

Entrée du programme :

La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre



**Questionnement sur la matérialité et l'hybridation des techniques dans leur dimension sensorielle**

<b>OBJECTIF(S) D'APPRENTISSAGE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser des techniques de sculpture traditionnelles à des fins numériques.</li> <li>Travailler le numérique comme un matériau avec une intention artistique.</li> <li>Distinguer des types d'expression artistique avec leurs particularités matérielles et formelles, leur rapport au temps et à l'espace.</li> </ul>
<b>PROBLÉMATIQUE</b>	<b>Comment le dialogue entre pratiques traditionnelles et numériques interroge-t-il nos sens ?</b>
<b>NOTIONS VOCABULAIRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Forme, matière, geste, temps, outil.</li> <li>Hybridation, fiction, pratique numérique, morphing.</li> </ul>

**POSITIONNEMENT DANS LA PROGRESSION SPIRALAIRE**



1. Comment les matériaux et leur agencement peuvent-ils produire du sens dans une sculpture abstraite ?
2. En quoi la peinture peut-elle faire intervenir d'autres sens que la vue ?
3. En quoi la projection d'une image numérique peut-elle questionner la matérialité ?
4. Comment le dialogue entre pratiques traditionnelles et numériques interroge-t-il nos sens ?

COMPÉTENCES DU SCCCC	COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES
<p><b>Domaine 1</b> Les langages pour penser et communiquer  <b>Domaine 2</b> Les méthodes et outils pour apprendre  <b>Domaine 5</b> Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Composantes plasticiennes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expérimenter, produire, créer : <b>D 1, 2, et 5</b></li> </ul> </li> <li><b>Composantes théoriques</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettre en œuvre un projet artistique : <b>D 2 et 5</b></li> <li>- S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité : <b>D 1 et 5</b></li> </ul> </li> <li><b>Composantes culturelles</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art : <b>D 1 et 5</b></li> </ul> </li> </ul>

**NATURES & MODALITÉS DES ÉVALUATIONS MISES EN ŒUVRE DANS LA SÉQUENCE (formative, sommative)**

**Évaluation formative** : savoir expliquer par écrit son intention, comprendre la démarche de projet.  
 Savoir utiliser les logiciels de montage vidéo dans une intention artistique.  
 Savoir exprimer son ressenti face à la production d'autrui et être ouvert à l'expression esthétique.  
**Évaluation sommative** : constitution d'un PowerPoint sur le mythe de Pygmalion permettant de rendre compte de l'évolution des techniques et des outils de représentation.

**DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE**

<b>INCITATION</b>	Votre nom : Pygmalion
<b>DEMANDE</b>	Par une courte vidéo, donnez vie à votre statue.
<b>CONSIGNE</b>	Vous réaliserez ce travail par groupe de deux, de la réalisation de la statue à la vidéo.
<b>CONTRAINTE</b>	Votre vidéo comportera du son.

<b>Champ(s) de pratiques artistiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pratiques tridimensionnelles (sculpturales et architecturales)</li> <li>• Pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographiques et vidéo)</li> <li>• Pratiques de la création artistique numérique</li> </ul>
<b>Conditions temporelles</b>	<p><b>Séquence de trois séances :</b></p> <p><b>Séance 1 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Analyse de la demande. Création de binômes.</li> <li>✓ Fabrication de la statue et prises de vue (35 min environ). Le binôme échange pendant la réalisation sur son intention avec le professeur.</li> <li>✓ Explication par écrit du projet.</li> <li>✓ Recentrage collectif, rangement.</li> </ul>
	<p><b>Séance 2 : Salle informatique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Rappel de la demande par un élève. Listage des logiciels de montage et de retouche d'image disponibles au collège. Collecte des prises de vue antérieures.</li> <li>✓ Montage de la vidéo, prise de son (25 min environ).</li> <li>✓ Présentation d'une vidéo par un binôme volontaire, verbalisation sur les ressentis.</li> <li>✓ Reprise et fin du travail pour tous les binômes.</li> </ul>
	<p><b>Séance 3 : salle informatique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Visualisation et découverte des réalisations de chaque binôme avec la demande d'en choisir une et de l'analyser à l'écrit à l'aide d'un questionnaire proposé.</li> <li>✓ Verbalisation autour des réponses.</li> <li>✓ Présentation des références artistiques.</li> <li>✓ Travail de recherche par binôme sur le mythe de Pygmalion et ses représentations. Constitution d'un PowerPoint permettant de comprendre l'évolution des techniques de représentation.</li> </ul>
<b>Conditions matérielles</b>	<p><b>Séance 1</b> ; pâte à modeler et fil de fer, appareils photo numériques</p> <p><b>Séance 2</b> : salle informatique, casque micro, logiciel de montage vidéo</p> <p><b>Séance 3</b> : salle informatique</p>
<b>Références</b>	<p><b>Arts plastiques :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Catherine Ikam</b> et <b>Louis Fléri</b>, <i>L'autre</i>, 1992.</li> <li>• <b>Xavier Veilhan</b>, <i>Richard Rogers</i>, 2009. Série "The Architects".</li> <li>• <b>Hervé Huitric</b>, <b>Monique Nahas</b>, <b>Marie-Hélène Tramus</b>, <b>Michel Saintourens</b>, <i>Pygmalion</i>, 1988.</li> </ul>
	<p><b>Histoire des arts :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Développer des liens entre rationalité et émotion en créant une microfiction.</li> <li>• Le mythe de Pygmalion et ses représentations emblématiques de l'Antiquité à nos jours.</li> <li>• Thématiques : les mythes fondateurs et leur illustration, la représentation de la personne humaine.</li> </ul>
<b>Usage du numérique</b>	<p><b>Pédagogique</b> : Étude des usages du numérique pour analyser les références proposées.</p>
	<p><b>Artistique</b> : Exploitation des prises de vue et des logiciels de montage vidéo à des fins expressives, hybridation des outils et techniques.</p>
<b>Liens interdisciplinaires (EPI, AP, ...)</b>	
<b>Parcours (Citoyen, Santé, Avenir, PEAC)</b>	Constitution d'un diaporama permettant de comprendre que l'évolution des techniques de représentation.
<b>Ouverture sur une autre séquence</b>	
<b>Bilan</b>	