

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

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

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

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

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

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