

PROBLÉMATIQUE
POSÉE AUX ÉLÈVES

De quelle manière les pratiques artistiques numériques et/ou traditionnelles peuvent-elles être combinées pour servir un projet de création ?



■ **Vénus de Milo**, 150-130 av. J.C.
sculpture / marbre beige
(H) 202 cm
Département des antiquités
grecques, étrusques et romaines
du musée du Louvre, Paris



■ **Michel-Ange** (1475-1564)
David (1501-1504)
sculpture
(H) 434 cm
Galerie de l'Accademia de Florence,
Italie



■ **Yves Klein** (1928-1962)
Blanc sur blanc (AMT 13), 1960
pigment pur et résine synthétique
sur papier monté sur toile
(H x L) 200 x 145 cm



■ **Kasimir Malevitch** (1878-1935)
Croix noire, 1915
huile sur toile
(H x L) 80 x 80 cm
Musée national d'art moderne, Paris



■ **Simon Hantai** (1922-2008)
Étoile, 1967
aquarelle sur toile
(H x L) 295,5 x 453 cm

Ce montage, composé d'œuvres abordées au cours de l'année, intègre plusieurs notions, artistes, mouvements, techniques différents, eux-même étudiés en classe. Il pourrait être montré dans le cadre d'un enseignement spiralaire réunissant plusieurs situations d'apprentissage et qui viendrait clôturer le cycle.

Projeté au début de la première séance, l'analyse de l'image amènera à la verbalisation des élèves. Cette analyse permettra de reconnaître certaines œuvres qui la compose, mais aussi de refaire un point rapide sur ce qui aura été appris. Elle permettra également d'aborder avec eux du vocabulaire spécifique (opacité, incrustation, transparence, fusion, détournage, etc.) et de définir des termes et des concepts tels que « hybridation ». S'ils le souhaitent, ou si l'analyse s'avèrait trop difficile, il serait possible de montrer les œuvres et/ou les cartels des œuvres qui

la compose afin de les identifier dans l'image. Le but n'étant pas de les piéger, mais de les amener à comprendre la démarche pour les préparer à produire leur propre réalisation hybride, en piochant dans l'ensemble de leurs références, notions et techniques abordées en classe ou bien personnelles.

Il est essentiel de permettre aux élèves de prendre conscience que leurs choix sont porteurs d'expression et de sens, ils pourront utiliser la diversité des langages des arts plastiques à leur disposition, afin de mieux appréhender la richesse des apprentissages et des démarches de création expérimentées en classe.

Cette réalisation devra évidemment s'articuler autour du concept d'HYBRIDATION, qui n'est pas limité à la production d'un photomontage, bien au contraire. Néanmoins dans ce cas précis, il devra être composé d'au moins deux œuvres et de cinq maximum.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGES

Apprendre aux élèves à expérimenter l'hybridation, en combinant, les notions, les techniques, les matériaux, les genres, les styles, les époques, etc.

Appréhender le numérique comme technique, comme instrument, comme matériau qui se manipule et s'interroge dans une intention artistique.

POINT DE PROGRAMME

Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) : l'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique.

La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions.

DOMAINE

- Pratiques bidimensionnelles
- Pratiques tridimensionnelles
- Techniques traditionnelles et numériques
- Pratiques de la création artistique numérique

VOCABULAIRE MOBILISÉ

HYBRIDATION : croisement d'éléments de natures différentes. En photographie numérique et en infographie, c'est le mélange d'images en provenance de sources différentes.

POINTS DU SOCLE COMMUN

DOMAINE 1

Les langages pour penser et communiquer

Capacité à manipuler les composantes des langages plastiques dans une visée artistique ; à expliciter sa perception, ses sensations et sa compréhension des processus artistiques et à participer au débat lié à la réception des œuvres ; à comprendre le monde et à appréhender ses problématiques humaines, sociétales, économiques et environnementales.

DOMAINE 2

Les méthodes et outils pour apprendre

Capacité à faire un usage éclairé de outils numériques, à des fins de connaissance et pas seulement d'information. Les projets artistiques exigent notamment le recours à des ressources d'expression plastique, documentaires et culturelles.

DOMAINE 4

Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Les arts contribuent à interpréter le monde, à agir dans la société, à transformer son environnement selon des logiques de questionnement autant sensibles que rationnelles qui permettent de répondre à des problèmes complexes par des réalisations plastiques concrètes ou à expérimenter des matériaux et techniques permettant la réalisation d'un projet au service d'une émotion, d'un point de vue, d'un sens particulier ou d'une narration.

DOMAINE 5

Les représentations du monde et l'activité humaine

Au cycle 4, les élèves continuent à développer l'esprit critique et le goût de la controverse, ils développent une conscience historique par le travail des traces du passé, et des œuvres qu'elles ont produites.

Ils commencent à nourrir leurs propres travaux de citations qu'ils s'approprient ou détournent pour produire de nouvelles significations.

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES | DOMAINE DU SOCLE 1 2 3 4 5

EXPÉRIMENTER, PRODUIRE, CRÉER

1 2 4 5

S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.

Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.

SE REPÉRER, ÊTRE SENSIBLE AUX QUESTIONS DE L'ART

1 5

S'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.

Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt.

METTRE EN ŒUVRE UN PROJET

2 4 5

Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.

Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.

S'EXPRIMER, ANALYSER SA PRATIQUE

1 5

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

Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.

Expliciter sa pratique individuelle écouter et accepter les avis divers et contradictoires.