

SÉQUENCE CYCLE 4 / 5ème

IMAGES MULTIPLES POUR UNE HISTOIRE UNIQUE / Bruno MONTOIS

«La plupart des images contemporaines (...) sont littéralement des images où il n'y a rien à voir, des images sans traces, sans ombres, sans conséquences. Tout ce qu'on pressent, c'est que derrière chacune d'elles quelque chose a disparu. Et elles ne sont que cela : la trace de quelque chose qui a disparu».

Jean Baudrillard, « La transparence du mal », Galilée, Paris 1990, p. 25.

La représentation / les images, la réalité et la fiction

Les notions visées

- Statuts de l'image
- Hétérogénéité / Homogénéité
- Degré d'iconicité / ressemblance
- Narration visuelle

Problématique de la séquence : Apprendre à discriminer les images en fonction de leur statut

OBJECTIFS

Amener l'élève à comprendre que l'image ressemblante ne se limite pas à la seule reproduction du visible, mais qu'elle instaure des similitudes et des écarts avec le modèle qu'elle reproduit. Ils peuvent être d'ordre plastique (matière, texture, couleur...) et sémantique (métaphorique, poétique...).

- L'image de la réalité n'est pas la réalité
- L'image relève des intentions d'un auteur et s'adresse à un public ciblé
- L'image est un langage propre qui possède ses codes

Amener l'élève à comprendre que le dispositif de représentation induit des codes de lecture spécifique de l'image

- Comprendre comment le dispositif de représentation induit une compréhension différente des notions inhérentes à l'image.
- Comprendre comment les dispositifs de représentation (2 dimensions ou 3 dimensions) et leurs modalités induisent des interprétations sémantiques et plastiques différentes. Comprendre que certaines modalités du dispositif de représentation, peuvent permettre à l'auteur d'impliquer le regardeur, le spectateur.

Amener l'élève à comprendre que l'image est une source de narration, dont la perception varie en fonction de choix liés au travail du temps et du mouvement.

Comprendre comment une séquence d'images, par les codes employés suggère une action, une temporalité.

- Comprendre que certains dispositifs de présentation des images installent le spectateur dans une relation temporelle à l'œuvre

Amener l'élève à comprendre que la matérialité d'une image artistique a une incidence sur ses significations potentielles.

- Apprendre à discriminer les images en fonction de leur statut

Comment la pratique est-elle amorcée chez l'élève ?

Des représentations avec différents degrés d'iconicité sont projetées, (Photo d'un homme, un selfie, une peinture représentant un homme, un personnage de BD, un playmobil, une anatomie type planche SVT, un pictogramme), les élèves sont amenés à les représenter successivement en temps limité et en adaptant les moyens plastiques au temps imparti !



En utilisant un questionnaire au format html les élèves doivent répertorier les images projetées en fonction de leurs statuts. (enquête n° 1)

Situation problème

1. TRAVAIL EN BINÔME : Constitution d'un dossier iconographique divisé en quatre catégories d'images : artistique / communication / documentaire / publicitaire
Dans chacune des catégories on trouvera les éléments suivants : personnages, objets, animaux, décors.
Les images peuvent avoir plusieurs sources : dessin, peinture, photos... pris sur le modèle, images trouvées sur Internet, dans des magazines, ... !
2. En utilisant Photoshop, à partir de ce dossier iconographique les élèves imaginent une histoire en images dans laquelle on retrouvera les éléments iconographiques du dossier !

Rôle de la situation

- Mettre en œuvre des outils variés pour capter la réalité
- Utiliser des outils numériques : APN, scanner, ordinateur, logiciels...
- Être à l'écoute, partager des idées, s'accorder...

Champ de pratique plastique

Métissage entre arts plastiques et technologies numériques

LE CHAMP RÉFÉRENTIEL (Réparti dans trois catégories)

Transfert du réel

- * Tapisserie de la Reine Mathilde, dite Tapisserie de Bayeux, XIème siècle
- * René **MAGRITTE**, La trahison des images, 1928
- * Andy **WARHOL**, Orange Car Crash 10 Times, 1963,
- * Allan **McCollum**, Perpetual Photos, 1982
- * Hiroshi **SUGIMOTO** /série Theaters, Metropolitan L.A., Los Angeles - 1993
- * Thomas **RUFF** / Jpeg séries 2004

Narration

- * Piero Della **FRANCESCA** (1416-1492), La légende de la vraie croix, Arezzo (1452-58)
- * Chris **MARKER**, La jetée, 1962 (Film, 28 mn)
- * Duane **MICHALS** (1932 -), Things are queer, 1973
- * **LOGORAMA**, réalisé par François Alaux, Hervé de Crécy et Ludovic Houplain / 2009

Homogénéité / Hétérogénéité

- * Christian MARCLAY, The clock
- * Robert RAUSCHENBERG, Combine paintings, 1953-64

LES QUATRE CHAMPS DE COMPÉTENCES

EXPRIMER, PRODUIRE, CRÉER

- 1.1 Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.
- 1.3 Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
- 1.4 Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.

METTRE EN ŒUVRE UN PROJET

- 2.1 Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
- 2.3 Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.
- 2.4 Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

ANALYSER LES PRATIQUES, RELATION AVEC LES ŒUVRES

- 3.1 Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.
- 3.2 Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.

ART, SE REPÉRER, Y ÊTRE SENSIBLE

- 4.1 Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt.
- 4.3 Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.

Deux enquêtes sont dans le h.travail pour valider les compétences : enquête n°2 et enquête "évaluation des compétences"

LES DOMAINES DU SOCLE

- **Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen**
3-1 / expression de la sensibilité, des opinions, respect des autres
3-4 / responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative
- **Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques**
D4-2 / conception, création, réalisation
- **Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine**
D5-3 / invention, élaboration, production

LES QUESTIONNEMENTS

- Q1 La représentation image, réalité, fiction
- Q 1-1 La ressemblance
- Q 1-3 La narration visuelle
- Q 1-5 La création, la matérialité, le statut, la signification des images
- Q 1-6 La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique

FOLIOS / PEAC

Des liens à établir avec une journée atelier au Fresnoy

Parcours avenir > Les métiers du numérique

Quelques livres et autre...

- * Edmond COUCHOT Des images, du temps et des machines dans l'art et la communication Éditions Jacqueline Chambon-Actes Sud, septembre 2007
- * Edmond COUCHOT / Norbert HILLAIRE
L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art Flammarion, coll. Champs, 2007
- * Daniel GIRARDIN / Christian PIRKER
CONTROVERSE, une histoire juridique et éthique de la photographie Actes Sud / Musée de l'Élysée, 2008
- * Georges DIDI-HUBERMAN
Devant l'image / éditions de minuit, 2012
Sur le fil / édition de Minuit 2013
Images malgré tout / édition de Minuit, 2010
- * Régis DEBRAY
Le stupéfiant image / édition Gallimard, 2013

- * CONTACTS
Les plus grands photographes dévoilent les secrets de leurs images ARTE VIDEO 2000/2008

RESSOURCES SUR EDUSCOL

- * Quelques repères pour situer et actualiser la question du numérique dans l'enseignement des arts plastiques
- * Les usages du numérique en arts plastiques
- * Lettre Édu_Num Arts plastiques

- * Quelques enjeux éducatifs de l'image numérique en arts plastiques au collège et au lycée,
Un article rédigé par Patricia Marszal, IA-IPR d'arts plastiques, paru dans la revue École numérique en mars 2015, numéro 15, Éditions SCÉRÉN-CNDP

- * Ecole numériques n°15 consacré aux arts plastiques
Le numéro 15 de la revue Ecole numérique consacre son dossier principal à l'enseignement des arts plastiques.