

Courbes vide blanc plein droites noir

Une histoire d'équilibre dans l'espace

Compétences travaillées et domaines du socle pour les élèves :

Expérimenter produire créer

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.

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.

Domaines du socle : 1,2,4,5

Mettre en œuvre un projet

Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.

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

Domaines du socle : 2,3,4,5

Compétences travaillées par le professeur :

Technique en réalité

Être capable de maîtriser la notion d'équilibre formel et coloré sous différents points de vue

Savoir utiliser l'espace comme un matériau

Maîtriser les techniques d'assemblage en volume

Technique en immatérialité

Être capable de maîtriser la notion d'équilibre formel et coloré sous différents points de vue

Savoir utiliser l'espace comme un matériau

Être capable de maîtriser les outils de Sketchup (Tutoriel)

Savoir créer un parcours du regard qui nous donne à voir le volume modélisé dans son ensemble

Intention d'apprentissage :

Problème : comment combiner la notion d'équilibre visuel avec celle du point de vue ?

Les élèves apprennent :

- à se servir de l'espace comme d'un matériau de l'œuvre d'art au même titre que le carton ou le bois par exemple,

- à concevoir qu'une production plastique est un ensemble cohérent dans lequel les parties sont liées les unes aux autres pour former un tout unique,
- que la production en volume implique une multiplicité de points de vue
- à expérimenter la notion d'équilibre visuel : le noir et le blanc, la ligne droite et la courbe, le plein et vide
- à résoudre des problèmes techniques liés aux actions d'assembler de fixer de coller
- à maîtriser un grand nombre de fonctionnalités du logiciel Sketchup, y compris la fonction animation à des fins plastiques.

Grandes questions du programme visées :

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

La transformation de la matière : les relations entre matières, outils, gestes ; la **réalité concrète d'une œuvre ou d'une production plastique** ; le pouvoir de représentation ou de signification de la réalité physique globale de l'œuvre.

- **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**.

L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre : les rapports entre l'espace perçu, ressenti et l'espace représenté ou construit ; l'**espace et le temps comme matériaux de l'œuvre**, la mobilisation des sens ; le **point de vue de l'auteur et du spectateur dans ses relations à l'espace**, au temps de l'œuvre, à l'inscription de son corps dans la relation à l'œuvre ou dans l'œuvre achevée.

- **La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre** : le **rapport d'échelle**, l'*in situ*, les dispositifs de présentation, la dimension éphémère, l'espace public ; l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres ; l'architecture.
Notions forme espace outil temps

champs de pratiques

: Bidimensionnelles et tridimensionnelles ; image fixe et animée ; création artistique numérique

Situation d'apprentissage

Incitation : Courbes vide blanc plein droites noir

Demande :

*Dans votre production en volume, quelque soit le point de vue duquel on la regarde. le matériau ne prendra jamais l'avantage sur le vide, pas plus que les lignes courbes sur les droites, ni les parties noires sur les parties blanches, et vice-versa !
Une histoire d'équilibre dans l'espace en quelque sorte !*

Contraintes : Votre production en volume ne devra pas dépasser un espace de 30cm dans les trois directions. La durée de l'animation numérique ne doit pas excéder 30 secondes.

Durée : trois séances en réalité – trois séances en immatérialité

Techniques :

- en réalité : carton, baguettes de bois, fil de fer, autre, peinture noire, peinture blanche, colle
- en immatérialité : réseau samba-edu, Logiciel Sketchup, un PC par élève.

Évaluation :

Technique en réalité

- Être capable de maîtriser la notion d'équilibre formel et coloré sous différents points de vue
- Savoir utiliser l'espace comme un matériau
- Maîtriser les techniques d'assemblage en volume

Technique en immatérialité

- Être capable de maîtriser la notion d'équilibre formel et coloré sous différents points de vue
- Savoir utiliser l'espace comme un matériau
- Être capable de maîtriser les outils de Sketchup (Tutoriel)
- Savoir créer un parcours du regard qui nous donne à voir le volume modélisé dans son ensemble

Déroulement du travail pendant les séances

Le travail est effectué dans une salle d'arts plastiques contenant quinze postes en réseaux et un espace de cours. La moitié de la classe commence par la production immatérielle l'autre moitié par la production matérielle. Les élèves peuvent terminer leur travail numérique ou réel chez eux si il le souhaite.

La verbalisation est collective au début de la séance , individuelle en cours de séance puis collective à la fin.

Au préalable, les élèves devaient apporter des matériaux pour la première séance ; carton baguette, ficelle, fil de fer...

La séance commence par une question posée aux élèves :
« Dans quelle mesure l'expression artistique en volume influe-t-elle sur l'espace et le temps de ceux qui la contemplent ? »

Les élèves répondent sur leur cahier, quelques-uns sont interrogés
La notion de point de vue est expliquée aux élèves

Les élèves sont avertis que le groupe sera divisé en deux et que chaque élève aura une production numérique et une production réelle à rendre en fin de séquence.

Les six mots sont expliqués en classe par un jeu de question – réponses avec les élèves.

La distinction est faite entre la notion de vide au sens de la physique (espace ne contenant pas d'air) et l'espace vide qui existe autour de nous.

Le sujet est lu et projeté au groupe.

Après avoir expliqué les termes du sujet, une présentation rapide du logiciel Sketchup est faite au groupe. (10 mn). Un tutoriel imprimé est distribué.

Le sujet imprimé est distribué puis les élèves se mettent au travail.

La salle d'arts plastiques est équipée de quinze postes en réseau. Un demi groupe-classe démarre le travail en numérique et l'autre avec des matériaux réels.

La remédiation est parfois technique afin de trouver des solutions pour fixer. Des questions autour du point de vue liée à l'équilibre formel reviennent régulièrement.

S'agissant du numérique, je demande aux élèves de s'entraider pour les questions techniques.

Chaque réalisation se déroule en trois séances.

A la fin des deux travaux de réalisation, un choix d'œuvres est présenté aux élèves. Les œuvres présentées sont questionnées en prenant appui sur quelques réalisations.

Une séance supplémentaire est consacrée à la réalisation d'une photographie.

Les élèves doivent déposer leur photographie dans l'activité d'Arsène :

consigne :

« Réalisez une photographie en noir et blanc de votre sculpture présentant le meilleur point de vue.

Autant que possible, le point de vue choisi doit laisser voir les six éléments du sujet : vide, plein, noir, blanc, courbe, droite dans la photographie (autant de blanc que de noir, autant de vide que de plein, autant de courbes que de droites.)

Choisissez un endroit dans la classe possédant un arrière-plan uni. »

Compétences évaluées :

- maîtriser la prise de vue photographique
- faire une photographie répondant à l'idée d'équilibre