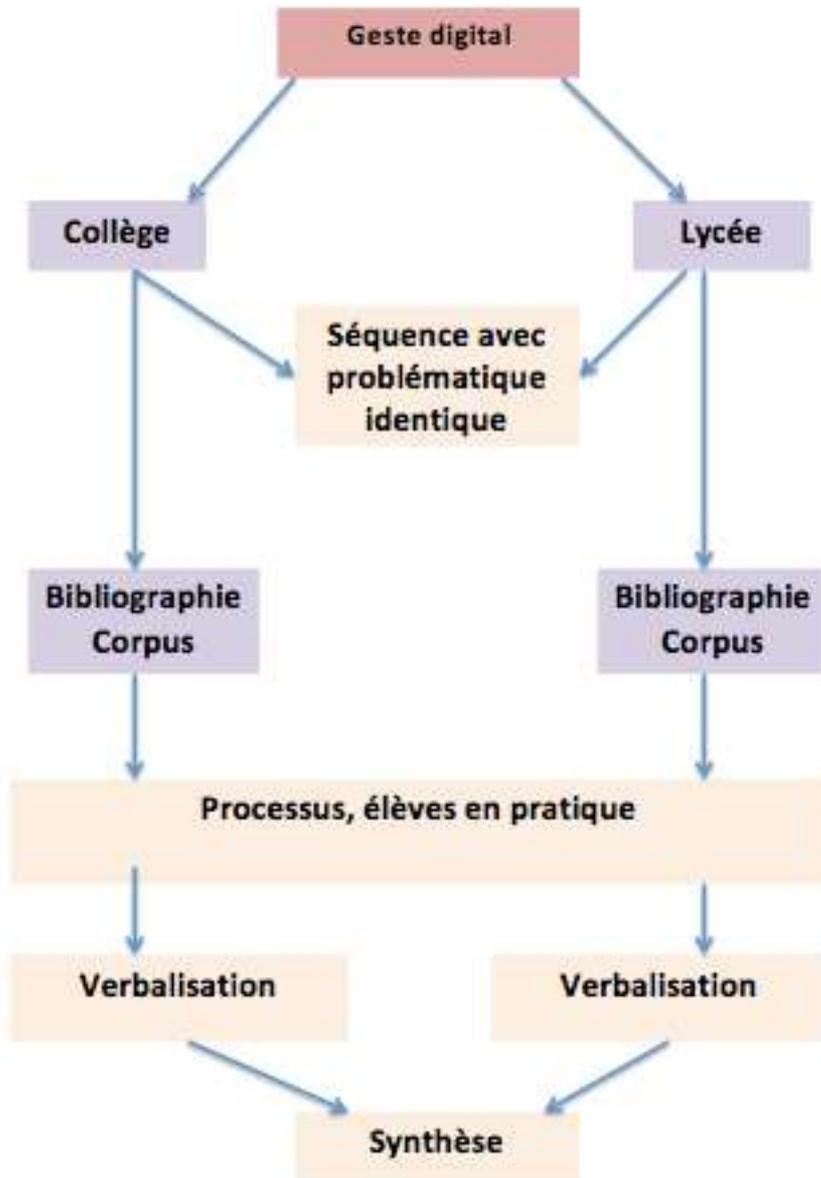
Geste digital :

+ Des ressources à constituer :



+ Envisager une présentation des projets d'enseignement s'inscrivant dans un projet global de l'élève autour du geste digital :





Modifier cette page

Changer de rôle : ▼

Accueil ▶ Session de formation ▶ Volets distants : sessions de formation ▶ TraAM Arts plastiques - Le Geste digital dans les pratiques artistiques ▶ Accueil



SOMMAIRE

➔ **Accueil**

▶ # 1 TraAM 2015-2016

▶ # 2 TraAM 2016-2017

▶ Conclusion

▶ Page formateur



MES FORMATEURS



Dominique Millet



DERNIÈRES NOUVELLES

▶ [Ajouter un nouveau sujet...](#)

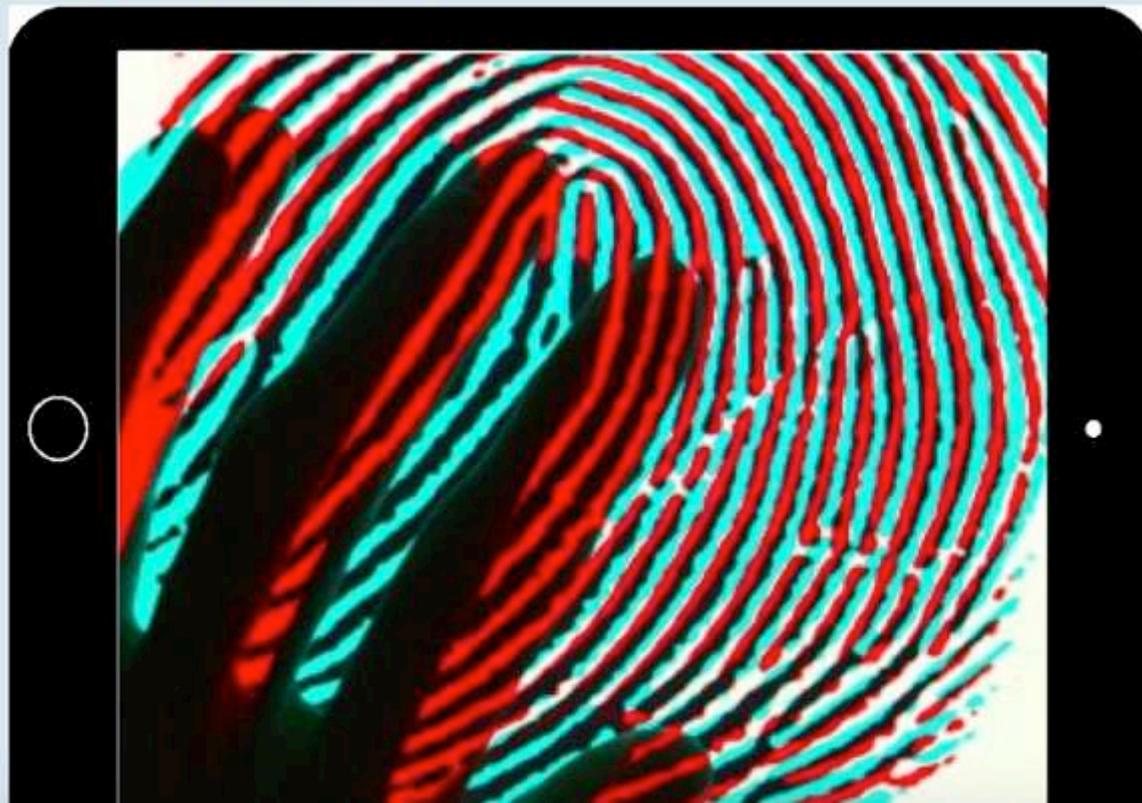
8 janv., 12:08
Marie Rousseau
Ouverture parcours M@gistère

▶ [Sujets antérieurs ...](#)

TraAM Arts plastiques - Le Geste digital dans les pratiques artistiques - Marie Rousseau

[Accueil](#)

PRÉSENTATION DE VOTRE FORMATION





✎ Modifier cette page

Changer de rôle : ▼

Accueil ▶ Session de formation ▶ Volets distants : sessions de formation ▶ TraAM Arts plastiques - Le Geste digital dans les pratiques artistiques ▶ # 2 TraAM 2016-2017

TraAM Arts plastiques - Le Geste digital dans les pratiques artistiques - Marie Rousseau

2 TraAM 2016-2017



SOMMAIRE

▶ Accueil

▶ # 1 TraAM 2015-2016

▶ # 2 TraAM 2016-2017

▶ # 2 Calendrier 2016-2017

▶ # 2 Présentiel 1er décembre 2016 : Le geste digital et l'ubiquité de l'œuvre d'art digitalisée

▶ # 2 Objectifs pour le 31 janvier 2017

▶ # 2 Travaux pour le 1er mars 2017

▶ # 2 Travaux pour le 1er juin 2017

▶ # 2 Présentiel 16 juin 2017

▶ # 2 Forums de contributions

▶ Conclusion

▶ Page formateur

PRÉSENTATION DE VOTRE FORMATION



BLANCA LI, ROBOT, 2014



Modifier cette page

Changer de rôle : ▼

Accueil ▶ Session de formation ▶ Volets distants : sessions de formation ▶ TraAM Arts plastiques - Le Geste digital dans les pratiques artistiques ▶ # 2 TraAM 2016-2017

▶ # 2 Travaux pour le 1er mars 2017



SOMMAIRE

▶ Accueil

▶ # 1 TraAM 2015-2016

▶ # 2 TraAM 2016-2017

▶ # 2 Calendrier 2016-2017

▶ # 2 Présentiel 1er décembre 2016 : Le geste digital et l'ubiquité de l'œuvre d'art digitalisée

▶ # 2 Objectifs pour le 31 janvier 2017

▶ # 2 Travaux pour le 1er mars 2017

▶ # 2 Travaux pour le 1er juin 2017

▶ # 2 Présentiel 16 juin 2017

▶ # 2 Forums de contributions

▶ Conclusion

▶ Page formateur

TraAM Arts plastiques - Le Geste digital dans les pratiques artistiques - Marie Rousseau

2 Travaux pour le 1er mars 2017

DÉPÔT DES CONTRIBUTIONS

[Entrer dans l'activité](#) ↪*Ubiquité* (0 réponse)*Geste Digital* (0 réponse)*Proposition "Futurama" 1ère L Arts plastiques* (0 réponse)

CR TraAM 2016-17 B. Bonhomme v1.pdf

Bilan 5ème piocher dans son quotidien numérique et digital partie 3 (0 réponse)

Bilan 5ème piocher dans son quotidien numérique et digital partie 3.pdf

Bilan 5ème piocher dans son quotidien numérique et digital partie 2 (0 réponse)

Bilan 5ème piocher dans son quotidien numérique et digital parte2.pdf

[Discussions antérieures ...](#)[Plus de discussion](#)[< Page précédente](#)[Page suivante >](#)

Cycle 3: consolidation

- 6^e : Œuvre d'art : matérialité et reproduction digitalisée (Marie-Françoise Besançon-Frénot)

Cycle 4 : approfondissement

- 5^e : Comment voyage-t-on ? (Isabelle Boucher)
- 4^e Qu'est-ce qu'un geste digital? (Olivier Maunaye)
- 3^e : Quand la prolifération, la propagation, le foisonnement rime avec création (Isabelle Boucher)
- Transparence (Marie-Françoise Besançon-Frénot)

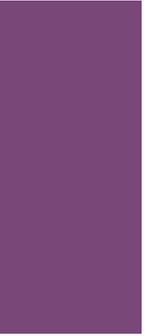
Cycle de détermination:

- Seconde:
- Verbalisation numérique (Marie-Françoise Besançon-Frénot)
 - Identité/altérité (Marie Rousseau)
 - Interface (Marie Rousseau)

Cycle terminal :

Première et terminale:

- Image du futur (Benjamin Bonhomme)
- Geste digital (Marie Rousseau)
- Traces du mouvement (Marie Rousseau)



Cycle 3



Marie-Françoise Besançon-Frénot, collègue Guichen

Milieu de l'année une séquence / préparation à la visite du musée
1 séquence en collectif verbalisation et recherche sur des sites de musées,
utilisation du vidéo-projecteur, du projecteur diapos, de la télévision

ce qui est dit aux élèves et écrit au tableau : "c'est un vrai ?"

demande : "vous avez tous vu des reproductions d'œuvres d'arts, pouvez-vous nous expliquer où ?"

Gaspard , Tom : " Notre maître, il a un Picasso" "dans la classe", réponse d'autres après du silence "c'est pas un vrai, c'est pas possible".

Intervention de l'enseignante : "Tom, Gaspard, trouvez-nous, s'il vous plaît, sur l'ordinateur, ce tableau".

La classe voit le tableau, on lit ce qui accompagne l'œuvre= son titre, son format, son lieu de conservation...

Alors, bon, c'était une reproduction

Enseignante : "une reproduction d'une œuvre d'art, c'est bien, c'est pas bien ?

Collectif, à quoi servent les reproductions des œuvres d'art ?

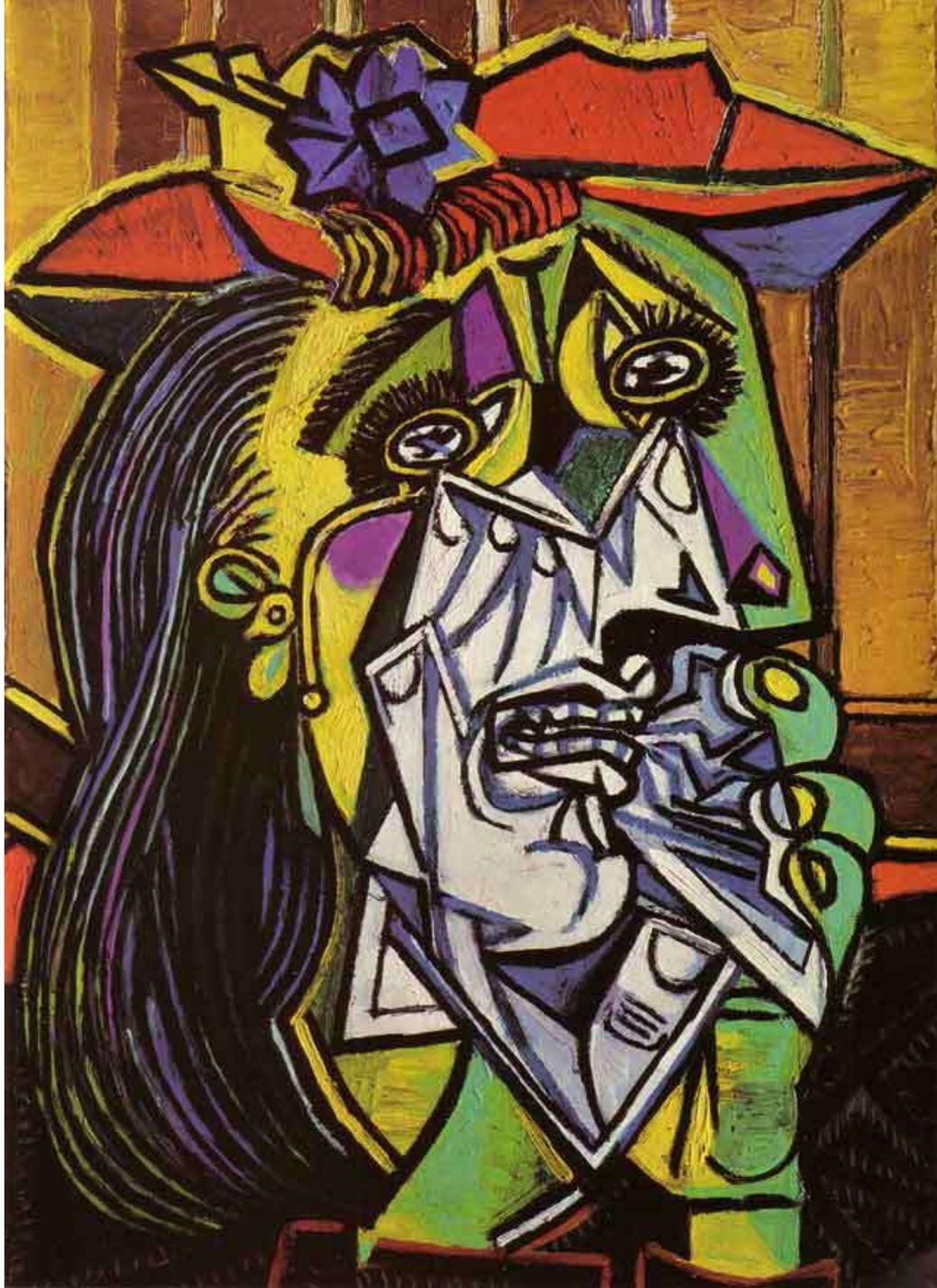
On note au petit tableau, afin de ne pas gêner la projection avec la place de l'écran, les idées des groupes, on recopie sur le cahier quelque points forts négociés sur ce que la classe comprend de la reproduction des œuvres et de son utilité.

Enseignante : je vous propose une expérience, on va regarder des reproductions : Picasso, un livre sur Picasso, une carte postale, un plaquette de diapos Picasso, le film Picasso / Palette/ extrait , chaque groupe = au nombre de 5 , va travailler sur une source pour répondre à = comment voyez-vous la peinture de Picasso à partir de votre, vos reproductions ?

Question : Est-ce que vous pouvez voir, repérer, comprendre comment c'est peint ?

15 minutes , on écrit son intervention sur son cahier , mise en commun avec chacun des 5 groupes sont support de reproduction.

Comparaisons et points communs, on note quelques indications= "diapos, on peut agrandir en reculant le projecteur..", " on va avec le rétroprojecteur retrouver la vraie taille du tableau, la carte postale "c'est joli et en plus, il y a des indications à l'arrière".





Enseignante= apporte de la réserve, une toile sur un châssis, des pinceaux pour l'huile, les tubes de peinture à l'huile, le siccatif, le fiel de bœuf, l'huile de lin, du papier toilé ...

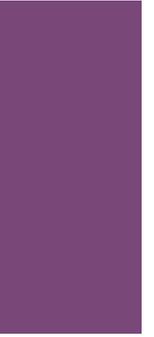
Acquisition par la démonstration des termes spécifiques à la peinture.

Manipulation du papier toilé avec de la peinture à l'huile pour trouver un geste, un effet que l'on observe dans la peinture de Picasso.

Fin de la séquence

Une page dans le cahier pérennise l'expérience du groupe / et quand il sera sec, un essai de peinture à l'huile, collé comme référence.

Objectif= préparation de la visite au Musée de Beaux Arts de Rennes.



Cycle 4



Marie-Françoise Besançon-Frénot, collège Guichen

TraAM

Ubiquité en arts plastiques dans la pratique pédagogique au collège et au lycée

A partir d'expérimentations en cours et dans les productions des élèves :
au collège, la captation du travail par des moyens numériques permet d'amplifier le caractère artistique de la production, de l'inscrire dans une pratique actualisée et exigeante, d'installer une communication dynamique, dans le groupe.

Exemple 1 : Gus s'empare de la sollicitation : *Transparence*

lors de son projet, il cherche des matériaux et demande à réaliser chez lui son travail, il s'engage à filmer avec son téléphone portable sa progression et d'apporter sa réalisation.

Il vient me montrer dans la semaine les étapes de sa fabrication et nous renonçons à ramener sur place son installation= transparente et renvoyant la lumière du fait de sa fragilité.

En contrepartie, il propose de travailler davantage sa présentation au groupe.



Il demande à un camarade de filmer avec son téléphone portable son oral devant le groupe et ce qu'il théâtralise en une réactivation de son geste.

Video 1 = Gus " la transparence piégée dans les plaques de miroir empilées"

vidéo 2 = Gus filmé par Bastien montrant au groupe sa démarche de réalisation. Sa prestation installe le groupe dans la posture de spectateur et aussi d'amateur d'art , comme dans le cas d'une performance d'artiste suivie par un public, le noir de la salle, les chaises réinstallées pour mieux voir conditionnent un déplacement de l'espace de la salle de classe devenant un lieu événementiel de la prestation artistique.

Bilan : pour Gus, les 2 étapes se complètent et replace son engagement dans le groupe en participant à un effort de travail, une progression équivalente.

L'identité artistique, forte de l'ensemble de l'engagement de Gus, est un élément déclencheur, pour le groupe qui demande à filmer leur production afin de gérer le point de vue du spectateur et souvent de ne pas montrer ce qui n'est pas bien réalisé dans leur fabrication .

Nous reprenons les acquis du trimestre 1 sur "*les cadrages et prise de vues, impact sur celui qui regarde* "

afin d'obtenir une correspondance entre ce qui est recherché et la matérialité de ce qui a été produit.

Des groupes remarquent que en travaillant les effets de type = coloration des images, saturation, noir et blanc, solarisation, leurs images installent une valorisation artistique incontestable à leur travaux.

Cette étape de sur-communication ne double pas la verbalisation telle qu'elle est pratiquée avec la présence matérielle des travaux mais provoque au contraire une continuation de ceux-ci, comme une valorisation permettant d'introduire plus naturellement la mise en place de la citation des œuvres. Les élèves apprécient les images, reproduites, agrandies comme dans un produit cinématographique . Et ce procédé instaure un questionnement recentré sur l'œuvre d'art et sa résonance dans les interprétations différentes de la question de la *Transparence*, , les images des réalisations de la classe alternant avec des citations d'œuvres permettant de mieux comprendre les enjeux de ce qui a été travaillé.

Le groupe se distingue par sa maturité dans le partage de la parole.



Usage de l'outil numérique durant les différentes étapes d'une fabrication et dans la communication de la production par l'élève de lycée option facultative.

Objectif= mettre en mémoire les démarches et préparer l'oral de soutenance de dossier en terminale

Le produit final permettant de voir à la fois les recherches de l'élève, de valoriser son geste artistique d'appropriation de la matérialité dans les situations de création artistique proposées, de communiquer au groupe sur son expérimentation et ses choix dans un discours maîtrisé.

Cette production suivant toutes les étapes de la fabrication à la conceptualisation de la réalisation en la replaçant dans un champ de références est d'emblée nommé **Livret de création de l'élève** .



Olivier Maunaye, collègue Vitré

**Qu'est-ce qu'un geste
digital ? :**

la restitution d'un mouvement
par le moyen d'un medium
digital, ou l'usage gestuel de
ce medium?



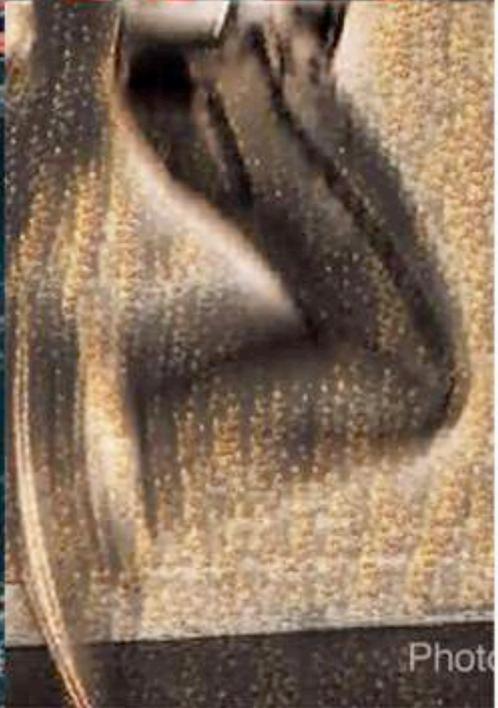
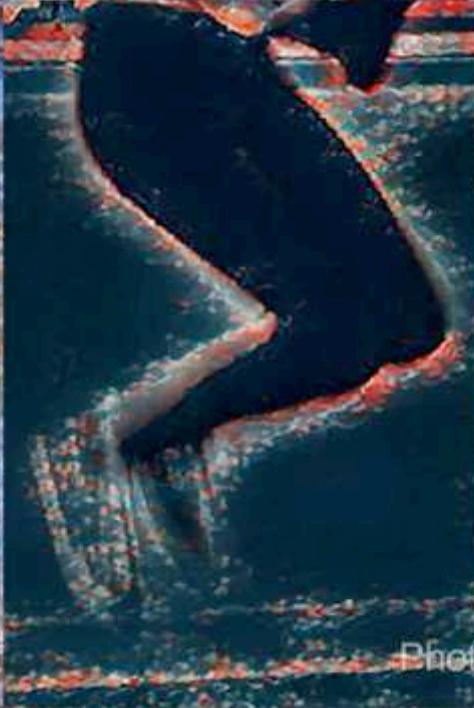
<https://drive.google.com/open?id=0B0W06JYN-F7HNUZ5TjI0R0UtUXc>













<https://drive.google.com/file/d/0B0W06JYN-F7HU0JTUUV0dTBzZDA/view>

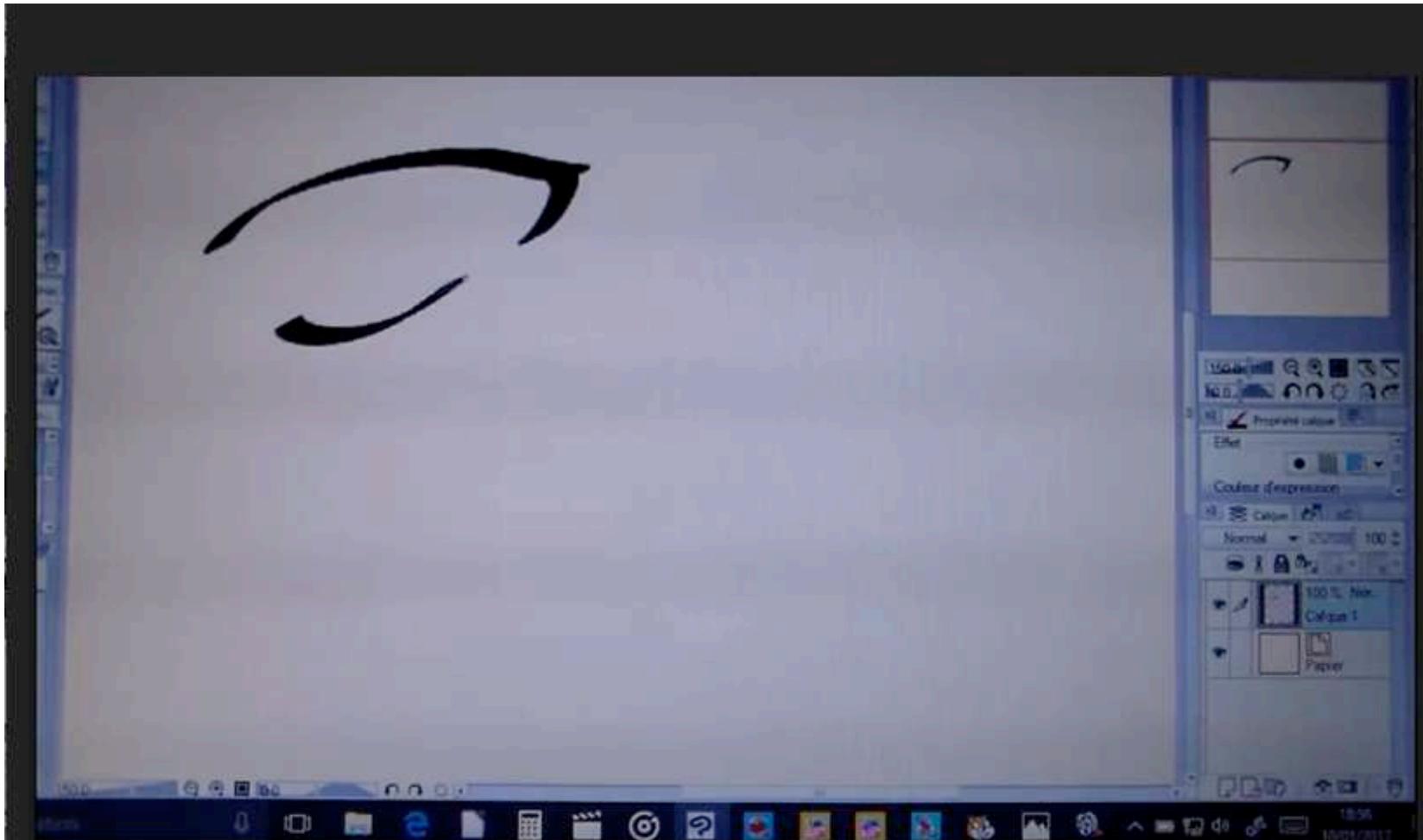


▶ 🔊 0:00 / 0:21





<https://drive.google.com/open?id=0B0W06JYN-F7HM0h4REpXQzNRSVE>





Isabelle Boucher, collège Plabennec

Niveau 5^e



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes (<http://www.ac-rennes.fr>)
sous licence Creative Commons BY-NC-SA (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>)
(Patrimoine/Pas d'utilisation commerciale/Partage des conditions initiales à l'identique)
Si vous avez des doutes sur l'authenticité du document, contactez RessourcesNureo@ac-rennes.fr

Niveau 5^{ème} / 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.



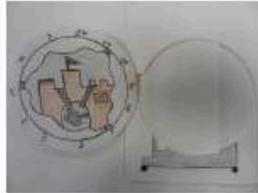
3^{ème} séance : améliorations et finitions

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



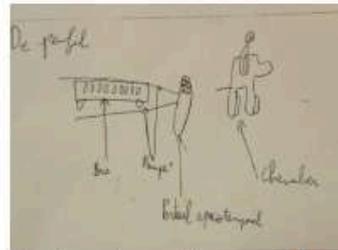
Installation -techniques mixtes
(papier, figurines, photographie numérique)



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».



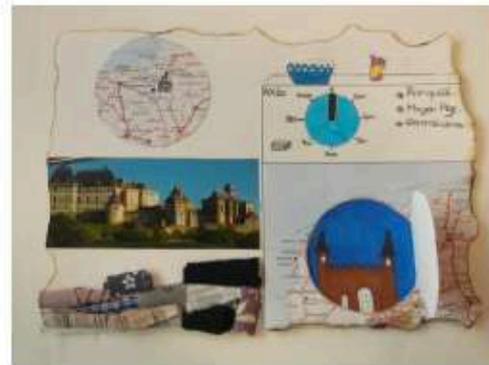
Changement d'époque: (objets, livre ouvert) installation / le travail du groupe



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.

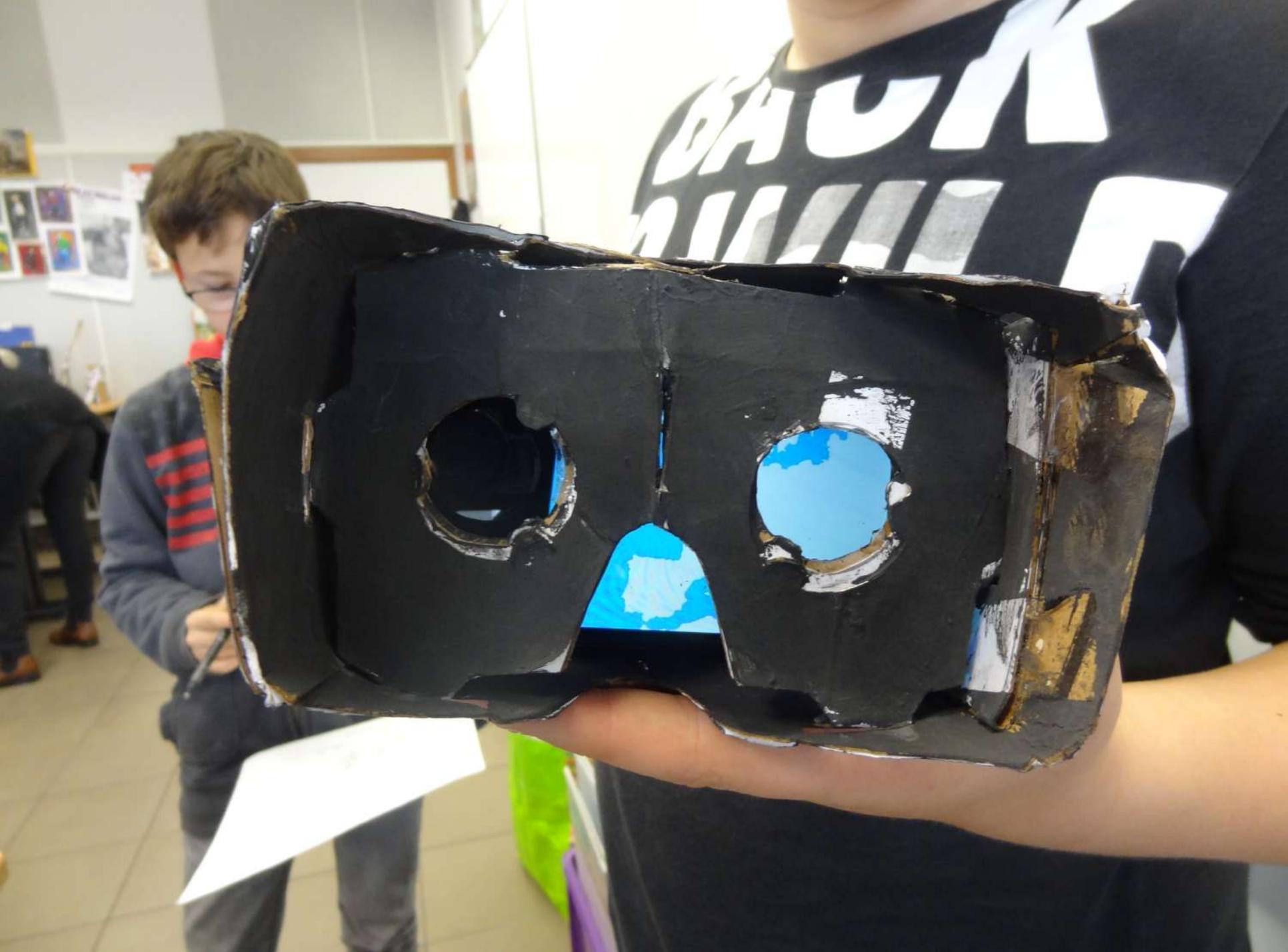
L'élève développe ses compétences :

Compétences / capacités à mobiliser des connaissances et de la culture

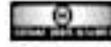
celles-ci sont ↓transférables et font appel aux pré-requis / aux acquis

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

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



Niveau 3^e



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Reims <http://www.ac-reims.fr/>
Aux termes de la Licence Creative Commons BY-NC-SA <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
Patrimoine-Pédagogie, l'utilisation commerciale et l'emprunt aux créations relatives à l'éducation.
Si vous avez des doutes sur l'authenticité du document, contactez reims@ac-reims.fr

Niveau 3^{ème} / références au numérique et au digital dans les réalisations

1^{ère} séance : Document sur l'artiste Félix Gonzalez Torres

Lecture puis **questionnement sur l'art contemporain** / pourquoi l'art évolue d'une époque à l'autre ? / Engagement inévitable, pourquoi ? / On n'est plus dans la représentation mais dans la présentation: Pourquoi ? / Qu'est-ce qu'une installation ?

Incitation : Quand la multiplication, la prolifération, la propagation, le foisonnement rime avec création...

Les élèves ont à leur disposition les différents outils de la salle d'arts-plastiques : point peinture, encre, collage, ordinateur pour logiciel Gimp, SketchUp

- Un élève me précise rapidement qu'il a une idée et souhaite utiliser SketchUp → Evidemment car les déplacements dans la salle sont auto-censurés si liés au travail.

Très vite il commence à élaborer son projet :



photographies numériques de l'évolution de son expérimentation

C'est un travail de chaque instant que de voir le processus artistique se mettre en place. Je l'invite donc à questionner son choix : qu'est-ce qu'il fait ? et pourquoi il le fait ?

Il me précise : « C'est tout simple, c'est répété mais ça fait un truc chouette ». En le regardant évoluer j'ajoute : « tu construis, tu évolues, tu prends du recul, tu défaits, tu refais », les expériences permettent de développer des compétences.

ici : **compétences à créer et questionner, percevoir et analyser pour comprendre.**

- D'autres élèves travaillent la représentation en partant du réel et d'autres se lancent dans la fiction...

2^{de} séance :

Une fois installés l'élève concerné par le logiciel sketchUp se précipite devant l'ordinateur et reprend son image, il me précise qu'« il manque la couleur ». → l'élève est libre de créer, de chercher, d'aller au bout de son idée, d'aller chercher ce qu'il est capable de donner **mais** aussi de réussir à communiquer son intention.

P-1



Je lui précise cependant que les nuances de gris son travail me font vraiment penser aux vidéos de l'artiste belge **Hans Op de Beeck** (présenté au CENTQUATRE en décembre 2016). En particulier ce fond abstrait sur lequel se présentent les espèces d'architectures inventées.

Dans l'installation « The settlement » / Le village, Hans Op de Beeck présente également un arrière-plan abstrait – un grand mur vide placé dans le fond – qui invite le spectateur à observer le village fictif dans un premier temps de loin, comme un horizon frontal, une scène imaginaire, une sorte de capture d'écran filmique en trois dimensions.

Le travail de Hans Op de Beeck sera présenté ensuite au groupe dans une nouvelle séance :
Images présentées lors de la verbalisation:



Installation « The settlement » 2017



Image extraite du film « Staging silence »

Le titre « Staging silence » / Mise en scène du silence, rappelle la mise en scène de décors abandonnés où, en l'absence de personnage, le spectateur peut s'y projeter comme seul protagoniste.

Ce travail sera présenté à l'ensemble du groupe car il s'agit de comprendre ce qui se passe dans le travail de l'artiste et de le mettre en relation son propre travail, ici celui sur sketchUp.



3^{ème} séance :

Evaluation devant le groupe et présentation de la réalisation par l'élève

Un autre élève a pensé son projet en classe mais réalisé son montage avec le logiciel cinéma4D à la maison. Démarche libre dans l'action et dans la pensée, limitée dans le temps sur 3 séances maxi. Il me montre deux propositions : la 2^{de} est présentée au groupe via le vidéo projecteur, en grand format.



n°1



n°2

Titre : Quand le foisonnement rime avec création

Titre : Quand la prolifération rime avec création

A la question : « Donner du sens c'est » : les élèves ont répondu : « savoir expliquer ce que l'on a fait », « savoir présenter », et j'ajoute : « mettre en lien avec un contexte, des connaissances... inviter à regarder et dire différemment.» (EPI : art et engagement)

L'élève devra présenter son travail et ses intentions. A la question « c'est quoi avoir des intentions ? » un élève répond : « c'est ce que l'on veut faire », « pour représenter un engagement » ... à la question : comment montrer l'engagement ? , le même élève répond : « montrer que l'on travaille, que l'on y passe du temps, qu'il y a de la réflexion »... l'élève ayant créée l'image en cinéma4D ajoute : « un engagement c'est montrer un thème qui parle d'un problème de société.»

Il explique : « Cette image représente la fabrication en chaîne de produits, le fait de représenter un téléphone de luxe (i phone) de marque Apple, une marque qui vend du rêve par ses produits haut de gamme, onéreux, que beaucoup envie », « cette image par le hors champ et l'impression d'étendue, valorisée par l'image 4D, montre aussi le phénomène de mondialisation », « enfin cette image montre aussi une sorte d'uniformisation dans un milieu aseptisé et facile à contrôler »... « par les machine/robots », relève un autre élève.

J'ajoute : « Ici aussi du fait de l'absence de personnage, le spectateur peut s'y projeter comme seul protagoniste, une allusion possible à l'individualisme ambiant. **Mais aussi un rappel afin de ne pas perdre son individualité.** »

Un élève est chargé de rechercher la définition de la mondialisation via un poste informatique : **Recherche définition de Mondialisation via Google** : Désigne un processus par lequel les échanges de biens et services, capitaux, hommes et cultures se développent à l'échelle de la planète et créent des interactions de plus en plus fortes entre différentes parties du monde.

(Avant un éventuel passage à l'oral, tous les élèves devaient réfléchir par écrit sur le choix des moyens plastiques choisis, en fonction de leurs effets, pour mettre en valeur leur réponse et lui confier une intensification artistique.)

Question : Est-ce que ce travail pourrait être exposé en galerie ? Réponse d'élève: « Oui car c'est propre », « c'est parfait, c'est bien rangé. »

J'ajoute : « On pourrait imaginer une **installation à la manière de l'artiste Bill Viola** car ici il y a le visuel, l'espace, il manque le son... »



(Image montrée)

Atteindre le jour 2002 installation vidéo

L'important pour moi est que l'élève intègre que ce qu'il vit à l'école vient **nourrir son parcours citoyen**, d'adolescent, de futur adulte, car ce qui se passe en arts-plastiques peut aussi être plein d'humanité et apporte un regard différent sur l'environnement. Ces liens entre pratiques, productions d'élèves, œuvres, récits permettent dans l'enseignement de « porter un regard informé sur l'art et sur l'univers visuel auquel il renvoie. »

Autres réalisations et réalisation finale de l'élève avec SketchUp /... à venir avec les élèves : interroger la perception sensible face aux images de l'artiste Han Op de Beeck et voir si lien avec la réalisation de l'élève.



n°1



n°2

n°1 : Répétition de personnages en mouvement (adolescents), qui vont tous dans le même sens ce qui dénonce le conditionnement et l'uniformisation car par de visage particulier.





**Cycle de détermination :
seconde**

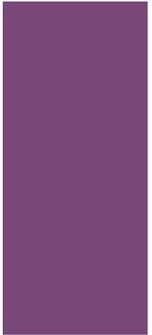
+ Marie Rousseau, Lycée Jean Guéhenno, Fougères





Intentions, enjeux artistiques et programmes

N°1	Nom :	Prénom :
Seconde Arts visuels		
1. L'ATELIER D'UN PHOTOGRAPHE		
RÉALISATION D'UNE SÉRIE PHOTOGRAPHIQUE ET EXPOSITION COMMENTÉE ET RAISONNÉE		
Sollicitation : « IDENTITÉ/ALTÉRITÉ PHOTOGRAPHIQUES »		
ENJEUX ARTISTIQUES : QUELS SONT LES ENJEUX FONDAMENTAUX DE L'IMAGE ET QUELLES SONT LES CONSÉQUENCES SUR LES DIFFÉRENTES FORMES D'EXPRESSION ARTISTIQUE ?		
Notions abordées : REPRÉSENTATION, PROCÉDÉS, MISE EN ŒUVRE, OMBRE BLANCHE, PHOTOGRAMME, EMPREINTE LUMINEUSE,...		
Culture artistique :		
	<p>➤ BAYARD Hippolyte (1801-1887), <i>Autoportrait en noyé</i>, 1840.</p> 	<p>➤ MAN RAY (1890-1975), <i>Marcel Duchamp en Scène Sévère</i>, 1920 ou 1921, photographie en noir et blanc, tirage argentique, 21,6x17,3 cm, The Philadelphia Museum of Art.</p> 
	<p>➤ JOURNIAC Michel (1935-1995), <i>La Lessive</i>, 24 heures dans la vie d'une femme ordinaire, 1974, série constituée de 44 photos en noir et blanc</p>  	<p>➤ LAWICKMÜLLER (LAWICK <i>Eriadesrike</i> van, née en 1958, et MÜLLER Hans, né en 1954), <i>La Foie à deux</i> (Lawick et Muller), 1992-96,</p> 
		<p>➤ ABRAMOVIC Marina (née en 1946), <i>Art must be beautiful. Artist must be beautiful</i>, 1975, photo extraite de la vidéo sonore en noir et blanc enregistrant la performance, de 14 mn et 14 s.</p>
    		<p>➤ Blanca Li, <i>Robot</i>, 2013. Spectacle de la Compagnie Blanca Li avec 7 NAO (<i>Aldebaran Robotics</i>), 8 danseurs et les machines musicales de <i>Morvan Denis</i>, créé en juillet 2013 au Festival Montpellier Danse.</p> 



+ Pratique de l'élève:















Intentions, enjeux artistiques et programmes

N°27 Nom : Prénom :

Seconde facultative

LE DESSIN ET LA MATÉRIALITÉ

2^e partie : LA MATÉRIALITÉ

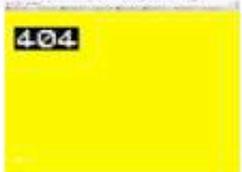
C. L'EXPÉRIENCE DE LA MATÉRIALITÉ

Sollicitation : « INTERFACE »

Enjeux artistiques : EXPÉRIENCE DE LA MATÉRIALITÉ COMME FACE À FACE AVEC L'ŒUVRE ET PRISE EN COMPTE DES NOTIONS : D'ÉCHELLE, DE MESURE, DE VOLUME, DE TEMPS D'APPARITION, DE TEMPS D'EXPOSITION, D'IMMERSION, DE MISE À DISTANCE, TAILLE HUMAINE, EXPÉRIENCE DIRECTE...

Culture artistique et plastique :

- > JODI, 404, <http://404.jodi.org/>


- > Aram ~~Sarbut~~, *Dead Drop*, 2010, New-York.

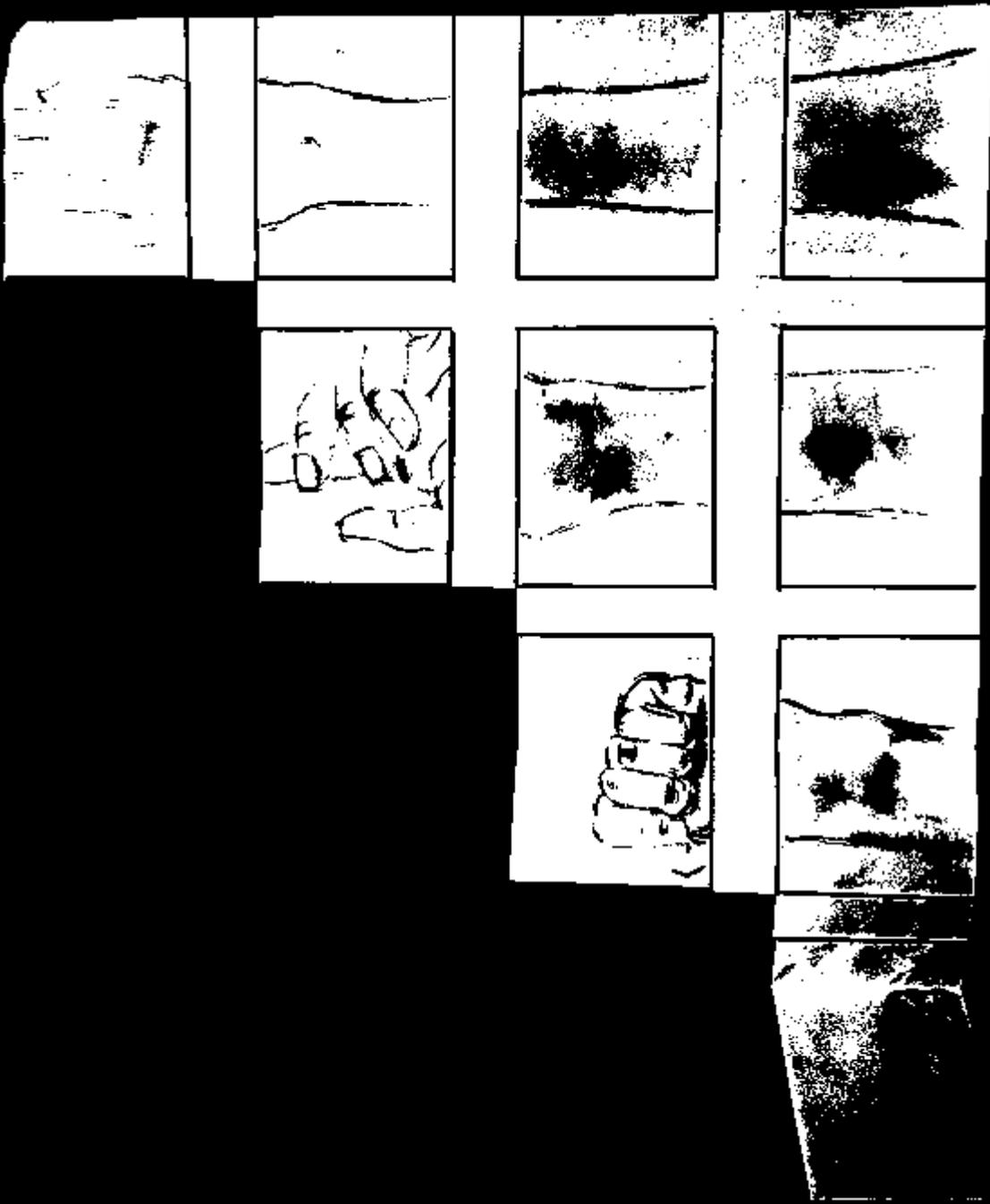
- > Antoni ~~Mustada~~, *The File Room*, 1994, Installation

- > Jeffrey Shaw, *Leah's City*, 1989-1991


Navigation icons: Home, Back, Forward, Stop, Refresh, Print, Search, etc.

+ Pratique de l'élève:







Text block with multiple lines of placeholder text.

Le Cadre
123RF
Banque d'images
tout texte en anglais
Cliquez sur la page



Text block with multiple lines of placeholder text.

Le C
123RF
Banque
tout text

Consu

Images















Cycle terminal

+

Benjamin Bonhomme, Lycée Jacques Cartier Saint-Malo

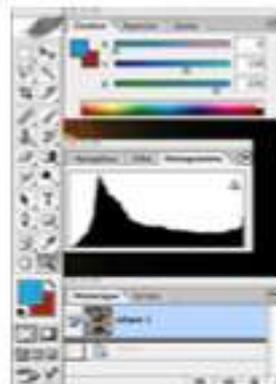


Version de travail

LE GESTE DIGITAL #2

TraAM 2016-17 : L'ubiquité de l'oeuvre numérisée

Dans la continuité du travail effectué l'année passée sur le « geste digital », les Travaux Académiques Mutualisés de l'Académie de Rennes pour l'année 2016-17 tentent de croiser cette notion avec celle de l'ubiquité de l'oeuvre numérisée.



Geste(s) 1 : MANIPULER UNE IMAGE ET LA PRÉSENTER

Que signifie / pourquoi / Comment manipuler une image ?

De la mise en scène réelle à la mise en scène virtuelle

- L'ambiguïté entre l'image photographique numérique et l'image infographique : mise en question de la notion d'indice. Rapport à la réalité, au référent, « mentir »
- Déterminer quelles sont les opérations plastiques se rapprochant des procédés traditionnels et ceux qui seraient nouveaux. Quelles sont les filiations et les ruptures ? Quel est l'apport du numérique ?
- Travailler des compétences de maîtrise des procédures logicielles de traitement de l'image (Photofiltre, Photoshop).
- Réflexion sur la fabrication d'un « hoax ». Probabilité, crédibilité, Truquage, Croyance.
- Construction par des outils numériques d'un contexte contribuant au réalisme de la fiction. Copier des codes.



Geste(s) 2 : « POSTER » sur Internet

Que veut dire le geste de « poster », d'envoyer une « oeuvre » sur un réseau numérique, sur Internet ? Qu'est-ce que cela engage ?

- Un geste simple, rapide, mais qui peut être irréversible. Choix, décision.
- Exposer dans un espace virtuel. Quelles sont les caractéristiques de cette espace ? Nouveau « chemin » de l'oeuvre ». Quel est l'« être » de l'oeuvre ?
- Du côté du spectateur : Oeuvre à la fois accessible et immatérielle, ici et ailleurs, partout et nulle part. Ubiquité. Comment le spectateur peut-il s'approprier l'oeuvre ?
- Comparer avec une réalisation physiquement présente.

« L'oeuvre s'inscrit dans un schéma de communication classique (auteur / oeuvre / destinataire).

Le cyberspace introduit trois changements :

- il y a une inversion de la position du récepteur. A la fois d'être à la périphérie comme dans les médias de masse, il est au centre.
- les distinctions entre auteurs et lecteurs, producteurs et spectateurs se brouillent au profit d'un continuum de lecture-écriture où chacun devient l'autre.
- les séparations entre les messages et les oeuvres tendent à s'effacer. Toute représentation peut faire l'objet d'échantillonnage, de mélange, de réemploi, etc...

Ce phénomène relance certaines questions posées par les artistes depuis le fin du 19ème siècle : l'oeuvre et sa étude, le place de la réception dans l'oeuvre, la distinction entre l'auteur et l'herméneute. Le cyberspace ignore la séparation émission / réception. Dans le work-in-progress, il déplace l'accent du work vers le progress. C'est un art sans signature. »

Pierre Lévy, L'Intelligence collective, Pour une anthropologie du cyberspace, Ed : La Découverte, 1997, p122

Recherches bibliographiques

Photographie, information et manipulation, Emmanuel Giou, article, site Internet news.org, 2012.

Pouvoir de l'image et manipulation – 4ème partie – Manipulation de l'image ou par l'image ?, Laurent Brixius, article, site Internet Archivage, 2008.

Les pouvoirs des images, Collectif, revue Figures de l'art n°11, Presse Universitaires de Pau, 2008.

Le tournant numérique de l'esthétique, Nicolas Théry, site Public.net, 2012.

Pour un art des images numériques, Claude Tabin, article, revue Etudes n°403, 2005.

Gestes du numérique pédagogique, Jean-Paul Morcaut, article, site Educavox, 2016.

L'image numérique de la création interactive, Jean-Paul Fourmentraux, article, site revue-lemoral.org, 2006.

TÈRE L ARTS	« Image du futur »	
Progression	<p>- Séquence en continuité de la précédente : « Fait divers » qui portait réflexion sur la mise en scène tridimensionnelle d'un fait rapporté dans un article de presse.</p> <p>Cette nouvelle proposition établit un lien par la réflexion sur l'espace narratif (tridimensionnel et virtuel).</p> <p>- Séquence en lien avec la « Semaine de la Presse » 2017 (thématique : « D'où vient l'info ? »)</p>	
Proposition donnée aux élèves	<p>1) « Image du futur »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalisez une image infographique qui rend compte d'un événement survenu dans un futur proche. Infographie à partir d'images photographiques originales et/ou collectées (libres de droit). Format jpeg, 300dpi. - Rédigez un article qui accompagne cette image, comme dans un journal. Document au format .odt avec finage inclus. - Vous porterez une attention particulière à la crédibilité de la fausse information tout en y insérant un indice de son invention. <p>Travail en binôme. Votre réalisation sera accompagnée d'une note numérique citant précisément les sources utilisées (auteur, références...).</p> <p>2) « Futurama : le journal d'un futur »</p> <p>Réalisation en ligne collective.</p> <p>L'ensemble des couples images/articles créés sera réuni et mis en page numériquement pour faire l'objet de la une d'un journal fictif à imprimer mais aussi publié en ligne sur le site Facebook du lycée. Le titre de ce quotidien et la date du numéro sera à déterminer collectivement.</p> <p>Vous devez remettre individuellement le formulaire fourni d'autorisation de publication de vos réalisations dans un espace public.</p>	
Objectifs Compétences	Programmes	<p>Compétences plasticiennes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Appréhender précisément le rôle joué par les divers constituants plastiques et matériels et savoir les utiliser. - Maîtriser les techniques. - Savoir s'adapter à des contraintes matérielles et techniques nouvelles. <p>Pratiques et techniques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Du fait de la pratique et de la réflexion menées sur les œuvres et leur production, savoir les analyser et en faire apparaître les caractéristiques plastiques, sémantiques et artistiques. <p>Compétences culturelles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir mesurer l'impact des innovations techniques sur la création plastique. <p>Questions</p> <ul style="list-style-type: none"> - Figuration et image. - Figuration et construction. - Figuration et temps conjugués.
	Notions & Questionnements	<p>1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestes et actions lors de l'effectuaton, entre liberté et contraintes. - Dématérialisation des opérations de collage, de montage. - Photographie et infographie : rapports au réel, objectivité et subjectivité. - Mise en scène, mise en espace d'une histoire, narration. Vies et messages. Rapport au texte. Appropriation de codes médiatiques. - En quoi cette réalisation collective journalière est considérée comme une « œuvre » ? - Caractéristiques de l'espace virtuel : dématérialisation, accessible, « éternel » des objets numériques. <p>2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geste : « Poster » sur Internet. Quelles conséquences ? - Réception dans l'espace numérique. - Réception qui évolue dans le temps (avant la date du journal, le jour même et après la date). - Infiltration artistique de l'espace médiatique. Quelles intentions ?
	<p>Construire les éléments d'un récit : Les élèves recherchent, débattent, manipulent et combinent le « matériel » (visuel et écrit) pour construire un récit, une fiction qui doit rester plausible. La « sensation » d'un vrai article se fait jour grâce à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'appropriation des procédures de collage numérique, d'effets pouvant copier les codes variés du registre des images utilisées par la presse (photojournalisme, image de vidéosurveillance, image amateur...) - l'appropriation des codes de la rédaction journalistique : structure et formulations d'un article, rapport illustratif de l'image... <p>Les élèves « incarnent » l'information en fabriquant la fausse preuve et l'article relatant les faits, tout en préservant l'intelligible. Ils s'interrogent comment le spectateur peut être séduit et comment il peut réagir.</p> <p>La publication expose la réalisation finale dans un espace réel (affichage au CDI, parmi les périodiques) et un espace dématérialisé, non dédié à l'art.</p> <p>Admettre et décider d'une équivoque de la réalisation finale : Qui verse la réalisation ? Dans quelle intention ? Y aura-t-il copie, multiplication, détournement ? Par qui et dans quel objectif ?</p> <p>La proposition permet plus largement de développer une réflexion sur :</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> - la rôle de l'artiste dans l'égare médiatique, dans la société ; - les propriétés d'une œuvre numérique ; - la « vie de l'œuvre » dans l'espace et le temps.
Verbalisation		<p>Individuelle</p> <p>Trois questions sont posées aux groupes d'élèves.</p> <p>1) Qu'émerge, selon vous, la touche d'images sur ordinateur ?</p> <p>2) Quelles différences faites-vous entre l'usage en Arts plastiques de techniques traditionnelles et l'usage d'un ordinateur ?</p> <p>3) Imaginez la perception de votre réalisation collective, avant, pendant, après la date choisie pour le faux journal. Quelles remarques en ferez-vous sur les caractéristiques de l'œuvre créée ?</p> <p>Collective</p> <p>Termes et notions attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Champ lexical des outils et opérations numériques. Gestes induits et leurs conséquences. - Nouveau rapport du corps à la réalisation : passage de manipulations matérielles sollicitant plusieurs sens à des manipulations numériques privilégiant la vue. - Photographie / Infographie : empreinte, coupure du rapport initial, hybridation des sources. Limites du plausible. - Article de presse : narration, codes, Détournement / appropriation des codes. - Œuvre numérique : caractéristiques. Ubiquité dans l'espace et le temps. - La fausseté comme révélateur du processus de création et des intentions. - Dimension ludique et humor. Tester la crédibilité du spectateur qui démêle ou non, le vrai du faux grâce aux indices volontairement disséminés dans le jeu du journal. <p>Dans le cadre de la Semaine de la Presse, intervention d'un professeur documentaliste sur la construction d'un article et sur la vérification des informations trouvées sur Internet.</p>
Evaluation	Formative	<ul style="list-style-type: none"> - Accompagnement individualisé. - Remédiation collective, mise en commun, aides individualisées éventuelles ayant pour objet la cohérence de la réalisation finale. - Verbalisation collective et compte-rendu écrit individuel. - Présentation collective de la réalisation finale lors de la « Semaine de la Presse ».
	Sommative	<p>Critères envisagés (réalisation en binôme) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crédibilité de l'article terminé (présente image + texte) - Maîtrise technique : mise en scène, prise de vue, opérations infographiques, mise en page... - Présentation (installation écrite d'analyse de pratique).
Références possibles	<ul style="list-style-type: none"> - Mise en scène Cindy Sherman - Montage numérique Jeff Wall Keith Cottingham - Réseaux médiatiques, de la critique à l'effacement Wolf Vostell Yves Klein Barbara Kruger Mathieu Laurette Glen Molt Bill Viola 	<p>Cindy Sherman, site www.csh.com, 1975-88</p> <p>Jeff Wall, <i>Dead Snow</i>, 1992.</p> <p>Wolf Vostell, <i>Dieu</i>, 1968.</p> <p>Keith Cottingham, site www.keithcottingham.com, 1992.</p> <p>Glen Molt, apparition dans le journal "New London Zeitung", 2009.</p> <p>Mathieu Laurette, site www.mathieulaurette.com, 1993-05.</p> <p>Bill Viola, site www.billviola.com, <i>Parade of Trees</i>, 1983.</p> <p>Barbara Kruger, <i>Demotif shop America I am</i>, 1983.</p> <p>Yves Klein, <i>Demotif, A journal d'un jour/une</i>, 1960.</p>

<p>- Le vrai et le faux Valérie Solin</p>	  <p>Nancy Watson, Michael J. Fox, Kruger, 2010. <i>Brothers One Step (1) work of Theater, Museum and Design, 1992</i></p>
<p>- Fictions médiatiques Nancy Burson Joan Fontcuberta Pierik Sorin</p>	 <p>Valérie Solin, <i>été</i>, 2003.</p> <p>Joan Fontcuberta, <i>été Les saisons de l'été</i>, 2006.</p>  <p>Pierik Sorin, <i>Summer people</i>, <i>Germany</i>, 2001.</p>  <p>Valérie Solin, <i>été</i>, 2003.</p>
<p>- Ubiquités et existences technologiques Orlène Pieter Huyghe</p>	 <p>Philippe Perrot & Pieter Huyghe, <i>Project Awa Lov</i>, 2000.</p>
<p>- Nouvelles existences de l'œuvre Carole Brandon</p>	 <p>Carole Brandon, <i>Le présent et son Néa</i>, 2013-16.</p>

UN JOUR

Édition Saint-Malo... Samedi 7 décembre 2017... n° 11-2

Saint-Malo : Le RAID pour une affaire de frites



En fin d'après-midi, un véhicule à moteur... Les policiers ont pu identifier le suspect... Les deux véhicules, un Renault van et un camion de pizza, ont été bloqués... Les policiers ont pu identifier le suspect...

Week-end vacancier : Du chat dans les bagages ?



En fin de week-end, à l'heure de la route de retour... Les policiers ont pu identifier le suspect... Les deux véhicules, un Renault van et un camion de pizza, ont été bloqués...

Saint-Malo : Deux cas inquiétants d'une nouvelle maladie ?



Un patient au hôpital de Saint-Malo... Les médecins ont pu identifier le suspect... Les deux véhicules, un Renault van et un camion de pizza, ont été bloqués...



Un patient au hôpital de Saint-Malo... Les médecins ont pu identifier le suspect... Les deux véhicules, un Renault van et un camion de pizza, ont été bloqués...

Mais qui a tué Donald Trump ?



Il y a deux jours que tout le monde connaît... Les policiers ont pu identifier le suspect... Les deux véhicules, un Renault van et un camion de pizza, ont été bloqués...



« Big eyes », le retour... Les policiers ont pu identifier le suspect... Les deux véhicules, un Renault van et un camion de pizza, ont été bloqués...

Les Dr Frankensteins de Corvè du Nord



Le week-end de dimanche dernier... Les policiers ont pu identifier le suspect... Les deux véhicules, un Renault van et un camion de pizza, ont été bloqués...



Une performance qui a du chien !... Les policiers ont pu identifier le suspect... Les deux véhicules, un Renault van et un camion de pizza, ont été bloqués...

La photo du jour : JOHNNY, ON T'ADME !!!

Un jour qui a été l'événement... Les policiers ont pu identifier le suspect... Les deux véhicules, un Renault van et un camion de pizza, ont été bloqués...



Un jour qui a été l'événement... Les policiers ont pu identifier le suspect... Les deux véhicules, un Renault van et un camion de pizza, ont été bloqués...

RETOUR CRITIQUE SUR LA SÉQUENCE

Motif : Choisi avec les élèves, il repose sur la fiabilité des informations.

Desti de persuasion : Choisi avec les élèves, et trop late, et trop proche de la séquence (rédaction en avril) afin qu'ils aient une latitude d'écriture mais qu'ils puissent aussi se projeter dans une situation crédible.

Titre : Choisi avec les élèves, il introduit une réflexion sur le temps de l'événement.

Baseline : Mixé(e) avec les élèves, il présente en jeu d'écriture techniques.

Indice : L'image comme preuve d'acte.

Indice : Le nom propre d'un protagoniste est le mot-clé de l'acte.

Indice : Le sujet de l'article renvoie à la syntaxe d'image et à l'existence sur les réseaux sociaux.

Indice : L'article cite la possible manipulation de l'image numérique.

Indice : L'article cite les réseaux sociaux, suggère leur présence et l'action de poster.

Indice : Référence à Akiba Sotera dans un article concernant les chats.

Indice : Citation des réseaux sociaux comme source d'infos d'informations.

Indice : La technique utilisée pour réaliser l'image est essentielle.

Les techniques et gestes utilisés :

- mise en scène réelle et prise de vue photographique ;
- recherche d'images libres de droit ;
- modifications et montage photographiques (Photoshop) : réglages d'image, calques, texte... ;
- écriture d'intention ;
- mise en page (Libre Office) ;
- impression format journal pour exposition ;
- partage sur réseau social (Facebook du lycée Culture de Cannes).



Marie-Françoise Besançon-Frénot, Lycée Bain de Bretagne

L'ubiquité à l'épreuve de la classe

Ma préoccupation en ce qui concerne l'apport de l'ubiquité dans ma démarche pédagogique est de favoriser l'appropriation par les élèves des outils numériques pour faciliter leur expérience de création artistique.

Cela permet de diffuser leur productions, leurs démarches, de se cultiver par les références choisies, enfin de partager un vécu singulier.

L'usage de l'outil numérique est devenu quotidien, inséparable des phases de constitution des projets, de recherche des références et de restitution.

La communication de la démarche étant grandement facilitée et amplifiée par l'apport du dossier numérique qui ne supplante par la fabrication et l'expérience plasticienne mais l'accompagne.

Cette communication rendue possible par la lisibilité du produit de communication numérique favorise naturellement son caractère ubiquitaire.

Le groupe de travail, en classe, en mémorisant son travail constitue une mémoire active de son identité artistique.

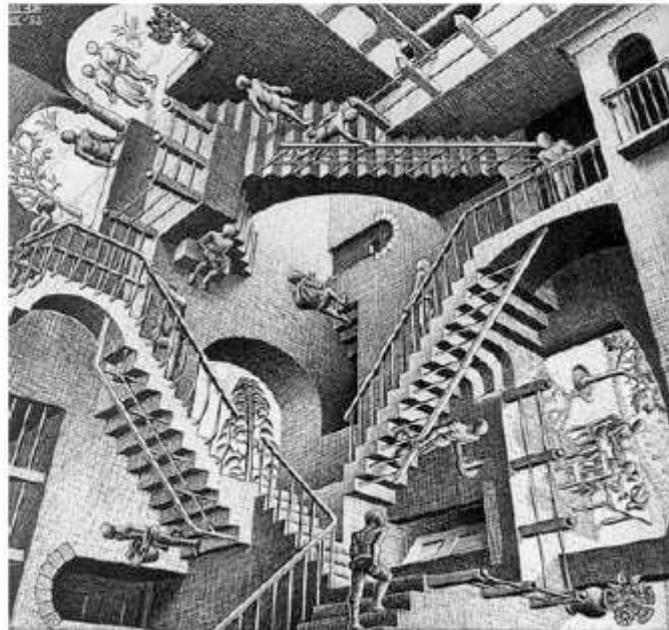
Cette mise en mémoire, au lycée, se montre donc dans le cadre de la Galerie Virtuelle et est diffusée, ponctuellement dans le collège de recrutement.

Cette production numérique rend possible la diffusion de la production du travail plastique, les élèves en choisissant ce que le spectateur doit voir, affirmant ainsi leur maîtrise d'un processus de création global.

Dossier Sculpture

Dans le cadre du cours d'Art Plastique, nous avons tous réalisés une sculpture à partir de morceaux de polystyrène, pour la plupart, ou d'autre support pour certains d'entre nous.

Pour ma part, j'ai choisi un morceau de polystyrène car la forme me plaisait bien et puis j'avais déjà en tête la manière dont je l'utiliserais. Étant donné que je voulais produire l'effet d'un bâtiment, j'ai choisi de ne pas beaucoup retoucher sa forme initiale. J'ai seulement découpé au cutter les bords du polystyrène pour donner une coupe plus régulière. Mon projet était de donner une forme industrielle à ce bâtiment, mais surtout de faire un lien avec les lithographies de M.C. Escher dans le but de réaliser une illusion d'optique ou du moins un trouble lié à la relativité de la pièce du bâtiment. Pour cela je me suis basé sur une de ces célèbres œuvres qui se nomme Relativité (1953).



Pour donner un effet de trouble sur la réalité j'ai repris l'idée des escaliers disposés dans plusieurs sens différents pour l'ajouter à mon décor (n'ayant pas pris de photo de la sculpture avant la peinture, elle sera déjà à moitié peinte).



Sur cette sculpture j'ai ajouté quatre escaliers taillé dans d'autre morceau de polystyrène. Ils sont disposés de façon à n'avoir aucune logique entre eux et appartiennent tous à des espaces différents les uns envers les autres.

Après avoir fait cela, j'ai disposé sur la face arrière du bâtiment du rouleau de plâtre afin de donner un toucher et un air rugueux pour ressembler à l'arrière d'un bâtiment industriel. Je n'ai pas recouvert l'intérieur du bâtiment car je voulais laisser le décor lisse et homogène au niveau de la matière. Ensuite j'ai commencé à peindre l'intérieur avec du gris plus sombre par endroit pour rendre la peinture un peu bâclée et pour jouer sur des nuances de gris différentes qui donne l'effet d'un

revêtement bétonné. J'ai recouvert l'intégralité du bâtiment de la même couleur, toujours en jouant avec des nuances de gris différentes.



Après la peinture terminer ma sculpture ressemblait à cela :



Pour renforcer la notion de relativité qui est complètement fossée dans cette sculpture, je modélisa à l'aide de pâte fimo un personnage sans caractère ni personnalité qui pourrait être n'importe qui dans cet univers imaginaire.

Ce personnage viendra se fixer à un escalier ce qui surprendra encore plus l'observateur.

Ce type d'exercice m'a aidé à me familiariser à la sculpture, car je n'en avais jamais réalisé avant. J'ai pu utiliser du rouleau de plâtre ce qui pourrait être très bénéfique pour une future sculpture. Cela m'a aussi permis de changer de domaine car j'ai plutôt l'habitude de dessiner sur du papier, plutôt que sur un support 3D.



L'Étrange Éclosion

Référence(s) :

Œuvre 1: "Paysage, empreinte" par Jean GRISOT, 1982.

Comme nous, l'artiste a travaillé avec du plâtre et de l'acrylique pour copier quelque chose qui provient de la nature.

Démarche :

Nous avons d'abord voulu sculpter des monstres, comme nous nous amusons souvent à en dessiner. En cherchant du matériel, nous avons trouvé une boîte en plastique de la forme d'un œuf qui pouvait nous servir de base pour le corps du monstre. Nous avons très vite abandonné cette idée quand une autre idée est apparue dans notre imagination : nous allons construire un nid pour abriter un œuf.

Nous avons trouvé du polystyrène parfait pour servir de base à notre nid, puis nous sommes allés chercher des branches dans le petit bois à côté du lycée afin de le construire. Nous avons collé le branchage à notre base de polystyrène peinte en couleur bois. Nous avons aussi fait un socle en polystyrène afin de le rendre stable.

L'œuf, lui, est un modelage construit en plâtre et la boîte en plastique nous a servi de base pour la forme. C'était la première fois que nous utilisions du plâtre mais nous avons rapidement eu le coup de main ! Nous l'avons peint à l'acrylique avec des couleurs étranges afin qu'il ne ressemble pas à un œuf ordinaire, mais plutôt à un œuf fantastique.

Notre travail final est une courte vidéo qui nous montre, comme le titre l'indique, une étrange éclosion.

Dans cette vidéo, nous pouvons voir un œuf paisiblement posé dans son nid, quand une main humaine armée d'un marteau vient pour le détruire. Nous avons travaillé en volume afin de rendre notre œuvre plus réaliste. Ceci est la représentation-même des ravages de l'Homme sur la Nature. Nous avons travaillé le vide, notamment avec l'œuf, symbole de la vie, afin d'accentuer l'idée de la mort : L'Homme tue en quelques secondes ce que la Nature a créé en quelques semaines/mois/années.

Évaluation personnelle :

Nous avons eu beaucoup d'idées farfelues, et nous nous sommes rendu compte qu'au départ, nous voyions beaucoup trop les choses en grand. Nous pensons que l'idée que nous avons fini par choisir est bonne, et qu'elle correspond bien à nos pensées personnelles et représente bien notre imagination.

C'est pour quoi la note de **15/20** nous semble plutôt correct.



+

Marie Rousseau, Lycée Jean Guéhenno Fougères



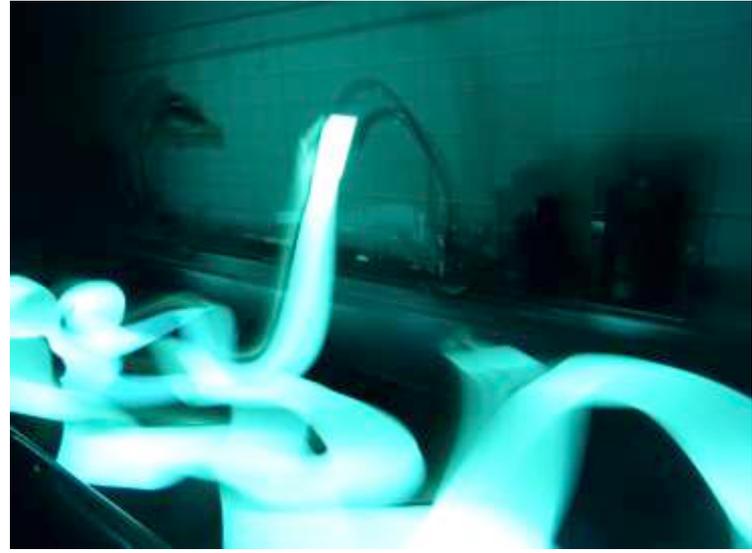


Intentions, enjeux artistiques et programmes

N°4	Nom :	Prénom :	Classe :
<u>Première facultative</u>			
<u>LA REPRÉSENTATION</u>			
B. LES PROCESSUS : « LE CHEMINEMENT DE L'IDÉE À LA RÉALISATION »			
Sollicitation : « TRACES DU MOUVEMENT »			
Enjeux artistiques : LA REPRÉSENTATION COMME CONSTITUANT DE L'ŒUVRE : QUELS EN SONT LES PROCÉDÉS, LES PROCESSUS ET LES CODES ?			
Notions abordées : REPRÉSENTATION, PROCESSUS, CHEMINEMENT, IDÉE, RÉALISATION, ...			
Culture artistique et plastique :			
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Henri Michaux, <i>Mouvements</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hans HARTUNG, 72962-H24, 1962. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pierre SOULAGES, Eau-forte XXIX, 1974, 65x 50cm. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lucio Fontana, <i>Concetto Spaziale, Attese</i>, 1963. 	
    	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Marie Chouinard, <i>HENRI MICHAUX : MOUVEMENTS</i> Quand la chorégraphe a découvert le livre <i>Mouvements</i>, d'Henri Michaux, composé de dessins à l'encre de Chine et d'un poème, elle a souhaité l'adapter presque littéralement. Les dessins sont projetés en arrière-plan, donnant ainsi la possibilité aux spectateurs de lire simultanément la partition de Michaux. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Loie Fuller, <i>Danse Serpentine</i>, 15 août 1892, Park <i>Eden</i>, Brooklyn, New York. 	

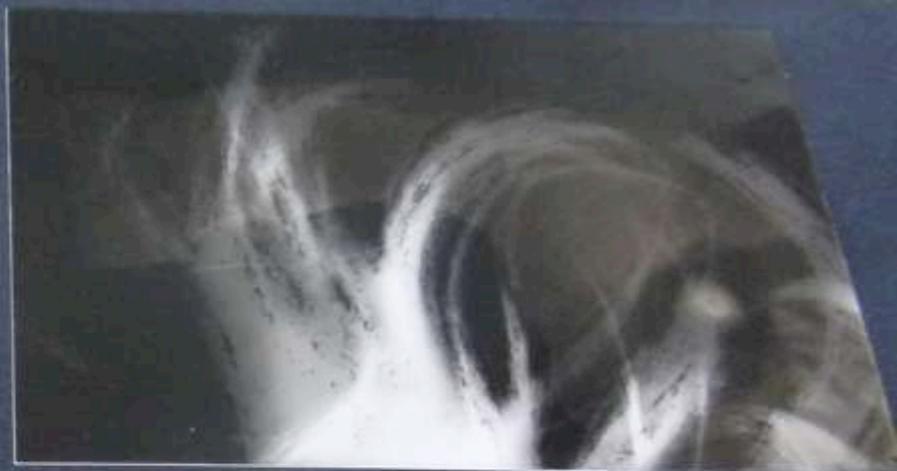
+ Pratique de l'élève:

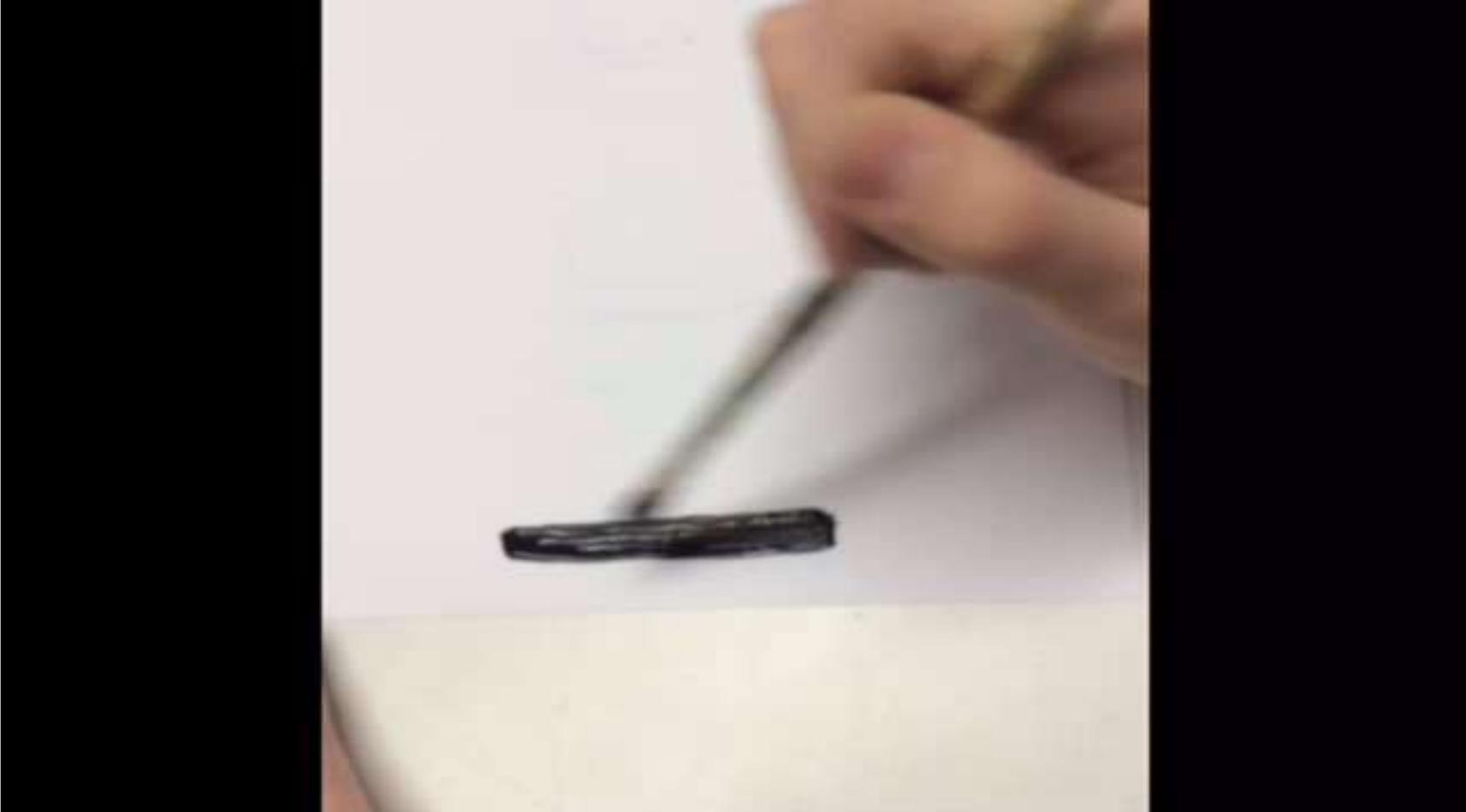


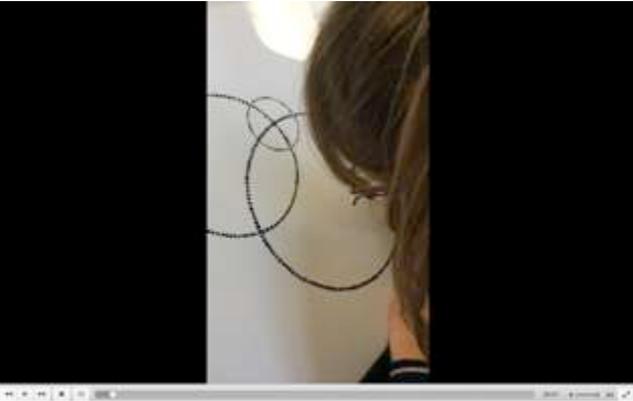














Intentions, enjeux artistiques et programmes

N°18 Nom : Prénom : Classe :
Première spécialité Arts plastiques
LA FIGURATION

D. FIGURATION ET TEMPS CONJUGUÉS :
3. ŒUVRE ET DEVENIRS

Sollicitation : « GESTE DIGITAL »

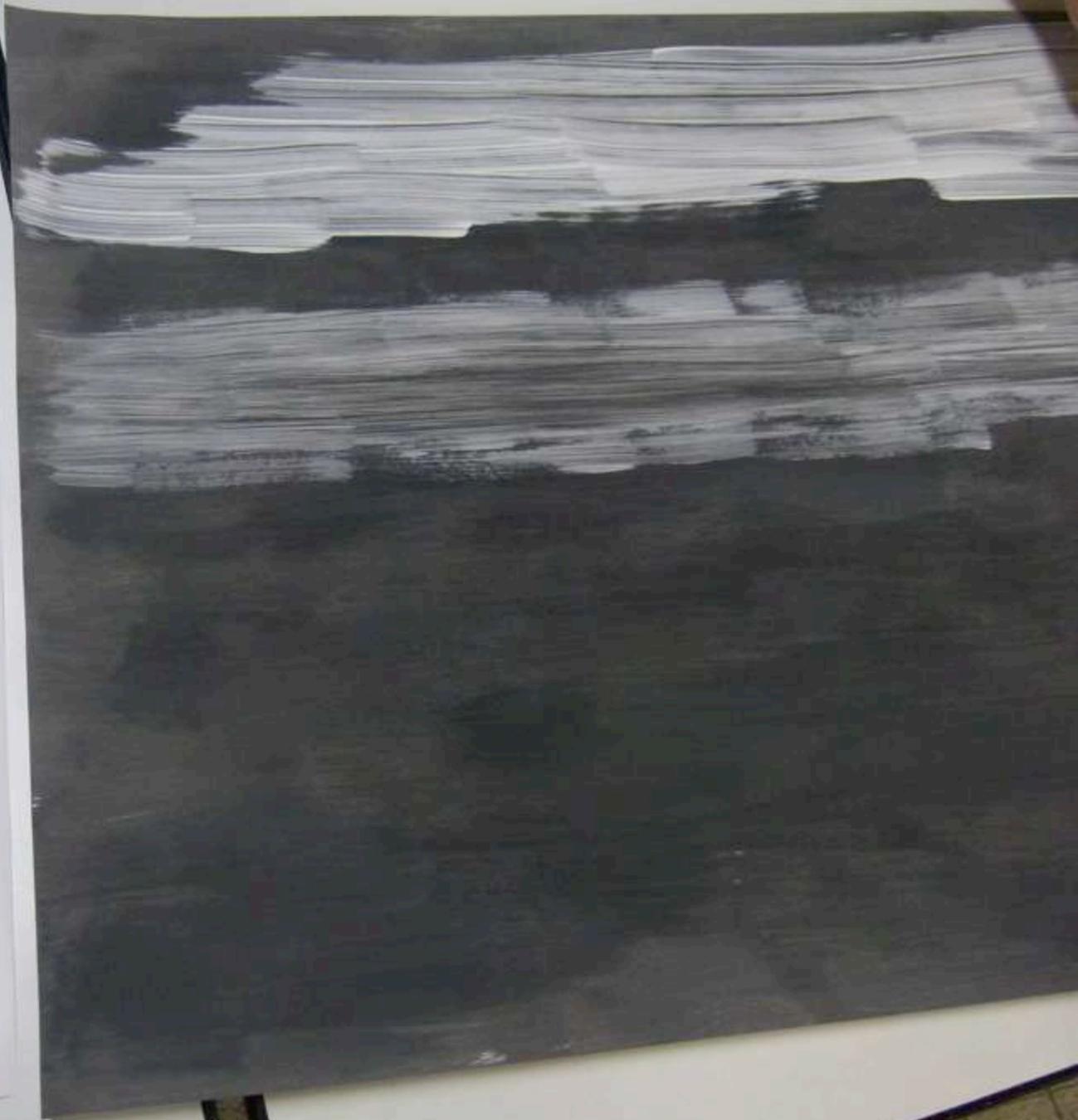
Enjeux artistiques : **QUESTION DE LA RELATION DE L'IMAGE AU TEMPS**
Notions abordées : TEMPS, GESTE, DIGITAL, TRACES, RESTES, MÉMOIRE, SPECTATEUR, ARTISTE, ...
Culture artistique et plastique :

- > Ai Weiwei et Qiqi. *Classroom*, 2013
- > Raphaël Baccardus. *Savoir déposer ses caviars*, 1997-2005
- > Aaron Zukin. *Flight Patterns*
- > Jeffrey Shaw. *Leah's City*, 1989-1991
- > Christian Gille. *Leah's City*, 2004-2014
- > Mosquito. *ZooLag*, 2011
- > Julia Scher. *What shall we do next?* 2007-2011
- > Zaha Hadid. *Glasgow Riverside Museum of Transport* 2004 - 2011

+ Pratique de l'élève:

Représentation picturale
d'un BUG informatique



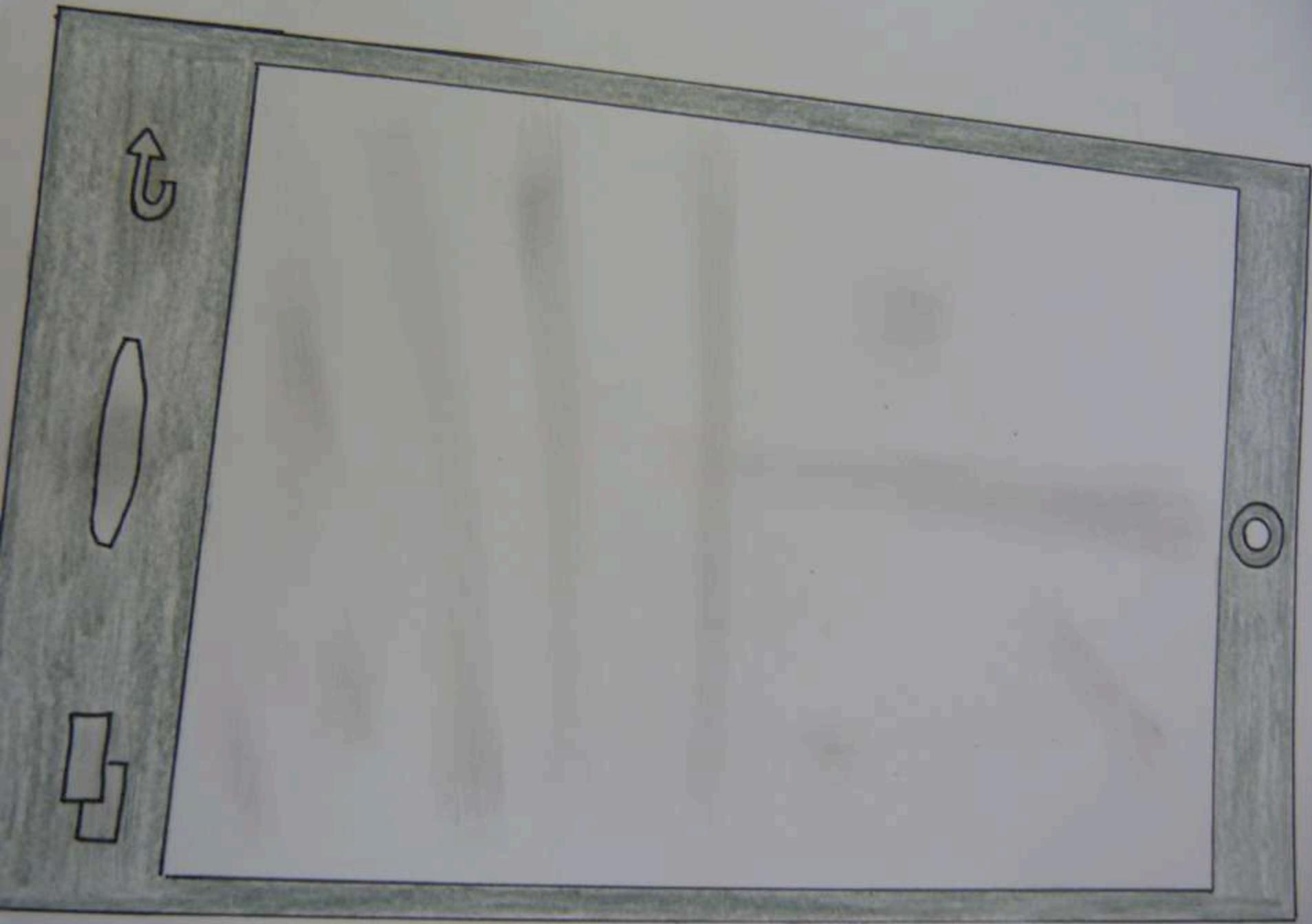


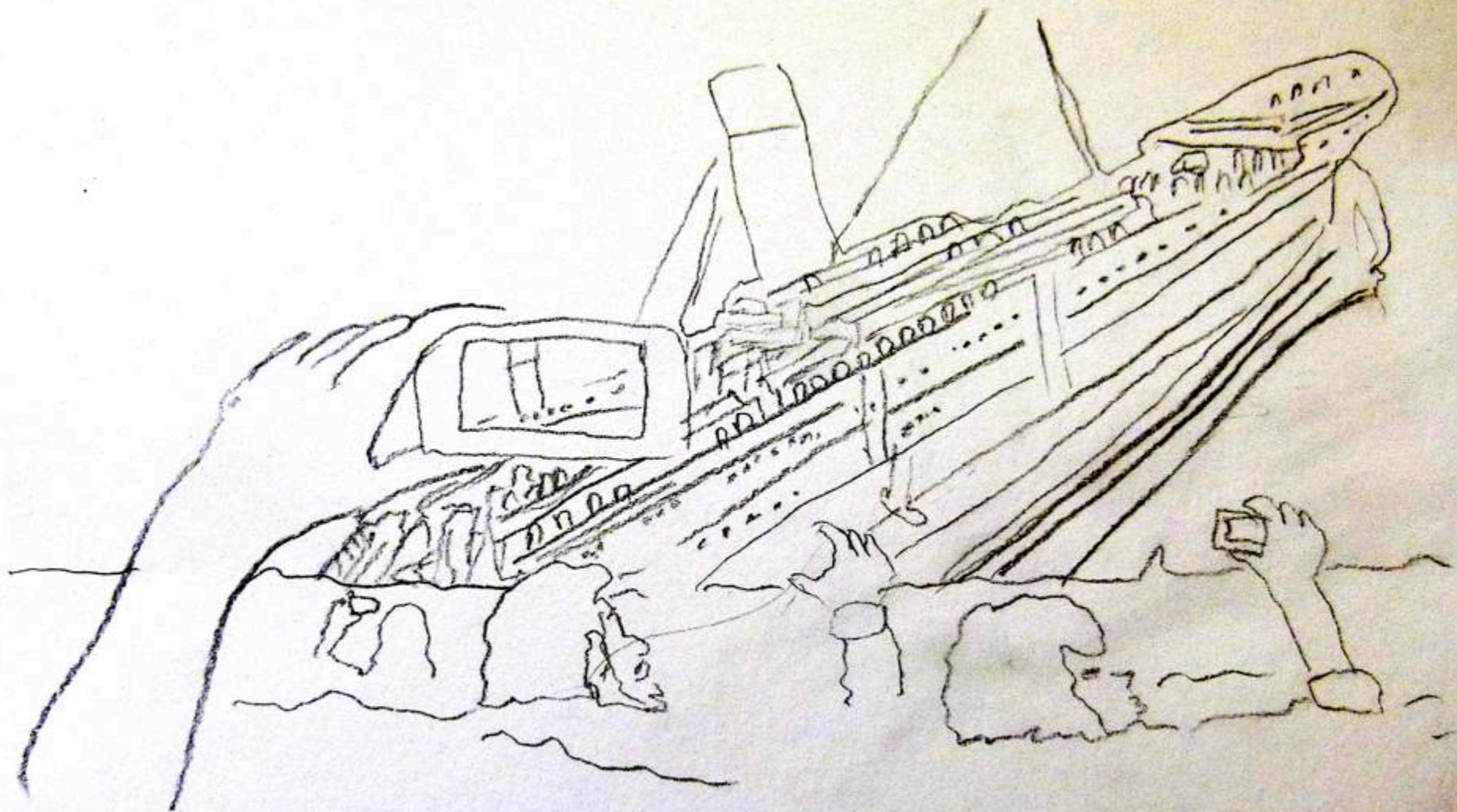


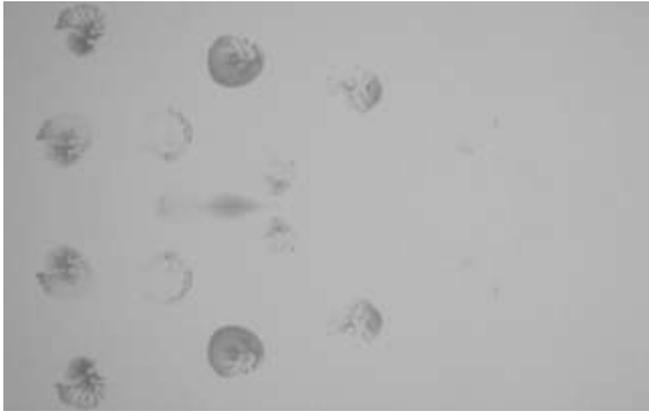










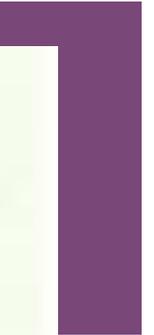


Vidéo





Extension :
les technologies émergentes et
le prolongement du geste



CASQUE RÉALITÉ VIRTUELLE





**ROBOT BB8
SPHERO**









PALETTE GRAPHIQUE

essin

Croquis

A4
21x29,7 cm

80 feuilles

70 g/m²

essin
is



DRONE





