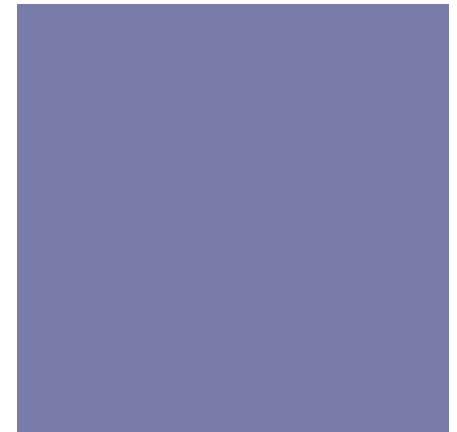




LE GESTE DIGITAL DANS LES PRATIQUES ARTISTIQUES



TRaAM

ACADÉMIE DE RENNES



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes (<http://www.ac-rennes.fr>)
sous licence Creative Commons BY-NC-SA (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>)
(Paternité/Pas d'utilisation commerciale/Partage des conditions initiales à l'identique)
Si vous avez des doutes sur l'authenticité du document, contactez RessourcesNuxeo@ac-rennes.fr

Groupe académique

- **Benjamin Bonhomme**
- **Isabelle Boucher**
- **Olivier Maunaye**
- **Gwenola Agaesse**
- **Marie-Françoise Besançon-Frénot**
- **Maryline Pansart**

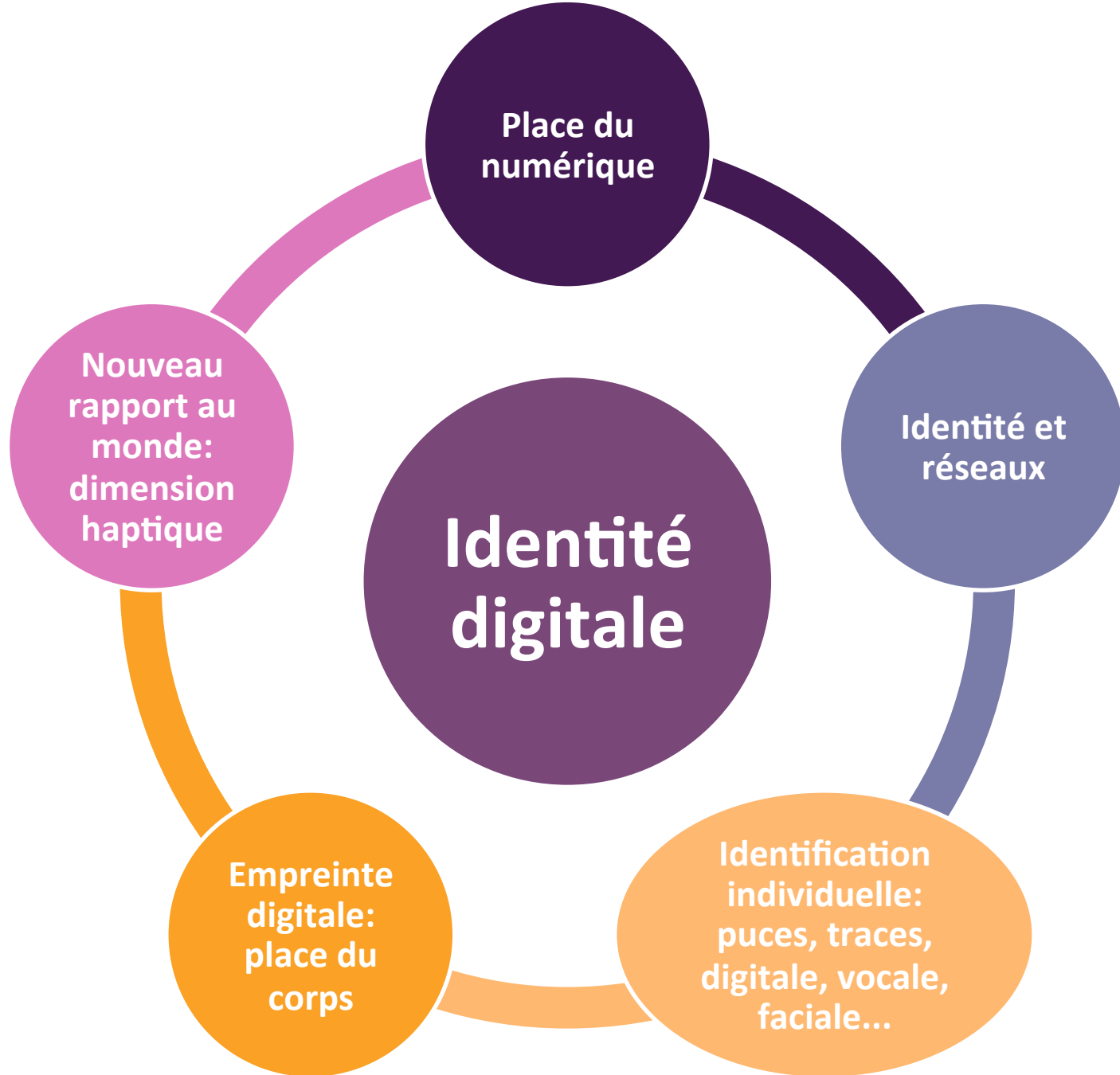
Responsable : Marie Rousseau



LE GESTE DIGITAL DANS LES PRATIQUES ARTISTIQUES

- *Le projet proposé vise à porter une réflexion sur la **transition opérée vers les humanités numériques et les humanités digitales**.*
- *En s'appuyant sur de nombreuses publications de recherches universitaires, didactiques et pédagogiques, le projet aura pour finalité de permettre aux élèves de **saisir les enjeux de cette transition** grâce à la pratique artistique et plastique.*
- *Celle-ci est en effet vectrice de sens et de compréhension pour les élèves car elle les rend pleinement acteurs de leurs apprentissages et de l'acquisition de nouvelles compétences.*
- *Parce que les élèves sont nés « **digital natives** » ou « **génération Y** », nous concevons bien l'importance de mettre en œuvre ces compétences acquises mais également celles présentes et en devenir.*
- *Porter une réflexion sur la pratique du numérique actuelle, permet de saisir les enjeux et les évolutions rapides des modes de production artistique dans un **monde du média et de l'immédiat**.*
- *Ceux-ci sont des indicateurs de **préhension et de compréhension du monde**. Les élèves, par la pratique vont apprendre à traduire et à comprendre le monde afin de construire une **culture commune forte de la singularité de chaque individualité**.*
- *L'**articulation avec les œuvres d'art et les démarches artistiques** permettra ainsi d'enrichir cette compréhension afin de favoriser et de contribuer à la construction de l'élève en tant que citoyen du monde.*

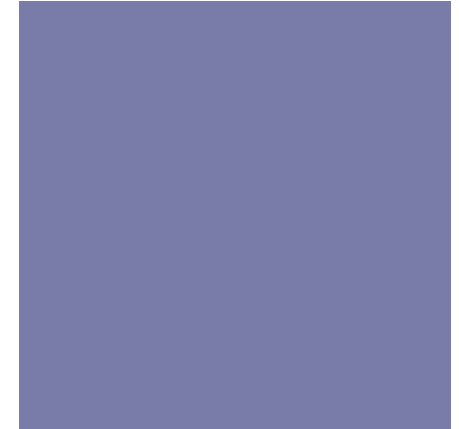






Dans quelles mesures, le digital est-il à la fois geste d'expression et de pratique artistique et vecteur de trace de ce geste et de création d'une identité nouvelle ?

- Pratiques pédagogiques autour de la question du digital comme geste de pratique artistique : tablettes numériques, des tableaux numériques interactifs,... : Julien Prévieux,...
- L'empreinte digitale dans les pratiques artistiques : le rapport à l'identité, à l'identification de l'individu...: Sarkis, Mircea Cantor...





- **B. Bonhomme** : « Geste digital et langage »

Recherche puis travail de verbalisation des gestes digitaux. Définition et mise en scène de ces gestes. Perspective : Engager tout le corps pour approfondir la réflexion sur la présence du corps réel dans les technologies numériques (→ théâtre).

Sur le langage et le numérique : Cf. Charles Sandison.

- **I. Boucher** : « Geste digital et objet » , « Gestes digitaux et robot »

Recherche expérimentale en 3ème autour du geste pictural.

Recherche autour de l'objet en 6ème.

- **G. Agaësse** : « Geste digital et identité »

Recherche autour de l'autoportrait, du selfie, du geste de « se prendre en photo avec son téléphone », de l'identité numérique.

- **M. Pansart** : « Geste digital et temps »

Réflexion en 1ère autour d'un atelier chorégraphique et des gestes « infra-ordinaires ».

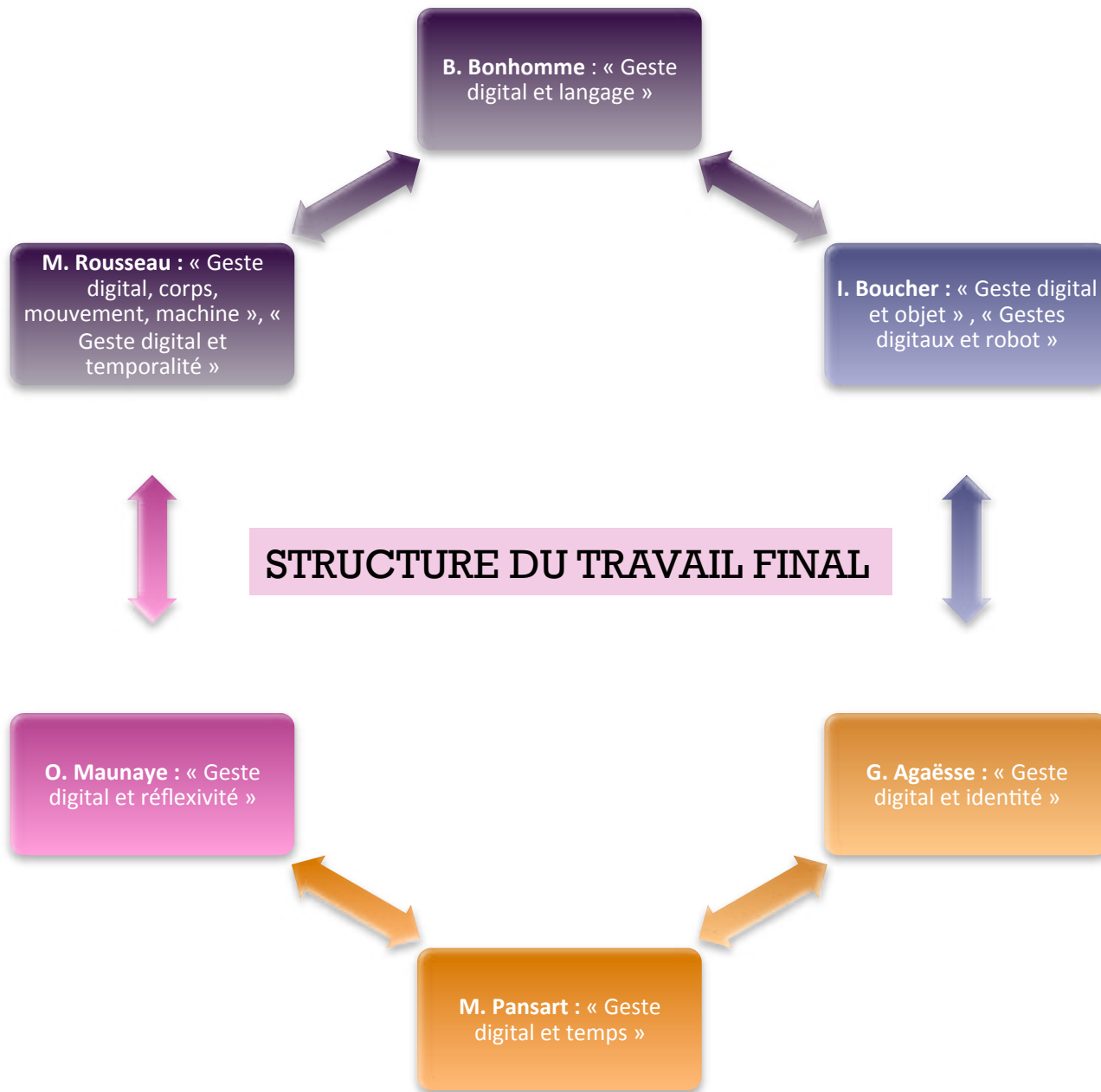
Réflexion autour de l'identité numérique à partir d'un article sur la survivance d'informations après un décès de l'auteur. L'expérience d'un élève : Difficulté éprouvée de basculer d'une image numérique, calculée, à un geste artistique.

- **O. Maunaye** : « Geste digital »

Débat sur le geste numérique en art. Ce serait créer par le geste et non capter un geste. A voir : Camille Scherrer.

- **M. Rousseau** : « Geste digital, corps, mouvement, machine », « Geste digital et temporalité »

Réflexion sur l'étirement du temps, la captation/diffusion au ralenti : « Eloge du ralenti ».





I.Boucher :

« Geste digital et objet »





Geste digital et objet

La séquence sur l'objet avec les 3ème2 et 3ème1 en novembre-décembre 2015 et janvier 2016 fait suite à la séquence sur la couleur.

Penser le geste numérique et le temps pour s'en approprier dans une séquence. **Il s'agit pour les élèves d'acquérir de savoirs en liant pratique et culture artistique ; l'enseignement des arts-plastiques contribuant de manière spécifique à la construction du regard : regard sur la pratique - regard sur les œuvres - regard sur soi.**

Références aux programmes Cycle4 :

Étapes d'expérimentation et de création :

- Les élèves doivent être capables de choisir des moyens plastiques variés dans une intention artistique en restant attentifs à l'inattendu.
- S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur des pratiques artistiques et réflexives.
- Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique avec les pratiques numériques.
- S'intéresser aux modalités de présentation de leurs productions.
- Analyser des documents artistiques ou autres pour servir leurs projets de création.

Déroulement du projet avec les 3èmes

Septembre 2015 : L'année commence avec une séquence sur la couleur encouragée à la suite d'une conférence à l'école des Beaux-arts de Brest en mars 2015, animée par Marie Rochut, coloriste et enseignante à l'ENSCI; et de l'extrait d'un poème de Jean-Hugues Malineau : «*Dans un coin bleu de mon enfance... dans un coin rire de ma vie, il y a mon enfance de toutes les couleurs...*».

Incitation : Gros plans sur votre couleur ... Vers où cette couleur va-t-elle vous conduire ? Il est rappelé aux élèves, à l'oral, que **leur pratique plastique est exploratoire et également pensée**. Il y a une intention nécessaire à la recherche d'une expression personnelle, ainsi il leur sera plus facile de comprendre les processus de création dans les œuvres présentées.

J'ai remarqué la posture d'un élève, M.(initiale), vite distrait, peu à l'écoute, sans idée, alors que d'autres ont déjà commencé leur recherche. Je lui ai proposé de travailler avec les pastels gras, de partir de la matière, il était d'accord.

Très vite **son geste** vif s'est affirmé, il a frotté, couvert et recouvert son support puis l'a gravé. Inscriptions liées à son monde personnel :LEGENDE STEVEN GERARD , Sakho (footballeur international) : M (initiale de son prénom) , Steven Gerard (Gerrard footballeur international) , LIVERPOOL (équipe qu'il soutient).



Réalisation de l'élève 2015



Jean Dubuffet : « Paysage à l'auto » de 1953

Évaluation : La pratique exige qu'un retour soit fait sur cet agir sensible de l'élève, qu'il soit explicité par le travail de la verbalisation.

Question : « *Je t'ai proposé le pastel, pourquoi cette technique t'as convenue ?* »

Réponse : « Car je peux graver à l'intérieur »

Question : « *Pourquoi le rouge ?* »

Réponse : « c'est le rouge de l'écusson de l'équipe de LIVERPOOL »

Question : « *Quelles différences entre graver les inscriptions et les écrire au crayon ?* »

Réponse : « Les graver empêche de les effacer »

Je précise alors que les artistes font également des choix liés à une intention car au départ il y a une émotion, comme ici le lien à l'équipe et une nécessité d'inscrire cette émotion d'une manière ou d'une autre.

Octobre 2015 : Lors de la verbalisation, j'ai montré une image d'œuvre, une peinture de **Jean Dubuffet** : « Paysage à l'auto » de 1953. L'élève a été surpris, remarquant les formes gravées dans la matière comme dans sa réalisation.

Ce rapprochement entre une œuvre et une production d'élève permet aussi de relier des sensibilités similaires et ainsi petit à petit, par une mise en confiance, **de proposer l'interprétation de l'œuvre afin d'être sensible aux questions de l'art et de développer une culture artistique.**

Lecture d'extraits du catalogue de l'exposition Jean Dubuffet à la fondation H et E Leclerc à Landerneau et échange sur la notion du beau:

Chez l'artiste comme chez l'élève les dessins gravés dans la matière **remettent en question les notions conventionnelles du « beau » ou « du bien dessiné » au profit d'un art qui serait « de notre vraie vie et de nos vraies humeurs une émanation immédiate ».**



Séance du 27 octobre :

Suite à ce travail j'ai demandé aux élèves de faire le point sur les différents gestes liés à leur pratique artistique: ils ont compris qu'ils mobilisaient des gestes en fonction des outils choisis et des effets qu'ils souhaitaient obtenir, en fonction des techniques. Il y avait des collages, des dessins, quelques volumes mais pas d'usage du numérique (PHOTOFILTRE et GIMP sont installés sur les trois postes disponibles dans la salle). A partir de ces postes, ils ont uniquement fait des recherches d'images au service de leur pratique, dans le but de les avoir comme modèles. De mon côté l'usage de l'écran et du vidéo projecteur est très appréciable pour la rapidité de son usage afin de puiser dans mes dossiers une image d'œuvre judicieuse, en relation avec les productions d'élèves.

Prolongement en histoire des arts: une installation d'**Anish Kapoor « Svayambh »** au musée des Beaux-arts de Nantes en 2007. **Analyse afin que l'élève porte un regard curieux sur son environnement artistique et culturel.**

Une autre œuvre étudiée en histoire des arts sera une sculpture de **Mona Hatoum : Paravent**, de 2008, vue à Beaubourg en août 2015.

Avant d'écrire la nouvelle incitation au tableau, échange devant l'image: les élèves citent le nom de l'objet, connaissent son usage au quotidien, remarquent le changement d'échelle mais ne font pas de lien avec le titre, « Paravent », ils ne donnent aucune précision sur **le nouveau statut de l'objet**. J'ajoute que face à une œuvre, le sens arrive parfois sans que l'on s'y attende, il suffit d'interroger la pratique de l'artiste, **regarder comment c'est fait**, comme dans leur pratique personnelle.

Incitation : Un objet et les gestes autour de cet objet dans votre pratique artistique

Je précise : « Nous vivons dans un monde de l'immédiateté, de la vitesse, aussi comment prendre le temps pour donner forme à votre imaginaire , pour représenter ou présenter les objets qui vous entourent. »

Séance du 4 décembre :

En début de séance, afin de soutenir leur attention, je demande à un élève de rappeler l'incitation proposée la semaine passée puis rappelle la nécessité de se questionner et de tirer parti de ce qu'ils ont exploré jusqu'à présent, techniques ou références et bien sûr de ce qu'ils connaissent déjà.

Pendant ce temps l'élève M. (déjà cité) est en train de casser sa règle en morceau.

Je lui le fait remarquer et devant le groupe rappelle son travail sur la couleur : il avait également « fait éclater la couleur en la faisant sortir du cadre, en la gravant en mettant de la pression, aujourd'hui encore il y avait des **gestes vifs** ; pourquoi ne pas choisir la règle comme objet ». J'ajoute qu'Arman, un artiste contemporain, a également travaillé sur « Les colères » et cassé des objets, j'ai alors montré l'image de l'œuvre « Chopin Waterloo »



Objet et geste
Réalisation élève M.



Chopin Waterloo 1962
Arman (1928-2005) / nouveau réalisme

Une fois la classe lancée dans la recherche, je lui demande ce qu'il pourrait faire avec la règle.
– **Retour sur l'agir sensible de l'élève.**

Je rappelle alors l'importance de questionner **les étapes de réalisation** mais aussi de penser à la manière dont sera **présenté** son travail au groupe classe.

L'élève M. dessine avec les morceaux puis la représente graphiquement.



Dessin d'animal avec objet/règle



représentation graphique de l'objet

Comment garder l'attention de l'élève ? Comment stimuler le désir de penser si ça ne vient pas ?

Afin que les élèves s'interrogent sur le processus de création, la séquence est nécessaire, **le projet associant questionnement et pratique permet le passage de la production à la présentation**. Les expériences sur le temps de la séquence permettent le surgissement de questions tant sur le plan plastique que sur le plan de la compréhension, une manière de donner du sens à leur pratique.

A M., je pose alors la question : « Comment associer la destruction à la création ? »

A partir des mes dossiers numériques et via le vidéo projecteur j'ai alors présenté l'image d'une installation, **œuvre de Jean Luc Vimouth : Café Little Boy 2002** au centre Pompidou à Paris. Constituants de l'œuvre : tableau et craies, chaises, tables, horloge, photos, textes. Je m'exprime sur le fait qu'idéalement cette installation mériterait d'être vue sur place. **Ils remarquent le tableau d'école, je leur donne quelques explications sur l'œuvre et signale que les objets de la classe, de leur quotidien peuvent donc entrer dans la constitution d'une œuvre**. Ils sont gênés du fait que les écritures soient effacées ou recouvertes, car pour eux « ce n'est pas respectueux pour la personne qui a participé »

Retour avec l'appareil : elle a fait poser une élève dans une posture à la barre de danse mais sans barre de danse.



Séance du 18 décembre

Suite à l'échange autour de l'œuvre de Jean-Luc Vilmouth, l'élève M. a décidé d'**utiliser le tableau numérique** et de dessiner avec ses bris de règle... l'enregistrement de l'image n'a pu se faire car trop de gestes répétés et donc trop d'informations données ce qui a entraîné le dysfonctionnement du stylet.

- Un autre élève s'est lancé à la règle dans la représentation d'une figurine de Minecraft. Les élèves partent facilement de ce qu'ils connaissent et apprécient : le graphisme et le volume. L'usage du numérique est plus complexe avec, par exemple, des photos à insérer.



- Une autre élève me précise : « J'ai une idée, je souhaite travailler sur la barre de danse. » Au bout d'un certain temps de réflexion, elle vient m'énumérer ses difficultés à s'engager du fait de l'absence de barre de danse au collège. Je l'encourage déjà à repérer des lignes dans l'enceinte du collège. L'appareil numérique s'impose alors pour la prise de vue.



J'insiste donc sur l'importance de son idée et de la forme qu'elle souhaite lui donner, car « le sens de son travail est coproduit par la forme et l'idée ». Je lui précise alors que j'ai justement été attentive à cette remarque, entendue en écoutant l'émission « Les chemins de la connaissance » le 27 décembre 2015 sur France Culture. Une réflexion soutenue par le philosophe Hegel sur la peinture.

Elle travaillera ensuite sur cette photo avec l'application PicsArt sur son i phone

- Une autre élève a eu l'idée de travailler sur la transformation de la poupée à partir d'un logiciel. Elle a développé ses étapes de travail sur son cahier d'arts-plastiques et pense poursuivre son travail à la maison cependant il n'aboutira pas.



-Une autre élève travaille sur la transformation par le pliage



Gestes minutieux de l'élève



Andy Goldsworthy artiste britannique né en 1956

En lui présentant l'image d'Andy Goldsworthy au travail elle remarque très vite que ses gestes semblent nécessiter « de la patience » ; j'encourage donc la réflexion sur **le temps de la pratique, les gestes et le processus de création**, une réflexion afin de donner du sens à sa pratique. Je précise : « on a filmé dans le film «Les temps modernes » avec Charlie Chaplin, la vitesse des machines amenant la rapidité et l'efficacité des gestes jusqu'à certaines limites » : <https://www.youtube.com/watch?v=iFrBLORyGjU>. J'ajoute que dans son travail la lenteur du geste pourrait également être filmée.

Par les références montrées via le vidéo projecteur, l'observation et le questionnement donnent aux élèves les moyens d'élaborer des intentions artistiques ou de faire du lien avec les processus de création de l'artiste.

Lenteur et gestes minutieux peuvent être mis en relation avec l'œuvre de **Mircea Cantor : Tracking happiness (2009)** vue à Dinard lors d'une exposition intitulée Big Brother, en 2011. **Interroger les élèves sur ce qu'inspire cette vidéo et faire une synthèse sur ce que peut apporter l'usage du numériques (vidéo, photographie...)**

« Dans cette vidéo, de jeunes vestales drapées de blanc forment, dans une lente chorégraphie, une ronde. De ce mouvement universel, reliant les temps entre eux, nous n'avons pas vu la formation et nous n'assisterons pas à la dissolution. La scène est sereine. Baignée d'une lumière blanche, elle en devient atemporelle, presque cosmique. **Dans un mouvement régulier, chacune de ces jeunes femmes s'emploie à effacer les traces laissées par celle qui la précède. Heureux celui qui oublie ?** A moins qu'il ne s'agisse de trouver sa place sans que cela implique de nier la présence de l'autre... » (Recherches sur le web)



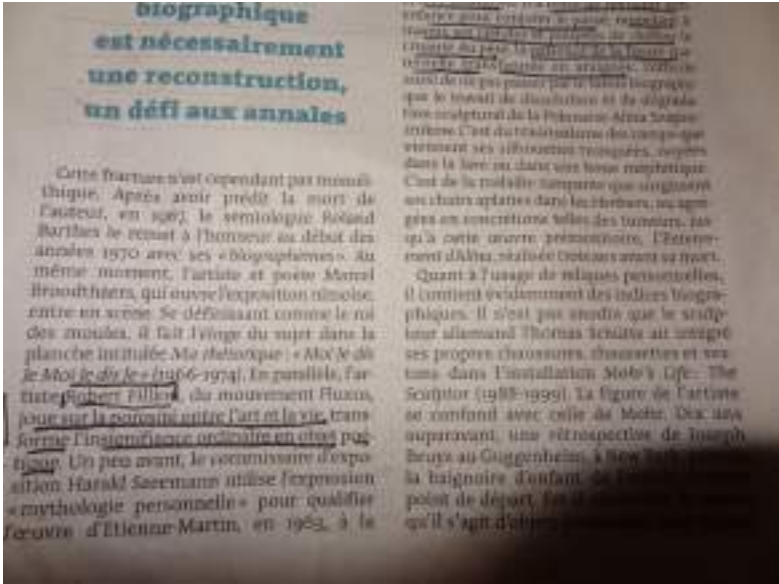
Mircea Cantor : *Tracking happiness* (2009)



- Autre réalisation : objet /fil et mythologie -réalisation et projet écrit



Le 8 janvier est prévue la lecture de l'article : **La vie à l'œuvre** dans **Le Monde** 4 juillet 2015. Réflexion sur la porosité entre l'art et la vie.



Réflexion : Comment tirer parti de leur usage du numérique au quotidien pour faire évoluer leur pratique artistique ?



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA



I.Boucher :

« Geste digital et robot »





CRÉER L'ÉTONNEMENT	CYCLE	Cycle3
	QUESTION TRAVAILLÉE	Comment un objet du quotidien peut-il évoluer en fonction de nos références cinématographiques et de notre imaginaire ?
	DEMANDE FORMULÉE AUX ÉLÈVES	Objet du quotidien dans la peau d'un robot / Un objet du quotidien peut-il prendre la forme que l'on se fait d'un robot?
DONNER DU SENS	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES : CONNAISSANCES, CAPACITÉS ET ATTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> - évolutions technologiques des objets (mise en commun de leurs connaissances) - adapter son projet en fonction de la contrainte objet/robot - expérimenter – produire- créer (donner forme à son imaginaire) - faire du lien avec des objets du design ou du quotidien, s'exprimer, analyser sa pratique et établir des relations avec celle des artistes - s'exprimer, analyser sa pratique - décrire et comprendre des œuvres - mise à la vue du groupe des réalisations - accepter les remarques
	ENJEUX ARTISTIQUES, NOTIONS PLASTIQUES TRAVAILLÉES	Détournement - transformation -organisation – composition Ecart objet 3D / narration en 2D
	MODALITÉS D'ÉVALUATION PROPOSÉES	Narration visuelle (objet incitatif) Référence au réel / à l'imaginaire par la couleur, la forme, la texture...
	ORGANISATION SPATIALE DU PROJET D'ENSEIGNEMENT	- 3 séances, travail individuel ou en groupe si nécessité pour des questions matérielles et techniques
FAVORISER LA DIVERSITÉ DES PRATIQUES	LA SALLE COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE FAVORISANT L'AUTONOMIE DES ÉLÈVES (MATÉRIAUX, MATIÈRES, SUPPORTS, MOYENS TECHNIQUES...)	<ul style="list-style-type: none"> - autonomie des élèves par rapport aux supports, aux matières à disposition dans la salle + outils graphiques personnels et ordinateurs + objets ordinaires apportés

COMMENT FAIRE ŒUVRE ?	ORGANISATION TEMPORELLE DU PROJET D'ENSEIGNEMENT (pratique et analyse réalisation-œuvres)	<p>1- Echange sur les évolutions technologiques des objets (mise en commun de leurs connaissances)</p> <p>2-visionner la vidéo « Collaborative RobotfromRethinkRobotics » / Meet Sawyer : https://www.youtube.com/watch?v=S4mULTknb2I</p> <p>3- partir d'une œuvre de Philippe Starck- Presse citron - passer par les connaissances de l'élève, sa mise en relation du presse citron avec ATAT- aller dans la pratique- faire du lien avec des œuvres : Nam June Paik</p> <p>4- Echange sur la relation aux robots en me référant au livre de Serge Tisseron : « Quand mon robot m'aimera » chez Albin Michel - l'attachement que l'on pourrait avoir avec un robot comme par exemple l'attachement que porte certains soldats américains à leur robot démineur.</p>
	ÉCHANGES COLLECTIFS, VERBALISATION ORALE ET/OU ÉCRITE ET MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE	Evolution technologique du numérique, de l'électronique. Robot et système informatisé avec des pensées programmées, artificielles Echange autour des réalisations
CONSTRUIRE UNE CULTURE COMMUNE		<p>Différentes catégories d'images : Nom des artistes ou des œuvres écrits sur le cahier d'arts-plastiques Louise Bourgeois Maman 1999 Musée Guggenheim/ Bilbao</p>  <p>- Presse citron de Philippe Starck 1987</p>  <p>- ATAT robot de combat dans STAR WARS</p>  <p>Robot Cookie –film d'animation dans Moi moche et méchant</p>
	LA PLACE DE L'ŒUVRE CHAMP RÉFÉRENTIEL EN ARTS PLASTIQUES	





- **Louise Bourgeois**- Maman 1999 Musée Guggenheim/ Bilbao

- Ce robot de taille humaine, fabriqué avec des téléviseurs recyclés et diffusant les bandes vidéos de **Nam June Paik (1932-2006)** fait-il preuve d'un intérêt pour l'humanisation de la technologie ? avec « TV is kitsh » 1996



- **Hiroshi Ishiguro**, né en 1963 et son robot géminoïde machine imitant en tout point l'apparence et les comportements humains

Possibilité d'intégrer ce travail dans un EPI : sciences /technologie / société (sciences- arts et recherches autour des robots)



Objet/micro-ondes



objet/four



objet/ordinateur



gomme/robot

Travaux d'élèves





Bulle : « J'en ai ASSEZ je pars »



Objets noirs de récupération: souris, feutres, rouleau, fil d'écouteur...

Utilisation du cahier pour bilan, notions, noms des artistes et titre des œuvres projetées via vidéo projecteur et ranger les réalisations (après exposition dans le collège).

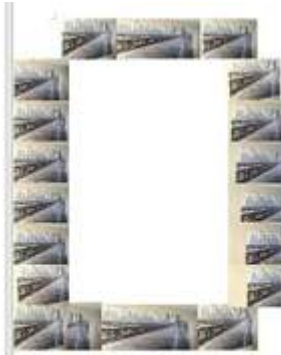
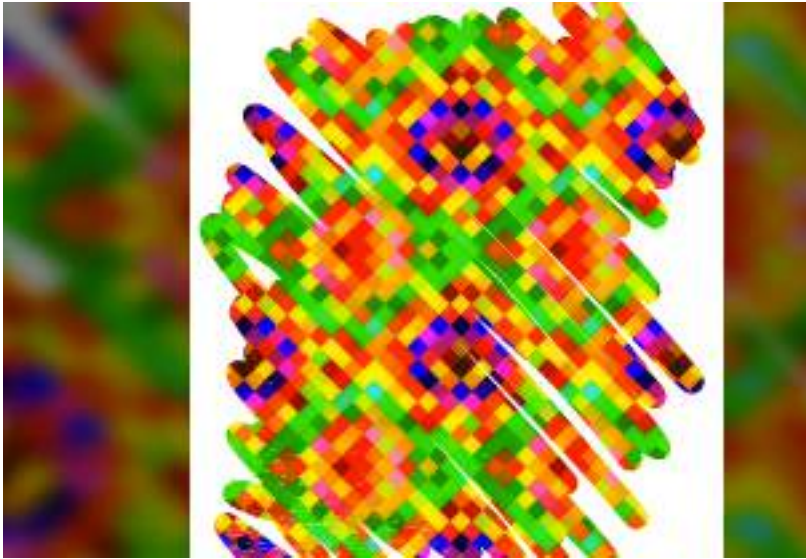


O. Maunaye :
« Geste digital et
réflexivité »



CRÉER L'ÉTONNEMENT	CYCLE	Cycle 4
	QUESTION TRAVAILLÉE	La conception, la production, et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique
	DEMANDE FORMULÉE AUX ÉLÈVES	<p>« LE GESTE NUMERIQUE »</p> <p>Réaliser une production plastique correspondant à ces 2 termes associés pris le plus possible au pied de la lettre</p> <p>Resserrer la question au moyen d'une réflexion collective</p>
DONNER DU SENS	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES : CONNAISSANCES, CAPACITÉS ET ATTITUDES	<p>Envisager les pratiques les plus diverses</p> <p>Conception d'un projet et de sa mise en œuvre</p> <p>Prise en compte des problèmes techniques</p> <p>Collaborer</p>
	ENJEUX ARTISTIQUES, NOTIONS PLASTIQUES TRAVAILLÉES	<p>Expressivité du mouvement</p> <p>Question du point de vue</p> <p>Valeur créative de l'accident</p>
	MODALITÉS D'ÉVALUATION PROPOSÉES	<p>Pertinence de la réalisation vis-à-vis de l'incitation</p> <p>Exploitation créative de l'idée de départ</p> <p>Aboutissement du projet</p> <p>Maîtrise des moyens mis en oeuvre</p>
FAVORISER LA DIVERSITÉ DES PRODUCTIONS	<p>ORGANISATION SPATIALE DU PROJET D'ENSEIGNEMENT</p> <p>LA SALLE COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE FAVORISANT L'AUTONOMIE DES ÉLÈVES (MATÉRIAUX, MATIÈRES, SUPPORTS, MOYENS TECHNIQUES...)</p>	<p>Possibilité donnée aux élèves de choisir leur lieu, dans la classe, dans la remise, ou en dehors, sous conditions</p> <p>Possibilité de poursuivre le projet hors du temps de cours</p> <p>Possibilité d'utiliser tout outil numérique (APN, tablette, Smartphone, Scanner, photocopieur, PC, ...)</p>

COMMENT FAIRE ŒUVRE ?	ORGANISATION TEMPORELLE DU PROJET D'ENSEIGNEMENT (pratique et analyse réalisation-œuvres)	<p>Temps de réflexion sur le sujet</p> <p>Temps de réalisation</p> <p>Retours et éventuellement reprises successives de différents essais</p>
	ÉCHANGES COLLECTIFS, VERBALISATION ORALE ET/OU ÉCRITE ET MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE	<p>Mise en commun des propositions finalisées</p> <p>Réaction des élèves n'ayant pas pris part au projet</p> <p>Réponse de ceux qui l'on fait</p>
CONSTRUIRE UNE CULTURE COMMUNE	LA PLACE DE L'ŒUVRE CHAMP RÉFÉRENTIEL EN ARTS PLASTIQUES	<p>L'image numérique</p> <p>Le corps</p> <p>Présentation et diffusion</p> <p>Recherches de références</p>
	TRACES, MÉMOIRE DE LA SÉQUENCE : CARNET DE BORD, CAHIER, DOCUMENT DISTRIBUÉ, CAHIER DE TEXTE, ...)	<p>Cahier : Incitation,</p> <p>Compte-rendu des réflexions collectives</p> <p>Réseau informatique du collège : réalisations finalisées des élèves</p>





B. Bonhomme :
« Geste digital et langage »

RÉFLEXIONS

Humanité numérique

Aujourd'hui, face aux appareils numériques et aux interfaces informatiques, nous sommes amenés à maîtriser de nouveaux gestes imposés par des modes d'emploi. Chacun d'entre nous les répétons à l'envi, sans même les appréhender intellectuellement. Ils ont été pensés pour nous par les fabricants, les ergonomistes, les programmeurs, dans un souci d'intuitivité et d'efficacité qui tend à les rendre « transparents ». Et ceci, même s'ils se complexifient avec le progrès des technologies. Par exemple, l'écran tactile ou le trackpad proposent des manipulations de plus en plus variées : toucher à un, deux ou trois doigts, mouvements, pressions, etc.



Visuels de manipulations d'un trackpad.

Un nouveau vocabulaire gestuel est né. Il est pensé pour nous, mais nous, l'avons-nous pensé ? La question se posait déjà lors de l'élaboration des interfaces graphiques de nos ordinateurs : Cette couche de dialogue avec la machine est certes bien pratique, efficace, mais elle nécessite un apprentissage plus ou moins long, renvoyant souvent à des écarts de maîtrise entre les générations. Elle fait par ailleurs « écran » au système, opacifie l'accès – donc la compréhension – à l'informatique, ses logiques, ses technologies, ses langages internes. Des réflexes sont acquis, des modes de fonctionnement sont assimilés jusqu'à l'intégration complète et il est aujourd'hui démontré que notre manière de penser en est changée, en raison de la plasticité de notre cerveau. Cette plasticité est fonction de l'âge. Ainsi, on peut comprendre qu'un sujet jeune assimile des compétences et des connaissances plus aisément qu'un sujet âgé. Et chacun peut constater aujourd'hui l'écart de facilité de maîtrise des outils numériques entre la génération des *Digital Natives* et les générations antérieures.

De la même manière que nous n'étions pas faits pour lire, nous ne sommes pas faits pour interagir avec des machines. Nous apprenons. Les outils numériques révolutionnent notre corps, de sa gestuelle comportementale à sa physiologie intérieure. En bien ou en mal, le débat chez les chercheurs en Neurosciences reste ouvert. Ce qui est certain, c'est que la révolution numérique nous *change*.¹

Art du geste

¹ Cf. par exemple : Maryanne Wolf, *La modification de notre cerveau-lecteur au XXI^e siècle*. Conférence donnée aux Entretiens du Nouveau Monde Industriel au Centre Pompidou, 17 décembre 2012. Rapport : Hubert Guillaud, *Notre cerveau à l'heure des nouvelles lectures*, 04 janvier 2013, in [Internetactu.net](http://www.internetactu.net). <http://www.internetactu.net/2013/01/04/notre-cerveau-a-lheure-des-nouvelles-lectures/>



Il est possible d'envisager l'histoire de l'art récente à l'aune de la réflexion sur le geste, tant intellectuel – la volonté de « faire art » – que physique et de ses diversifications.

Encouragée par des pensées philosophiques – comme l'Existentialisme –, ou psychologiques – de Sigmund Freud à Didier Anzieu –, l'objectivation de son corps, de ses outils comme la main, de son existence, de ses perceptions par l'artiste lui-même, a permis de développer une fécondité créative et des pratiques ouvertes, à la croisée des arts. Ces réflexions, par ricochet et parce que le corps est notre bien à tous, agit sur le spectateur en miroir, quand il n'est pas lui-même invité par l'oeuvre à objectiver son corps.



Hans Namuth, *Pollock painting*, 1950. Marina Abramovic & Ulay, *Imponderabilia*, 1977. Dan Graham, *Present continuous past(s)*, 1974.

Arts et nouveaux médias

Enfin, les artistes, comme à chaque époque, ont intégré les technologies de leur temps dans leur réflexion. Après la vidéo dès les années 60, ils exploitent aujourd'hui les outils de l'ère numérique dans leur pratique tant plastique que réflexive. Si, pour une part, ils « obéissent » aux interfaces proposées, voire imposées, pour créer, ils ont aussi très vite pris du recul et entrepris des démarches de déconstruction critique face à des processus si importants, si dominants qu'ils en viennent à structurer le travail de chacun, les relations humaines, la vie sociale, culturelle et économique... et les apprentissages à l'école aussi.



Nam June Paik, *Magnet TV*, 1965. David Hockney, *iPhone drawing*, 2009. 0100101110101101.org, *Life sharing*, 2000-03.

Les arts dits « numériques » exploitent ainsi les possibilités, les plasticités nouvelles, mais ont aussi, agissant comme une forme de contre-pouvoir, détourné les interfaces, contrecarré les injonctions, investi et porté réflexion sur les nouveaux espaces numériques, discuté les concentrations d'information, dévoilé les processus invisibles.²

2 Cf. par exemple : Collectif, *Les arts numériques, anthologie et perspectives*, Artpress2 n°39, nov. 2015 - janv. 2016., Paris.



Geste digital

Le « geste digital », sa nature, sa pratique et les réflexions qu'il engendre peuvent donc se situer à la croisée des enjeux sociétaux des technologies numériques et de l'art actuel. Il y aurait là notamment à explorer le corps à l'ère numérique sous un nouvel angle. Le geste digital pourrait être le médiateur entre physicalité et existence dématérialisée.

Les élèves pratiquent constamment ces gestes. Se rendent-ils compte qu'ils sont clés dans leur humanité contemporaine ? Comment alors porter réflexion sur ces gestes, leur nature, leur fonction auprès des élèves et notamment en cours d'Arts plastiques ?

Définitions

Quelques notions communément admises :

Geste :

- Mouvement extérieur du corps. Concerne surtout les mains, les membres, la tête. Manipulation, manière de faire.
- Le geste peut être porteur de signification. Communication, manière d'être. Langage non verbal.

Digital :

- Relatif au doigt. Empreinte digitale.
- Numérique. Dérivé d'un américanisme commercial. (de « digit » : nombre).

cf. ci-dessous les définitions du *Dictionnaire Étymologique de la Langue Française*.

① **GESTE** n. m., réfection (1495) de *gest* (v. 1213), est un emprunt au latin *gestus* « attitude », « mouvement du corps », « mimique, jeu », de *gestum*, supin de *gerere* au sens d'« accomplir, faire » (→ gérer, ② geste). *Geste* apparaît avec le sens latin de « façon de se comporter » (1213) et désigne ensuite les mouvements du corps, volontaires ou involontaires (1495); puis il prend le sens de « simple mouvement expressif » (1662). Au figuré et par métonymie (abstraction faite du mouvement corporel) le mot s'emploie pour « action », notamment dans les locutions *faire un geste, un beau geste, etc.*
 ▶ À l'époque contemporaine, des dérivés didactiques ont été formés, le geste étant étudié comme signe.
 ■ **GESTUEL, ELLE** adj et n. f. (1945; d'après *manuel*) a pour dérivé **GESTUALITÉ** n. f. (v. 1960).
 ■ **GESTIQUE** n. f. (1964) est didactique et rare pour « ensemble de gestes et d'attitudes en tant que moyen d'expression ». ■ **GESTUAIRE** n. m., « ensemble codifié de gestes », est un dérivé savant (1957) à partir de *gestus*.
GESTICULER v. intr. représente un emprunt (1578) au latin *gesticulari*, « faire des gestes, mimer », de *gesticulus* « petit geste », diminutif de *gestus*; *gestiulari* s'est substitué à *gestire* « faire des gestes violents sous l'effet d'une émotion », d'où « être transporté » et le sens abstrait de « désirer ardemment ». *Gesticuler*, « faire beaucoup de gestes » (1578), est vieilli au sens de « mimer ». ■ En dérivent **GESTICULANT**, **ANTE** adj. (1769) et **GESTICULATOIRE** adj. (fin XIX^e s.). □ **GESTICULAIRE** adj. « qui a rapport aux gestes » (1699) a disparu. ■ Deux substantifs plus anciens viennent du latin : **GESTICULATEUR**, **TRICE** n. et adj. est un emprunt (1578) au dérivé latin *gesticulator* « qui fait beaucoup de gestes », « mime ». □ **GESTICULATION** n. f. est emprunté au latin *gesticulatio* « action de gesticuler » et signifie d'abord (1495) « mouvement rapide » avant de prendre son sens moderne (1552).

② **GESTE** n. f. est un emprunt (1080) au latin classique *gesta* « actions » et spécialement « exploits », pluriel neutre substantivé du participe passé de *gerere* (→ gérer, ① geste) au sens d'« accomplir, faire »; *gesta* a été ensuite utilisé en latin médiéval au sens de « récit, histoire », dans des titres d'ouvrages historiques (*Gesta Francorum*).
 ■ Français en nom féminin singulier, *geste* désigne (1080) les poèmes épiques relatant les exploits d'un même héros et, par extension (XII^e s.), équivaut à « épopée »; l'expression *chanson de geste*, désignant un de ces poèmes, est attestée vers 1170; elle a été reprise en histoire littéraire au XIX^e S. (1831, *chanson de bonne geste*, Fauriel). □ Le sens latin d'« exploits, hauts faits » XII^e s.) reste vivant jusqu'à l'époque classique; *geste* subsiste encore en ce sens dans la locution *les faits et gestes (de qqn)* « ses activités » (1615), mais il y est alors compris comme représentant l'homonyme ① *geste*.

Alain Rey (dir.), *Dictionnaire Étymologique de la Langue Française*, Ed. Le Robert, Paris, 1992, page 604.



① **DIGITAL, ALE, AUX** adj. et n. est emprunté (1732) au latin impérial *digitalis* «de grosseur d'un doigt», dérivé de *digitus* qui a donné en français *doigt**.

■ Le mot signifie «relatif au doigt», plus rarement «qui a la grosseur du doigt». Ce sens didactique.

► Le latin *digitus* a suscité en français de nombreux mots scientifiques : dérivés savants comme **DIGITÉ, ÉE** adj. (1771), **DIGITATION** n. f. (1754) «forme en doigts écartés» ; composé comme **DIGITIFORME** adj. (1842), **DIGITIGRADE** adj. (1805), etc., dont se dégage un élément de formation *digit(i)-*.

En tant que terme de numération, ② **DIGITAL** adj. est un autre mot, emprunt récent (v. 1960) l'anglo-américain *digital* «qui opère sur des données discrètes, numériques et non pas continues», sens attesté depuis 1938 et répandu vers 1945. Le mot vient de *digit*, ancien terme anglais d'arithmétique (1398) désignant d'abord les nombres inférieurs à dix (soit les nombres que l'on peut compter sur les doigts, du latin *digitus*), puis employé comme attribut (*digit number*; 1613). □ Le mot, spécialisé aux États-Unis en parlant des machines à compter (1921), s'est répandu avec l'informatique. L'anglais possédait déjà *digital*, emprunt au français et au latin, qui s'était employé comme nom au sens de *digit* au XV^e s., mais qui n'était plus employé que comme adjectif, au sens de «relatif au doigt» (1656).

L'emprunt de *digital*, terme de numération, a entraîné celui de **DIGIT** n. m. (1968) et surtout celui de **DIGITALISER** v. tr. (1970), pris au dérivé anglais *to digitalize* (1962).

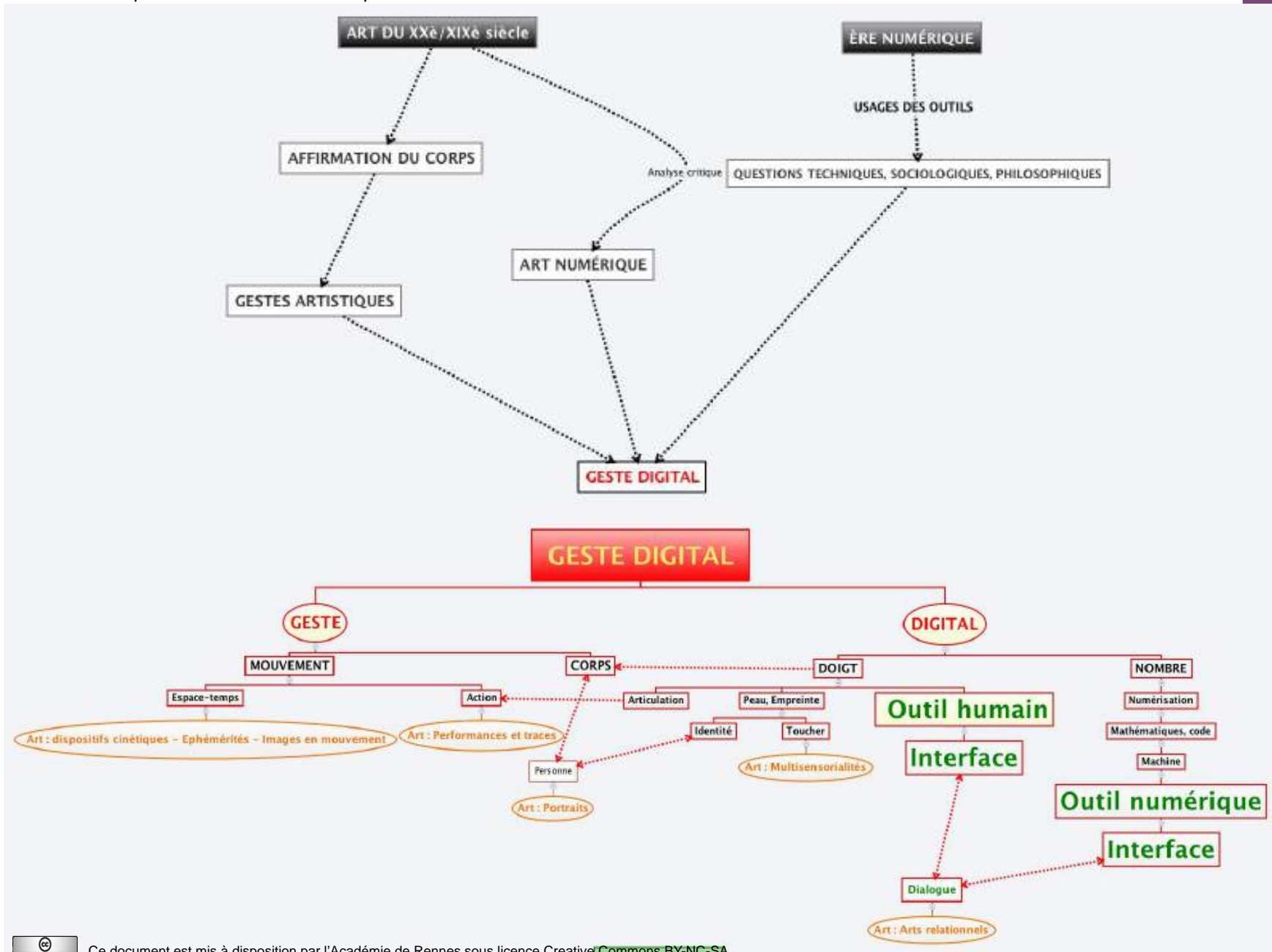
■ En revanche ① **DIGITALISATION** n. f. (v. 1970) est une création française : les dictionnaires anglais connaissent seulement *digitalization* «administration de digitaline». Le *Journal officiel* a prescrit (janvier 1974) *numérique* pour remplacer *digital*, mais reste muet quant aux remplaçants possibles de *digitaliser*. On relève aussi **DIGITISER** v. tr. (v. 1979).

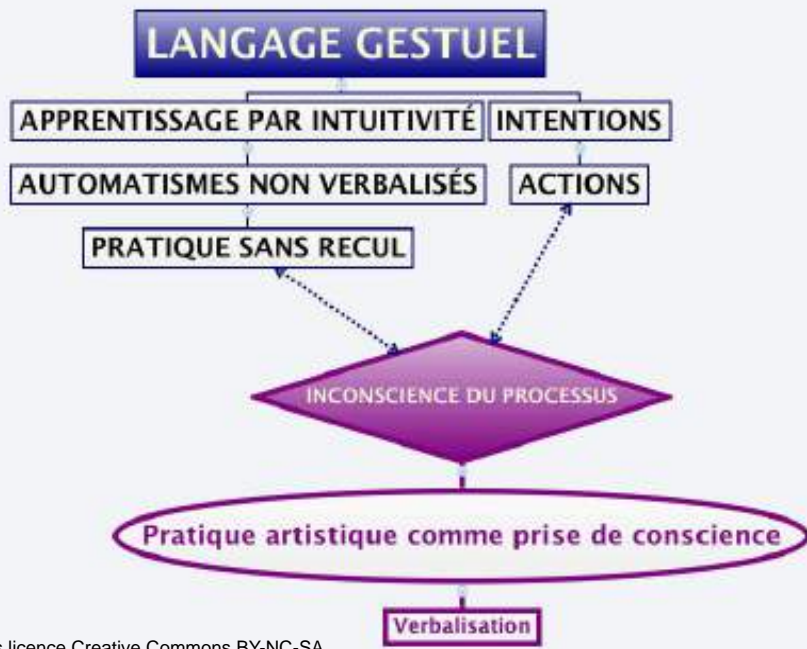
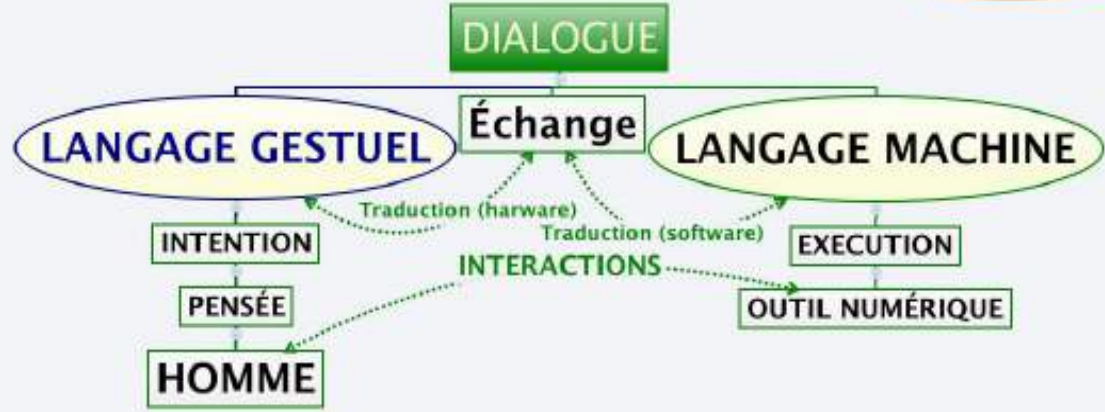
DIGITALE n. f., terme de botanique, est emprunté (1545) au latin médiéval botanique *digit*. La plante doit son nom à la forme de la corolle tubuleuse de ses fleurs qui évoque un doigt de gant un dé à coudre. Par métonymie, le mot désigne le produit très toxique qu'on extrait de la plante utilisé en pharmacie. ■ Il a produit **DIGITALINE** n. f. (1827), dénomination, en pharmacie, principe actif initialement extrait (un glucoside) de la digitale pourprée. ■ La médecine connaît

② **DIGITALISATION** n. f. (XX^e s.), emprunt à l'anglais *digitalization*, de *to digitalize*, de *digitalin*

Alain Rey (dir.), *Dictionnaire Étymologique de la Langue Française*, Ed. Le Robert, Paris, 1992, page 887.







Objectiver les gestes.

Avant de porter une quelconque réflexion complexe sur les gestes, il est nécessaire de les percevoir, de les envisager, de les penser puisque nous les faisons sans y prêter réellement attention.

La didactique des Arts plastiques a théorisé le processus d'objectivation des intentions, conscientes ou non, par la phase réflexive de la verbalisation lors d'une séquence pédagogique.

En opérant un déplacement, ce type d'objectivation par caractérisation verbale pourrait devenir en soi un travail de création. En concevant, en faisant, l'élève pourrait ainsi tenter de conscientiser des gestes automatisés.

Pauvreté du verbe

Le constat est clair : Exceptés quelques termes comme « cliquer », quelques anglicismes comme « scroller », le vocabulaire pour décrire les nouvelles actions, les nouveaux gestes permettant d'interagir avec les appareils numériques est inexistant.

Il y a là un champ ouvert à l'exploration linguistique, qu'il est par ailleurs possible de lier à un champ de création plastique si l'on considère les genres de l'abécédaire, du lexique, du répertoire, de l'illustration encyclopédique ou les pratiques plastiques sur le langage parlé ou écrit dans l'art du XX^e s.

Un des objectifs pédagogiques serait alors une réflexion sur la langue, de la construction du mot à la construction de sens, du signifiant au signifié et son rapport au geste et à l'image.

Travailler sur une mise en scène d'un mot, c'est aussi porter réflexion sur l'équivalence ou non de l'image et de l'écrit.

Joindre la parole au geste, par l'art.

Premières questions plastiques sur le geste

Un geste est un mouvement. Il s'appréhende donc dans l'espace et le temps. Il conviendrait donc de déterminer son espace et sa temporalité.

Un geste est éphémère. On en garde trace. Quelle est la nature de cette trace ?

Un geste est porteur de sens. Il peut être en lui-même un signe (langue des signes, etc.) mais plus généralement il contient les connotations de son contexte (sujet qui l'accomplit, utilité, etc.) et des raisons qui l'ont provoqué.



Bill Viola, *Four hands*, 2001, installation vidéo.



Typologies

Etablir des types de gestes, élaborer des rapprochements, des familles selon des critères à fixer permettrait aussi de les caractériser. C'est là une pratique couramment utilisée par les enseignants pour caractériser les images et leur statut par exemple. Il s'agirait de l'appliquer à des gestes.

Présentation d'une séquence d'enseignement

Séquence	Un geste = Un mot = De l'image Verbalisation et mise en image de gestes relatifs à l'usage d'appareils numériques.
Niveau	1ère L spécialité Arts plastiques.
Proposition	« un geste = un mot = de l'image » <i>Il n'existe que peu de mots, sinon des anglicismes, pour nommer les gestes que chacun peut faire aujourd'hui avec ses appareils numériques.</i> <i>1/ Inventer des mots, fondés étymologiquement, pour nommer précisément des gestes inhérents à l'utilisation d'appareils numériques.</i> <i>2/ Rédigez des définitions précises de ces mots.</i> <i>3/ Mettez en images ces mots. Technique libre. Cependant, les mots et leur définition devront apparaître. Tentez d'aller au-delà de la simple illustration : L'image, dans sa conception même, devrait faire écho au mot. Enfin, une cohérence de présentation, comme dans un lexique, doit être visible.</i> <i>Travail en binôme (4 mots) ou individuel (2 mots).</i>
Déroulé de séquence	Séance 1 : 1h. - 30 minutes : Annonce de la proposition. Mise en groupe. Travail de recherche : Invention de mots. Dictionnaires et Internet à disposition. - 30 minutes : Mise en commun. Choix des mots pour chaque groupe. Recherche sur la rédaction des définitions. Séance 2 : 2h - 1 heure : Recherche sur la mise en image : croquis, protocole du lexique, etc. - 1 heure : Réalisation. Séance 3 : 1h - Réalisation. Séance 4 : 2h : - 1 heure : Réalisation. - 1 heure : Verbalisation. Présentation de références.
Objectifs	- Conceptualiser des gestes. En trouver des équivalents verbaux et visuels. Les figurer. - Créer à partir de pratiques du quotidien. - Développer une réflexion à partir du langage dans une réalisation plastique. - Concevoir et développer un projet cohérent, systématiser un mode de (re)présentation.
Rapport aux programmes	1ère L option de Spécialité Arts plastiques (B.O. spécial n°9 du 30.09.2010) Compétences plasticiennes et techniques - choisir ses propres moyens d'expression en fonction d'un projet ; - maîtriser les techniques ; - savoir s'adapter à des contraintes matérielles et techniques nouvelles. Compétences transversales - maîtrise lexicale, maîtrise informatique ; - planifier son travail, utiliser les supports numériques, exercer son esprit critique. Contenus - Figuration et construction : espace d'énonciation de l'image et espace dans l'image. - Figuration et temps conjugués : temps réel, temps exprimé, temps symbolisé, temps suggéré,



	<p>temps de réalisation, temps de lecture, temps figuré, temps du dévoilement, temps juxtaposé.</p>
Références	<p>Rendre compte des gestes. - Hans Namuth, série <i>Pollock painting</i>, 1950. - Pierrick Sorin, <i>L'homme qui a perdu ses clefs</i>, 1999. - Bill Viola, <i>Four hands</i>, 2001.</p>  <p>Tautologies - Joseph Kosuth, <i>Five words in orange neon</i>, 1965. - Arman, <i>Accumulation de tampons encreurs</i>, 1973. - Roy Lichtenstein, <i>Art</i>, 1962.</p>  <p>Inventions de langages - Hugo Ball, <i>Karawane</i>, 1917. - Kurt Schwitters, <i>Ursonate</i>, 1922-32. http://www.dicodufutur.org/</p>  

Créer avec des mots

Lors de l'annonce de l'incitation dictée à la classe, les élèves ont été surpris de la demande de travailler à partir du langage. Ils ne considéraient pas les mots comme pouvant constituer un « matériau » plastique en soi. Mais la proposition, contenant une part ludique, a engendré rapidement une énergie positive. Les élèves se sont tournés vers un unique objet numérique : leur smartphone. C'est l'objet fétiche, l'objet intime et l'objet qui aujourd'hui contribue par ses possibilités à construire une grande part de leur identité et vie sociales.

Analyser des gestes digitaux

Le travail d'analyse des gestes et de recherche des mots est passé dans certains binômes par des listes de mots caractérisant chaque geste. Nous sommes bien là dans la compréhension du geste, effectué pourtant quotidiennement.

Exemple : Pour Océane et Angélique, faire défiler la page sur un écran tactile est un geste qui renvoie à : trainée – vitesse variable – pour consulter ou pour passer – faire défiler – index – effleurement – arrêt – pression – geste en forme d'arc – tendre le doigt / replier le doigt – pulpe du doigt – horizontal / vertical

En recherchant les racines latines des mots ou en fusionnant des mots existants, des morphèmes s'assemblent à la manière d'une construction. Là réside pour les élèves une appréhension de la plasticité du langage.

Quasiment tous les mots proposés ont été des verbes, les élèves voulant unanimement renvoyer à l'action, au mouvement. La mise en commun des termes inventés s'est réalisée sous forme de jeu : Chaque groupe a proposé ses mots, les autres faisant des suggestions sur les gestes qu'ils étaient sensés désigner. Nous avons jugé ensemble qu'une rapide bonne réponse montrait que le mot était bien construit, que ses morphèmes étaient bien choisis.

Liste des mots proposés et retenus :
 DOIFILER – POULZOTRICUS – DIGIGRAPHIER – TACTILISER – DUTRÉCIR – DURANDIR – POUÇOTER – PERSOGRAPHIER – DIOTAFTER

Par la suite, il s'est agi de rédiger les définitions. Nombre d'élèves ont ouvert le dictionnaire pour observer la mise en forme d'une définition.

Puis, la réflexion sur la mise en image du mot et de sa définition, en gardant à l'esprit qu'un jeu sémantique devait s'opérer entre la signification du mot et son « illustration », a conduit les élèves à penser diversément :

- l'apparition de l'image ;
- les qualités de l'image (couleur, définition, etc) ;
- l'animation de l'image ;
- le jeu, le re-jeu et la captation du geste digital proprement dit ;
- le cadrage et le point de vue ;
- l'apparition du texte ;
- l'animation du texte ;
- le montage vidéo.

Le choix du médium

Les choix opérés par les élèves ont été divers.

Logiquement, certains se sont tournés immédiatement vers le médium vidéo pour capter le geste digital. Mais ils se sont vite rendus compte que la contrainte tautologique de faire adhérer leur présentation à la signification du mot choisi ne faisait pas de ce médium un choix de facilité. Et plus globalement, c'est bien cette contrainte qui a globalement le plus posé problème aux élèves.

D'autres se sont engagés vers des médiums plus traditionnels comme le dessin, créant une suite séquentielle pour décrire le geste. Cette suite a pu être présentée sous forme de frise ou en retrouvant le mouvement par l'animation (flip-book, stop-motion).



Roxanne réalisant une suite décomposant le geste et reprenant l'idée de cinématique.

Salomé réalisant un flip-book au format exact d'un téléphone.

Océane et Angélique captant image par image en vue d'un stop-motion.

Camille et Anna réalisant un dessin animé.



Au final, la grande majorité des élèves a utilisé les outils numériques à un moment ou un autre pour réaliser, puisqu'ils ont rendu une réalisation sous forme de fichier vidéo.

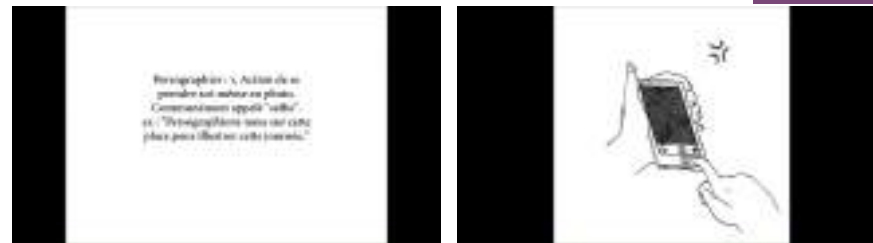
Quelques réalisations



Océane et Angélique, Doifiler / Poultzotricus / Poussoter / Tactiliser, 2016, vidéo n&b, 1 min 12.

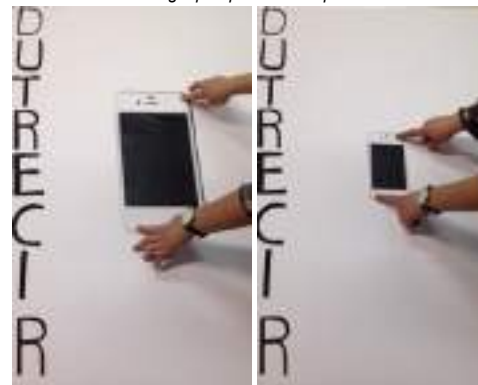


- La réflexion tautologique est bien présente dans cette vidéo, même si elle est de qualité inégale : La captation du geste image par image puis le stop-motion a permis de varier la stabilité pour « Poultzotricus » (appui frénétique sur une touche au cours d'un jeu vidéo par ex.), exprimant bien la frénésie, tout comme l'écran fêlé. Les transitions encadrant « Doifiler » sont des glissements exprimant bien l'idée de défilement. Le texte écrit en « poussotant » est la définition même de « Poussoter ».



Camille et Anna, Digigraphier / Polgierer / Persographier / Diotafter, 2016, vidéo n&b, 33 sec.

- La représentation du geste en dessin animé a contraint à une description minutieuse des gestes : position et animation des doigts, position de l'appareil dans la main, visibilité des touches de l'appareil, expression de la réaction de l'appareil. Malgré la qualité de l'animation, ces difficultés n'ont pas été toutes surmontées et la contrainte de tautologie peu pros en compte.



Rose et Lucie, Dutrécir / Doifiler / Pouçoter, 2016, vidéo couleur, 10 sec.

- Le stop-motion a permis de créer une animation particulièrement pertinente, avec mise en abyme pour « Dutrécir » (Réduire l'image avec un glissement à deux doigts) : le format de la vidéo reprend les proportions d'un écran de téléphone, l'image (photocopiée) d'un téléphone se réduit alors que le geste digital a été agrandi (deux mains utilisées au lieu des deux doigts d'une main pour le geste réel). Malheureusement ce travail n'a pas été terminé.

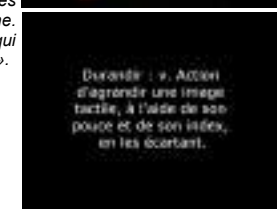


Sarah et Philomène, Diotafter / Durandir / Doifiler / Persographier, 2016, vidéo couleur, 1 min 06.

- Dans cette succession de petites vidéos de gestes digitaux, systématisées dans leur présentation, le mot apparaît sur un écran de téléphone. « Durandir » est le plus pertinent : le zoom sur le téléphone et les doigts qui s'écartent agit effectivement comme un agrandissement du mot « Durandir ».

Clélia, Durandir / Poultzotricus, 2016, vidéo n&b, 27 sec.

- Dans cette proposition, la captation joue sur l'échelle, le cadrage et le point de vue. Ce n'est plus l'image qui rétrécit ou s'agrandit, mais la réalité. Un geste est joué par l'élève avec l'ensemble de son corps. Un cadre est filmé et confond l'image diffusée sur un faux téléphone et le format de la vidéo. Le texte de la définition, présenté sous forme d'encart, rétrécit lui aussi.



Retour critique

« Le geste [« *Durandir* », Sarah et Philomène] est bien rendu car on dirait presque que l'image qui le représente en est la conséquence. » Camille

Lors de la présentation des travaux, les élèves ont su énoncer ce qui était en jeu dans la proposition de travail et, en conséquence, les critères d'évaluation ont été faciles à décider ensemble : Clarté de la rédaction de la définition, clarté de la description du geste dans sa mise en images, aspect tautologique, maîtrise du médium. Les objectifs effectifs étaient clairs.

En mettant au centre de la création une phase de verbalisation, les élèves ont élargi leur conception du matériau (le langage est devenu matériau) et effectivement conscientisé des gestes devenus aujourd'hui anodins et qui n'existaient pas il y a quelques années seulement.

Le questionnement s'est ensuite déplacé sur le médium numérique lui-même pour la plupart des élèves, de la capture au montage virtuel. La proposition a donc mis en place une réflexion sur le numérique par le numérique. Les notions d'espace (cadrage, point de vue, échelle, etc.), de réalité et représentation, de mouvement et temporalité (séquence, ralenti, rythme d'animation, temps de lecture du texte, etc.) ont été abordés par la pratique.

La contrainte de la tautologie a permis de définir des espaces d'énonciation de l'image, au-delà du simple texte écrit. Le vu et le lu agissent en miroir dans les réalisations les plus réussies.

La proposition était plus ouverte qu'il m'a paru au premier abord. Elle a permis, en plus, de travailler les notions de mise en scène et de théâtralisation, de suite, de matériau, de réception de l'oeuvre.

Les paramètres de la séquence peuvent cependant être questionnés sur certains points :

- Le temps de réalisation peut être rallongé d'une séance de deux heures. Plusieurs élèves n'ont pas pu terminer leur réalisation en salle d'arts.
- Sauf exception, les élèves ont travaillé avec leur matériel. L'équipement de la salle peut être renforcé pour multiplier les possibilités (T.B.I., visualiseur, plusieurs A.P.N., etc.).
- La question d'une contrainte supplémentaire qui consisterait à obliger les élèves à utiliser le numérique se pose. Car c'est dans ces pratiques-là que les élèves ont trouvé plus aisément des liens entre image et sens. D'un autre côté, laisser les élèves choisir ce qui leur semble le plus pertinent, quitte à faire dans un premier temps fausse route, reste formateur.
- Dans cette séquence faudrait-il contraindre les élèves à réfléchir sur d'autres outils numériques que leur smartphone ?
- Au regard des réalisations, d'autres références sont possibles : chronophotographie, trompe-l'oeil, etc.
- Dans la mesure où les élèves tentent de jouer sur l'échelle et la perception du spectateur, un lieu complètement neutre (environnement blanc ou noir) sans repère spatial peut être utile.

Prolongement

On ne peut envisager cette séquence qu'en tant que première étape à une véritable réflexion sur la place du corps dans les usages du numérique. Car *in fine*, les élèves ont émis des constats sur leurs propres interactions avec leur smartphone. Ils ont listé ces gestes, tenté de les définir, les ont répétés pour les capter. Les rares re-jeu qui ont engagé tout le corps me sont apparus comme une possible piste pour aller vers une étude plus impliquante, plus approfondie des gestes digitaux, de l'ordre de l'expérience.

Un prolongement possible serait alors de travailler avec tout le corps, dans le cadre d'une séquence pluridisciplinaire avec un enseignant de théâtre ou d'EPS, allant de simples expérimentations performatives à l'écriture d'une véritable mise en scène théâtrale et/ou chorégraphique sur le geste digital, où le corps serait le matériau et pourrait à la fois signifier la main, le geste et l'outil numérique. L'ensemble pourrait être couplé à une pratique de la vidéo.

Pistes pour une transposition au collège (programmes 2016)

Il est évident que la réflexion sur le geste digital posée ici au lycée dans le cadre de la proposition concerne aussi l'enseignement au collège, notamment au cycle 4.

Mais la contrainte de la tautologie introduite dans la proposition, qui a permis une réflexion sur le médium, me semble bien complexe pour les élèves de ces niveaux. En revanche, le travail ludique sur le langage peut leur convenir.

Les pistes suivantes constituent une amorce réflexive en rapport aux programmes et aux objectifs du cycle 4, notamment dans l'intention d'une construction d'un projet pédagogique structuré en une progression.

- ➔ **Partir du mot.** L'idée d'un « mot mystère » donné à l'élève et à traduire en image peut être explorée au collège. Plusieurs paramètres seraient à fixer. Parmi eux :
 - Donne-t-on un indice ? (ex : « Ce mot concerne les technologies numériques. ») Un tel dispositif, à préciser, entrerait dans les questionnements « La narration visuelle » et « Les métissages entre Arts plastiques et technologies numériques ».
 - Ne propose-t-on que des verbes ? Cela induirait un travail sur l'action et donc le geste, en rapport avec le questionnement « La relation du corps à la production artistique ».
 - Donne-t-on une contrainte de médium ?
 - Exclut-on la figuration ? Couplé à des verbes, le dispositif engagerait un travail sur la trace et le champ notionnel et référentiel artistique afférent, numérique ou non.
- ➔ **Partir du geste.** Un geste digital s'inscrit dans un espace, dans un contexte précis et s'effectue a priori par nécessité. En le déplaçant dans un autre espace-temps, un dispositif pédagogique permettrait de mettre en évidence la pratique des gestes numériques. Demander par exemple aux élèves de peindre sur un support papier, ou de modeler de l'argile, exclusivement avec des gestes pratiqués pour dialoguer avec les appareils numériques engagerait un re-jeu de ces gestes introduisant un recul sur leur caractéristiques spatiales et leur temporalité. Plusieurs paramètres seraient à fixer. Parmi eux :
 - Le choix du ou des médium(s). A nouveau, la captation du geste et/ou sa trace seraient interrogés. Si plusieurs médiums sont à disposition pour pratiquer, se posera la question de la capacité d'enregistrement de chacun d'entre eux, renvoyant aux questionnements « La transformation de la matière » et « Les métissages entre Arts plastiques et technologies numériques ». Et les réalisations terminées, évoqueraient-elles ou non un culture gestuelle numérique *in fine* ?
 - Le choix de varier l'échelle du geste. Changer les dimensions de l'espace contraint dans lequel il s'effectue habituellement engendrerait des effets expressifs et plastiques nouveaux.
 - Le choix de varier l'outil servant au geste, qui est habituellement le doigt, la main, voire l'avant-bras.
- ➔ **Partir du geste.** L'ensemble des gestes digitaux inhérents à chaque appareil constitue un langage spécifique. Une réflexion pourrait être conduite sur la convergence ou non de ces langages. Vit-on dans une Tour de Babel des gestes du numérique ou tend-on vers un *esperanto* de ce gestes ? Y-a-t-il un vocabulaire de base ? Une « danse des mains », écrite, chorégraphiée, avec des gestes mimés, puis captée en vidéo permettrait de manipuler ce langage en le décomposant puis en le recomposant. Plusieurs paramètres seraient à fixer. Parmi eux :
 - N'utiliser qu'un champ de pratique gestuelle précis (gestes digitaux, ou autres). Reconnaitrait-on le champ référencé ?



G. Agaësse :
« Geste digital et identité »

CRÉER L'ÉTONNEMENT	CYCLE	4
	QUESTION TRAVAILLÉE	Geste et identité. Geste et réflexivité miroir double.
	DEMANDE FORMULÉE AUX ÉLÈVES	Moi super Star ! De l'autoportrait au selfie !
DONNER DU SENS	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES : CONNAISSANCES, CAPACITÉS ET ATTITUDES	Les images artistiques et leur rapport à la fiction. Ecart de l'image que l'on veut donner de soi et celle qui est véhiculée.
	ENJEUX ARTISTIQUES, NOTIONS PLASTIQUES TRAVAILLÉES	La représentation ; images, la réalité et la fiction. Expérimenter, produire, créer. Mettre en œuvre un projet .Etablir des liens entre son propre travail et les œuvres rencontrées.
	MODALITÉS D'ÉVALUATION PROPOSÉES	Verbalisation Elaboration collective du barème à déterminer en fonction des propositions.
FAVORISER LA DIVERSITÉ DES PRODUCTIONS	ORGANISATION SPATIALE DU PROJET D'ENSEIGNEMENT LA SALLE COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE FAVORISANT L'AUTONOMIE DES ÉLÈVES (MATÉRIAUX, MATIÈRES, SUPPORTS, MOYENS TECHNIQUES...)	Mise à disposition d'appareils photographiques, pied photo, tablettes. Ordinateurs dans la salle (ou salle info). Possibilité d'imprimer pour retravailler avec des outils conventionnels. Le smartphone étant interdit au collège, ils peuvent se prendre en photo chez eux et rapporter leur prise de vue sur clef U.S.B
COMMENT FAIRE ŒUVRE ?	ORGANISATION TEMPORELLE DU PROJET D'ENSEIGNEMENT (pratique et analyse réalisation-œuvres)	Première séance : Présentation échange, et prise de vue voir mise en scène ; projection de « portraits » et verbalisation. Seconde séance : tour d'horizon de portraits en ouvrant sur le champs du possible des techniques : dessin, collage etc...suite manipulation des images, verbalisation.
	ÉCHANGES COLLECTIFS, VERBALISATION ORALE ET/OU ÉCRITE ET MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE	Verbalisation.

CONSTRUIRE UNE CULTURE COMMUNE

LA PLACE DE L'ŒUVRE
CHAMP RÉFÉRENTIEL EN ARTS PLASTIQUES



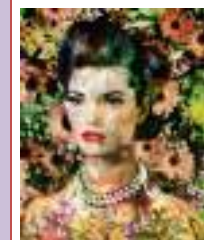
Ai WEIWEI, *Selfies*, 2009,



Fritz KLEMM, *table à dessin avec autoportrait*, vers 1956.



Andy WHARHOL, *autoportrait avec perruque à faire peur*, 1986



Valérie BELIN, *black eyed susan*, 2013.





Gustave COURBET, *le désespéré*, entre 1843 et 1845.

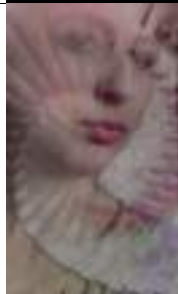


La vanité représentée dans l'autoportrait de David BAILLY 1651

TRACES, MÉMOIRE DE LA SÉQUENCE : CARNET DE BORD, CAHIER, DOCUMENT DISTRIBUÉ, CAHIER DE TEXTE, ...)

Impression des travaux numériques, et synthèse de la verbalisation sur le cahier avec noms des œuvres projetées en classe.

Travaux des élèves classe de 3^{ème}.





M. Pansart :
« Geste digital et temps »

OPTION DE SPECIALITE ARTS PLASTIQUES CLASSE TERMINALE « Geste digital et temps »

Ce projet débuté en septembre s'inscrit dans le cadre de la continuité du programme de première : « la figuration », et plus particulièrement, la relation de l'image au temps, abordé en fin d'année de première.

Ce qui suit relate la mise en place du projet personnel d'un élève en classe de terminale pour la constitution d'un dossier présenté à l'épreuve orale du baccalauréat autour du programme de terminale « l'œuvre ». Le déroulement qui suit décrit l'évolution de son travail nourrit par des séances qui permettent d'enrichir son projet par approfondissements successifs et de reconsidérer sous un autre angle la pratique artistique.

1-Le sujet « Regard sur le quotidien » a permis à Antoine S. d'entamer une réflexion autour du temps et du numérique. Tout d'abord, en écho au travail débuté en fin de première sur le temps et des deux expositions présentées (en partenariat avec le Frac Bretagne) dans la galerie de l'établissement : « temps et images », puis « De passage » (temps et espace), l'élève a travaillé autour du devenir de nos données numériques après un décès. Dans un premier temps, sa réponse mettait en œuvre la déperdition de l'image.

2-Puis, ce projet a été enrichi par un atelier interdisciplinaire Arts Plastiques et danse autour du geste. Il devait ensuite observer dans son projet personnel ce qui relevait du geste pour mieux le questionner. Antoine a alors choisi de travailler sur le geste numérique.

Références au BO :

I.1.2 Partie orale de l'épreuve obligatoire : pratique et culture plastiques

Durée : 30 minutes, sans temps de préparation

L'évaluation se fonde sur le dossier de travaux réalisés par le candidat. Elle est conduite au moyen d'un dialogue entre le candidat et les membres du jury. Ces derniers vérifient les compétences et les connaissances liées à la pratique et à la culture plastiques. Le dialogue s'appuie exclusivement sur le dossier présenté par le candidat. Le dossier est composé de travaux choisis par le candidat, réalisés dans le cadre de l'enseignement d'arts plastiques de l'année de terminale et en référence à son programme. Ils permettent au candidat de témoigner au mieux des projets, des démarches et des aboutissements qui ont jalonné son année de formation. Ces travaux font l'objet d'une évaluation.

- Le dossier comprend une fiche pédagogique, des travaux et le carnet de travail du candidat.

- La fiche pédagogique précise que les travaux sont liés à l'enseignement de spécialité de terminale. Elle est établie par le professeur et signée par le chef d'établissement. Elle comprend la liste des travaux contenus dans le dossier. Elle décrit sommairement le travail d'une même classe de terminale ainsi que les conditions d'enseignement (temps de cours, conditions matérielles). Elle mentionne également la nature et le contenu des séances de travail de la classe, la démarche ayant présidé à la mise en œuvre du programme, les recherches et les activités communes, les lieux culturels visités, les rencontres et les partenariats éventuels ayant pu se faire au cours de l'année de terminale. Des indications concernant plus spécifiquement le travail du candidat et susceptibles d'éclairer le jury peuvent y être consignées.

.....

- Le carnet de travail du candidat est un objet personnel qui témoigne de ses recherches, abouties ou non.

Il vient en complément ou en appui de ses travaux et en favorise l'évaluation. Il doit seulement permettre au jury d'établir un dialogue plus fécond avec le candidat, permettre une meilleure compréhension de ses démarches et d'apprécier ses capacités de travail et de recherche. Sa forme matérielle est libre dans les limites d'un format qui ne peut excéder 45 x 60 cm et 5 cm d'épaisseur. Il peut prendre une forme numérique. Dans ce cas, afin de pouvoir être présentés aux membres du jury pendant l'épreuve, les vidéos ou les diaporamas doivent être des formes courtes.



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes ()
sous licence Creative Commons BY-NC-SA ()
(Patrimoine/Pas d'utilisation commerciale/Partage des conditions initiales à l'identique)
Si vous avez des doutes sur l'authenticité du document, contactez



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA

MP-2/12

MP-1/12



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA

Références au programme :

..... En première, la question du référent et les diverses façons et raisons de le figurer ou non est essentielle. Ainsi, dans le flux des images, distinguer le représentable de ce qui ne l'est pas, fantasmé ou non, est un axe de travail à privilégier.

En terminale, la question de l'œuvre, résultat d'une sédimentation complexe, est à appréhender dans sa genèse, son parcours et sa relation au spectateur.

Classe première : la figuration

Figuration et construction

Ce point du programme est à aborder sous l'angle de la question des espaces que détermine l'image et qui déterminent l'image. Toute image est perçue dans un espace d'énonciation : la page, le texte, le mur, la rue, etc. L'image contient elle-même des espaces : espace littéral, espace suggéré (le point de vue, le cadrage, les représentations spatiales), espace narratif, etc.

Figuration et temps conjugués

Ce point du programme est à aborder sous l'angle de la question de la relation de l'image au temps. Tout œuvre existe dans le présent de son exposition mais travaille des temporalités d'une grande diversité : temps réel, temps exprimé, temps symbolisé, temps suggéré, temps de réalisation, temps de lecture, temps figuré, temps du dévoilement, temps juxtaposé. Cette conjugaison des temporalités esthétiques et du présent de l'image, auquel s'ajoutent ses propres devenir, permet de poser les questions de l'œuvre.

Classe terminale : l'œuvre

L'œuvre est perpétuellement remise en cause dans ses fondements traditionnels comme unique, achevée et autonome. D'autres modalités de création se développent, tributaires du développement des objets et des images (production, reproduction, diffusion, etc.)

L'espace du sensible

Ce point du programme est à aborder sous l'angle de la relation de l'œuvre au spectateur. Comment réfléchir la mise en situation de l'œuvre dans les espaces de monstration, prendre en compte les éléments techniques classiques, du socle à la cimaise, jusqu'aux conditions les plus ouvertes, de la projection à l'installation ou tous autres dispositifs. Les conditions de la perception sensible (regard, sensation, lecture, etc.) sont à anticiper dans l'élaboration formelle du projet plastique.

DEROULEMENT DU PROJET

Septembre 2015

La demande : « Regard sur le quotidien »

Dans un premier temps, vous réaliserez une série de croquis, de dessins, de photographies qui témoigneront de *votre regard sensible et singulier* sur le quotidien présenté dans votre carnet de travail . Votre réflexion pourra s'appuyer sur les textes de Georges Perec et Francis Ponge ci-joint .

Georges Perec , « Interroger l'habituel, l'infra-ordinaire »

Francis Ponge, « Le parti pris des choses »

Ci-dessous, l'argumentation d'Antoine :

« Regard sur le quotidien

Les réseaux sociaux sont actuellement au cœur de notre quotidien. Pour preuve, 1,49 milliard d'être humains sont actif sur Facebook. Cette véritable « vie numérique » apporte cependant un questionnement central : « Que deviennent les données numériques après la mort de l'internaute ? » existe-t-il une forme de mort numérique ou d'éternité virtuelle ? Que nous le voulions ou non, nous possédons deux identités. L'une est réelle, l'autre est numérique. Cela à pour conséquence d'apporter le concept de mort numérique dans notre société actuelle.

Récemment je suis tombé sur un forum traitant de la compression d'images réalisée lors du poste d'une image sur Face book. Cette compression permet à Facebook d'accélérer le temps de chargement de ces pages. En contre partie l'image perd légèrement en qualité.

L'idée serait donc de poster une photo de profil facebook classique sur un compte Facebook quelconque, de récupérer la photo, puis de la reposter et ainsi de suite. Ce schéma, ainsi répété permettra d'observer une dégradation progressive de la photo. Mise bout à bout, cela créera une frise qui symbolisera le profil figer dans le temps et son oubli au fil du temps. « un profil fantôme ».

Problème => impossibilité d'obtenir une dégradation significative après plusieurs dizaines de post La photo sera donc postée et récupérée de façon régulière durant plusieurs mois. Si la dégradation espérée a bel et bien lieu alors le projet sera présenté au bac. »

Antoine a donc été découragé de poursuivre cette piste car ces essais sur la réelle déperdition de l'image furent peu visibles. Il fut donc tenté de simuler cette dégradation par des manipulations sur Photoshop en éclaircissant ou en obscurcissant une image glanée sur internet. Il fut aussi confronter à la difficulté de transposer ces questions autour du numérique dans une pratique artistique.



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA

MP-4/12

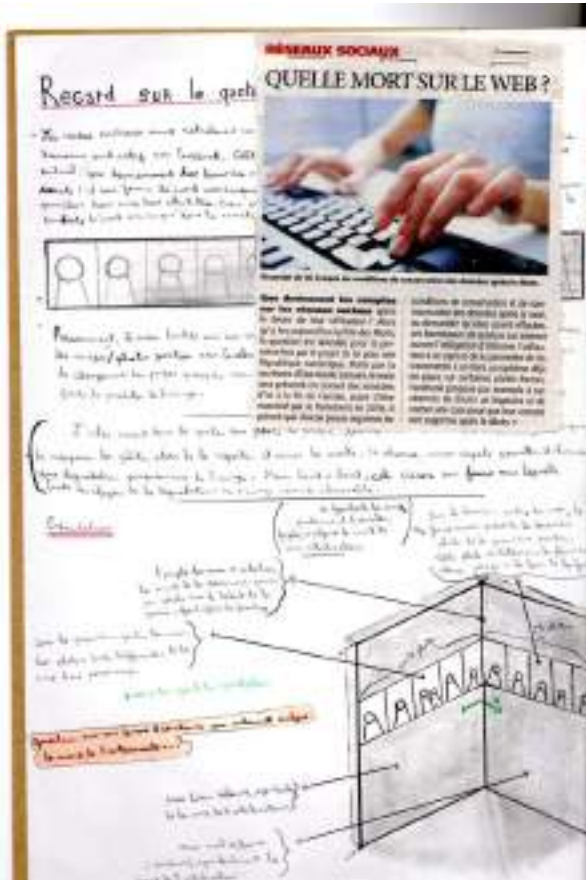


Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA

MP-3/12



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA



Deux extraits du carnet de travail d'Antoine S.,
Terminale L option de spécialité Arts Plastiques, 2015-16

Décembre 2015 - janvier 2016ATELIER DANSE/ARTS PLASTIQUES

Le 3 décembre 2015, dans le cadre d'une journée sur la différence et le handicap, les élèves ont travaillé sur la lisibilité de la langue des signes pour communiquer des informations et l'emprunt de ses signes vers un travail d'expression du corps (projet avec la compagnie Dana, intervenante : C.Barbedette). Un deuxième atelier leur a permis d'expérimenter la perception des différents sens et du geste (intervenante : M.Pichon-Barre) .

Plusieurs échanges avec les élèves ont permis de soulever les questions suivantes :

Comment vivre l'expérience et prendre conscience du geste par la danse pour le traduire dans un autre art ?

Comment traduire un geste dansé dans une autre forme artistique sans reproduire à l'identique ?

Comment s'appropriier avec singularité un autre art ?

Comment relier ces deux disciplines et se saisir de leur écart pour créer ?

Le visionnage de cette vidéo : *Thierry Micoïn : Le geste chorégraphique* : <http://www.unidivers.fr/thierry-micouin-synapse-musee-danse-rennes-mettre-scene/> montre comment danser et chorégraphier les gestes des Gangs New-Yorkais, les Latin Kings Double Jack : créer à partir de postures de corps inspirées de photographies : dont Roberto Longo <https://www.youtube.com/watch?v=BCVOAetWiBw>

Il a été demandé aux élèves de garder des traces variées de cet atelier et proposer un prolongement en approfondissant une recherche .

Janvier 2016.....

Dans le cadre d'un projet personnel pour préparer le dossier de travaux présenté à l'oral de l'épreuve obligatoire du baccalauréat, Antoine a voulu approfondir ce premier travail engagé sur « Regard sur le quotidien ».

Pour aider Antoine S. a approfondir son projet, il lui a été demandé de garder des traces des expériences vécues dans le cadre de l'atelier danse arts plastique puis de repérer dans son projet personnel déjà engagé ce qui relevait du geste.

La conscience de la qualité et du sens qu'un geste peut signifier lui a permis de prendre conscience du geste numérique dans son projet. Il décide alors d'approfondir cette piste de travail et de l'investir différemment.



Captation photographique des ateliers arts plastiques/danse,



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA

MP-8/12



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA

MP-7/12

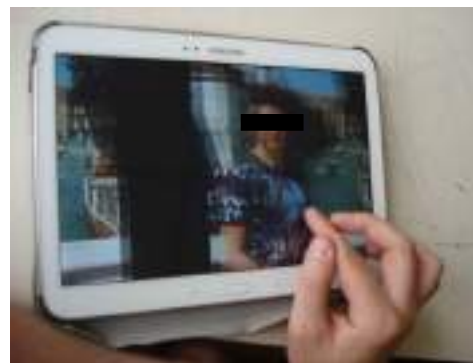
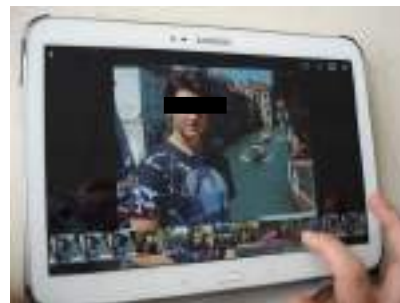


Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA

PROJET PRESENTE POUR LE BACCALAUREAT



Il décide alors de présenter sur une tablette des images de son profil face book, la dernière étant répétée à l'infini.



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA

MP-9/12



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA

MP-10/12



Ce document est mis à disposition par l'Académie de Rennes sous licence Creative Commons BY-NC-SA



Le projet personnel d'Antoine lui a permis de prendre de la distance par rapport à son usage quotidien du numérique par une pratique artistique consciente. Son dispositif de présentation, la tablette numérique présente une succession de ses profils facebook en boucle et rejoint son projet de début d'année : « *Que devienne les données numériques après la mort de l'internaute ?* » existe-t-il une forme de mort numérique ou d'éternité virtuelle ? *Que nous le voulions ou non, nous possédons deux identités. L'une est réelle, l'autre est numérique. Cela a pour conséquence d'apporter le concept de mort numérique dans notre société actuelle.* » Extrait de l'argumentation d'Antoine

Dans l'accompagnement du projet d'Antoine S., il s'agissait de prendre en compte sa culture personnelle autour du numérique et de l'aider à la transposer dans une pratique artistique. Grâce à des apports de culture artistique, le projet s'est enrichi : visites d'expositions autour du Numérique aux Champs libres à Rennes depuis la classe de première, puis l'analyse de Jeffray Shaw, "legible city", et Julien Prévieux : "What shall we do next ?" (vidéo) .

Antoine a pu prendre conscience de la spécificité et plasticité du geste de poster une image sur internet alors qu'il s'apparente à une mécanique répétitive quotidienne. Le choix de la dégradation simulée de l'image pour signifier l'absence a évolué vers un projet sur tablette numérique, sculptant une interface et intégrant l'interactivité du spectateur.

Dans le prolongement de questions abordées en classe de première sur l'image et le temps, ce projet personnel a permis à Antoine de mieux comprendre les enjeux du programme de terminale autour de « l'œuvre »

Maryline Pansart



M. Rousseau :

« Geste digital, corps, mouvement,
machine »

« Geste digital et temporalité »

+ Première option facultative

N°4 Nom : Prénom : Classe :

Première facultative

LA REPRÉSENTATION

B. LES PROCESSUS : « LE CHEMINEMENT DE L'IDÉE À LA RÉALISATION »

Sollicitation : « ÉLOGE DU RALENTI »

Enjeux artistiques : LA REPRÉSENTATION COMME CONSTITUANT DE L'ŒUVRE : QUELS EN SONT LES PROCÉDÉS, LES PROCESSUS ET LES CODES ?

Notions abordées : REPRÉSENTATION, PROCESSUS, CHEMINEMENT, IDÉE, RÉALISATION

Histoire des arts :

BILL VIOLA

➤ Bill Viola
Le Messenger (The Messenger), 1996.
Installation vidéo vidéo-canal et son,
projection continue
762 x 814,4 x 575,4 cm
Félix 2/3 Solomon R. Guggenheim
Museum, New York. Donation, The
Behrman Foundation



➤ Bill Viola, Going Forth By Day (détail), 2003, « First Light » ©Collection Pinault, Photo Eric Perre



➤ Angelo Lattos, La Mer, 1991



➤

➤

➤

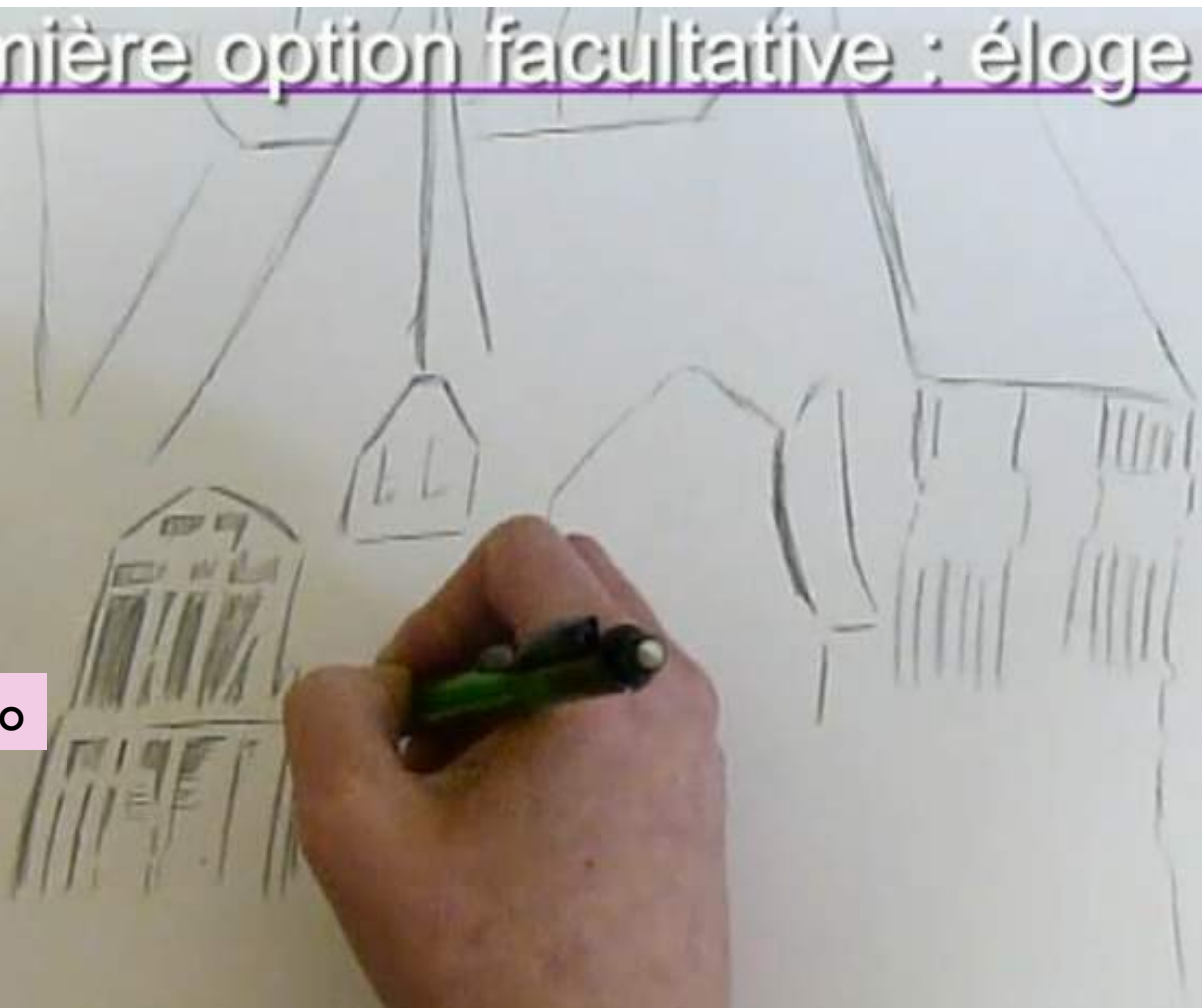
➤

➤



Première option facultative : éloge du ralenti

Vidéo



Première option facultative : éloge du ralenti

Vidéo



Première option facultative : éloge du ralenti



Vidéo :
déplacement
progressif de
la matière

Première option facultative : éloge du ralenti





Série photographique où le geste opéré avec un chiffon reprend les mouvements de la mer qui est elle-même représentée en peinture

Travail :	Parcours niveau	Niveau	Parcours niveau	Niveau
<input type="radio"/> individuel <input type="radio"/> collectif	2 points	1,5 points	1 point	0,5 point
Technique utilisée :				
<input type="checkbox"/> Gravure <input type="checkbox"/> Peinture <input type="checkbox"/> Graphisme <input type="checkbox"/> Sculpture <input type="checkbox"/> Fabrication/Volume <input type="checkbox"/> Informatique/numérique/digital <input type="checkbox"/> Photographie/vidéo <input type="checkbox"/> TNI				
PRATIQUE ARTISTIQUE ET PLASTIQUE				
COMPÉTENCES PLASTICIENNES ET TECHNIQUES				
<ul style="list-style-type: none"> Associer et maîtriser des moyens plastiques en faveur d'intentions à la fois forme et sens. Mobiliser ses connaissances des moyens plastiques et ses capacités expressives et créatives. Choisir ses propres moyens d'expression en fonction d'un projet. Appréhender pratiquement le rôle joué par les divers constituants plastiques et matériels et savoir les utiliser. Maîtriser les techniques. Savoir s'adapter à des contraintes matérielles et techniques nouvelles. 				
ARGUMENTATION en mettant en parallèle la question posée avec la production plastique :				
.....				
ŒUVRE CHOISIE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE ARTISTIQUE ET PLASTIQUE				
COMPÉTENCES THÉORIQUES				
<ul style="list-style-type: none"> Savoir analyser les œuvres et leurs productions en lien avec la pratique. Etre capable de faire apparaître les caractéristiques plastiques, sémantiques et artistiques des œuvres. Savoir identifier le parti pris artistique et esthétique d'un artiste. 				
COMPÉTENCES CULTURELLES : CULTURE ARTISTIQUE ET HISTOIRE DES ARTS				
<ul style="list-style-type: none"> Situer une œuvre dans son cadre historique et faire apparaître les caractéristiques dont elle témoigne à l'aide d'un vocabulaire descriptif précis et approprié. Savoir mesurer l'impact des innovations techniques sur la création plastique. 				
DESCRIPTION DE L'ŒUVRE CHOISIE AVEC UN VOCABULAIRE APPROPRIÉ ET SPÉCIFIQUE :				
<ul style="list-style-type: none"> SITUER L'ŒUVRE EN RELATION AVEC D'AUTRES ŒUVRES OU MOUVEMENTS ARTISTIQUES DÉFENDRE UN POINT DE VUE CRITIQUE, FAIRE SENS AU REGARD DE SA PRATIQUE ARTISTIQUE QUESTIONNER LES NOTIONS PLASTIQUES FONDAMENTALES (SUJET, COULEUR, COMPOSITION, SPATIALITÉ,...) 				

1





Prolongements possibles du projet d'enseignement « Eloge du ralenti » en collège (nouveaux programmes 2016):

« SUSPENDRE LE TEMPS »
(cycle 4)

CRÉER L'ÉTONNEMENT	CYCLE	4
	QUESTION TRAVAILLÉE	<p><u>L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques <p><u>La matérialité de l'œuvre; l'objet et l'œuvre.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports).
	DEMANDE FORMULÉE AUX ÉLÈVES	« SUSPENDRE LE TEMPS »
DONNER DU SENS	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES : CONNAISSANCES, CAPACITÉS ET ATTITUDES	<p><u>Expérimenter, produire, créer :</u></p> <p>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.</p> <p>Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.</p> <p>Explorer l'ensemble des champs de la pratique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.</p> <p>Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.</p> <p><u>Mettre en œuvre un projet :</u></p> <p>Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.</p> <p><u>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité :</u></p> <p>Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.</p> <p><u>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :</u></p> <p>Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.</p>

	<p>ENJEUX ARTISTIQUES, NOTIONS PLASTIQUES TRAVAILLÉES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire l'expérience du temps et de l'espace. - Faire œuvre du temps. - Saisir ses modalités d'appréhension et d'expérience sensible. - Le temps comme environnement. - Le temps qui se donne à voir et à expérimenter. <p>RALENTI- DURÉE-MOUVEMENT- ARRÊT- SUSPENSION-FRAGMENTATION- PERCEPTION- TEMPS-ESPACE.</p>
	<p>MODALITÉS D'ÉVALUATION PROPOSÉES</p>	<p>Autoévaluation construite à partir des compétences ci-dessus ainsi que sur les critères d'évaluation élaborés avec les élèves. - cahier de bord, de travail permettant de saisir les enjeux du projet élaboré ainsi que du processus.</p>
<p>FAVORISER LA DIVERSITE DES PRODUCTIONS</p>	<p>ORGANISATION SPATIALE DU PROJET D'ENSEIGNEMENT</p> <p>LA SALLE COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE FAVORISANT L'AUTONOMIE DES ÉLÈVES (MATÉRIAUX, MATIÈRES, SUPPORTS, MOYENS TECHNIQUES...)</p>	<p>Projet d'enseignement en classe inversée et situation complexe.</p> <p>Les élèves travaillent par pôles d'atelier et déterminent les outils, médiums, supports, techniques, matériaux...</p> <p>Pôles : gravure, sculpture, fabrication, volume, numérique, informatique, graphique, pictural, photographique,...</p>
<p>COMMENT FAIRE ŒUVRE ?</p>	<p>ORGANISATION TEMPORELLE DU PROJET D'ENSEIGNEMENT (pratique et analyse réalisation-œuvres)</p>	<p>Deux séances de travail.</p> <p>Il est demandé de questionner le temps en lien avec la suspension, l'arrêt, le ralenti, ... afin qu'il se donne à voir plastiquement comme sujet.</p> <p>Le temps devient un matériau plastique qui se donne à voir soit dans sa réalité même, soit par le moyen de transformations et d'opérations plastiques.</p>
	<p>ÉCHANGES COLLECTIFS, VERBALISATION ORALE ET/OU ÉCRITE ET MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE</p>	<p>Verbalisation orale et écrite</p> <p>Temps d'accrochage collectif et échanges afin de révéler les enjeux artistiques inhérents ainsi que les notions travaillés.</p>

CONSTRUIRE UNE CULTURE COMMUNE

LA PLACE DE L'ŒUVRE
CHAMP RÉFÉRENTIEL EN
ARTS PLASTIQUES

TRACES, MÉMOIRE DE LA
SÉQUENCE : CARNET DE
BORD, CAHIER, DOCUMENT
DISTRIBUÉ, CAHIER DE
TEXTE, ...)

Bill VIOLA, *Le Messenger (The Messenger)*, 1996
Installation vidéo mono-canal et son, projection continue
762 x 914,4 x 975,4 cm.



Ange LECCIA, *La Mer*, 1991.



Yves KLEIN, *Le saut dans le vide*, 1960.



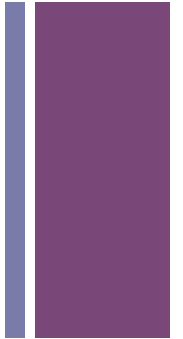
Denis DARSACQ, *La chute*, 2005-2006.



Erwin WURM, *Instructions for Idleness, One minute sculptures*, 2001.



Fiche élève
Cahier de bord



Seconde option facultative Arts plastiques :

- Déploiement
- Paysages sonores
- La lenteur du geste
- Bulles d'espace
- Drapés

Première option facultative Arts plastiques :

- Traces du geste
- Le mouvement de l'air
- Eloge du ralenti







Première enseignement de spécialité Arts plastiques :

- Geste digital
- « *Gester* » : Yves Citton
- Figures de l'invisible
- Double identité
- « Rester debout n'est jamais immobile » : Steve Paxton



Seconde option facultative



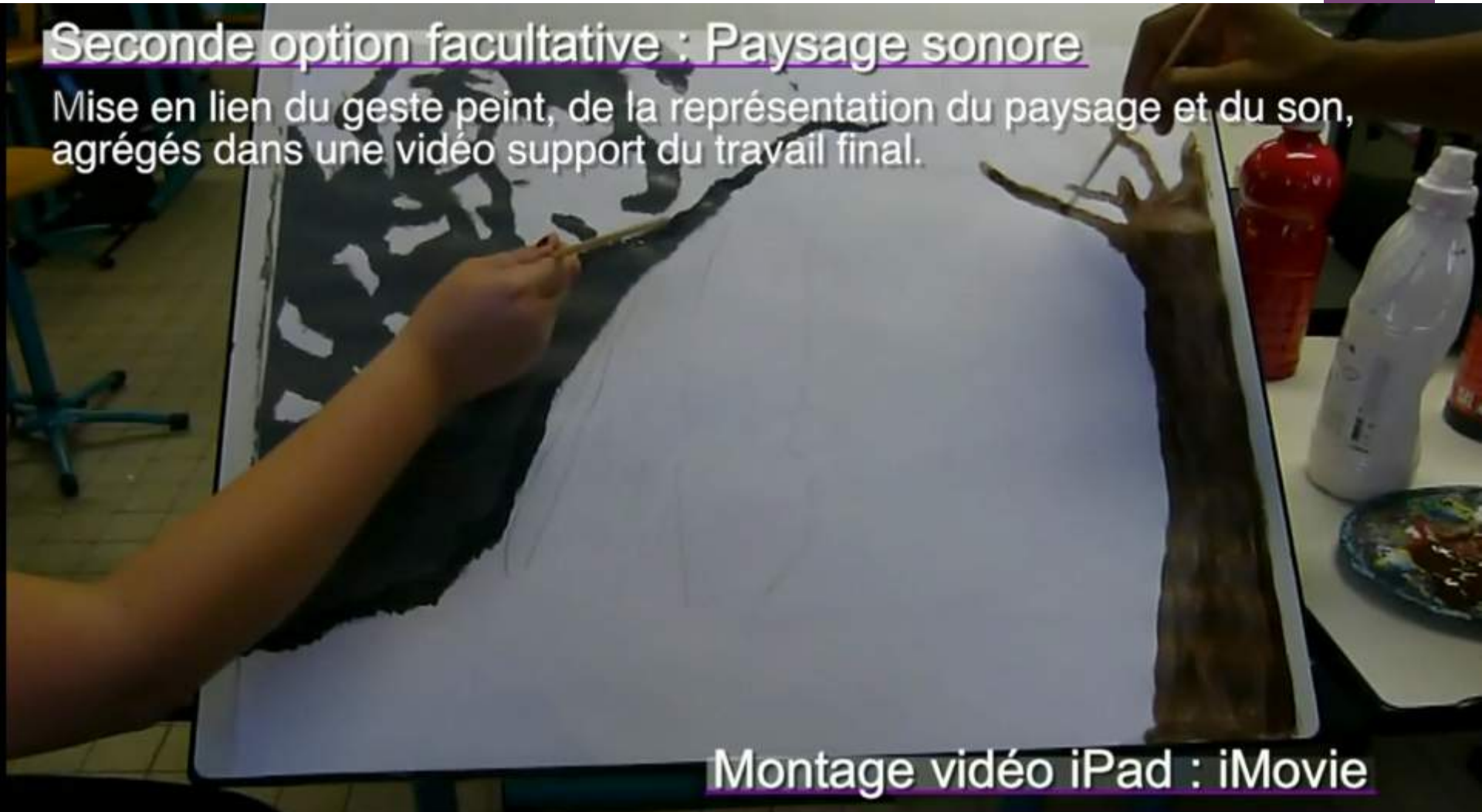
N°24	Nom :	Prénom :
<u>Seconde facultative</u>		
<u>LE DESSIN ET LA MATÉRIALITÉ</u>		
2 ^e partie : LA MATÉRIALITÉ		
C. L'EXPÉRIENCE DE LA MATÉRIALITÉ		
Sollicitation : « PAYSAGES SONORES »		
Enjeux artistiques : NATURE ET EFFETS ENTRE PRODUCTION ARTISTIQUE ET SON ENVIRONNEMENT : PHYSIQUE, GÉOGRAPHIQUE, POILITIQUE, SOCIAL, HUMAIN ,...		
Histoire des arts :		
	> WASSILY KANDINSKY, IMPROVISATION 7, 1911	> La Monte Young et Marian Zazeela, Dream House, 1990
		
	> RIBEIRO BRUNO NOHISTA AKA EN LIMAVisiones 2003	> Anya-Tikhomirova, Ondulum 2013
		
	>	>
	>	>
	>	>
	>	>
	>	>





Seconde option facultative : Paysage sonore

Mise en lien du geste peint, de la représentation du paysage et du son, agrégés dans une vidéo support du travail final.



Montage vidéo iPad : iMovie





Vidéo





Seconde option facultative



N°5 Nom : Prénom :

Seconde facultative

LE DESSIN ET LA MATÉRIALITÉ

1^{ère} partie : LE DESSIN


B. L'OBSERVATION ET LA RESSEMBLANCE

Sollicitation : « OMBRES DANSANTES »


Enjeux artistiques : NOTION D'ÉCART, MOYENS TECHNIQUES, MODIFICATIONS, TEMPS, MOUVEMENT, PROJECTION, OMBRE,...

Histoire des arts :


Pierre-René Cacault. La fille de Dibutade dessinant le profil de son amant




➤ Christian Boltanski, Les Ombres, 1986



CLAUDE GELLÉE dit LE LORRAIN, « Vu de bois » (vers 1640-1645).




➤ Diet WIEGMAN (né en 1944), Shadow dancing (Ombre dansante), 2008, vidéo 1 minute




« ...Il me reste d'être l'ombre parmi les ombres
D'être cent fois plus ombre que l'ombre
D'être l'ombre qui viendra et reviendra
Dans ta vie ensoleillée. »

➤ Robert Desnos, 1945
Ombres opus 64, 3^{ème} mouvement de Florent Schmitt
Chess, Hans Zimmer, BO de Sherlock Holmes, A Game of Shadows.

➤ Carolyn Carlson, Double vision, 2006.



➤ Philippe Découflé, Sombrero 2006















Seconde option facultative option
facultative : ombres dansantes



Montage iMovie sur iPad et éclairage application Torche



+ Première option facultative

N°4	Nom :	Prénom :	Classe :
<u>Première facultative</u>			
<u>LA REPRÉSENTATION</u>			
B. LES PROCESSUS : « LE CHEMINEMENT DE L'IDÉE À LA RÉALISATION »			
Sollicitation : « LE TRACÉ DU GESTE »			
Enjeux artistiques: LA REPRÉSENTATION COMME CONSTITUANT DE L'ŒUVRE : QUELS EN SONT LES PROCÉDÉS, LES PROCESSUS ET LES CODES ?			
Notions abordées : REPRÉSENTATION, PROCESSUS, CHEMINEMENT, IDÉE, RÉALISATION, ...			
Histoire des arts :			
	> Sarkis, <i>Lumière touchée</i> 2001		> Mircea Cantor, <i>Rainbow</i> , 2011, <i>Panneaux de verre, empreintes digitales de l'artiste, encre de gravure – 250 x 500 cm</i>
			
	> Julien PRÉVIEUX : <i>What shall we do next ?</i> 2007-2011		
	> Pascale Houbin, <i>Aujourd'hui à deux mains</i> , <i>Une installation vidéo de la chorégraphe</i> 2009		
	>		
	> Friedrich Nietzsche, <i>Ainsi parlait Zaroustra</i> , 1903 : « Maintenant je suis léger, maintenant je vole, maintenant je me vois au-dessous de moi, maintenant un dieu danse en moi. Ainsi parlait Zarathoustra. »		
	> Denis Diderot : « Le geste est quelquefois aussi sublime que le mot »		
	>		
	> ADRIEN M & CLAIRE B - <i>Le mouvement de l'air</i> 2014		> MICOUIN THIERRY BOYER PAULINE <i>Synapse II Mettre en Scène</i> 2015
			

Première option facultative: Gestes et traces

Vidéo




























appareil stéréoscopique 3D

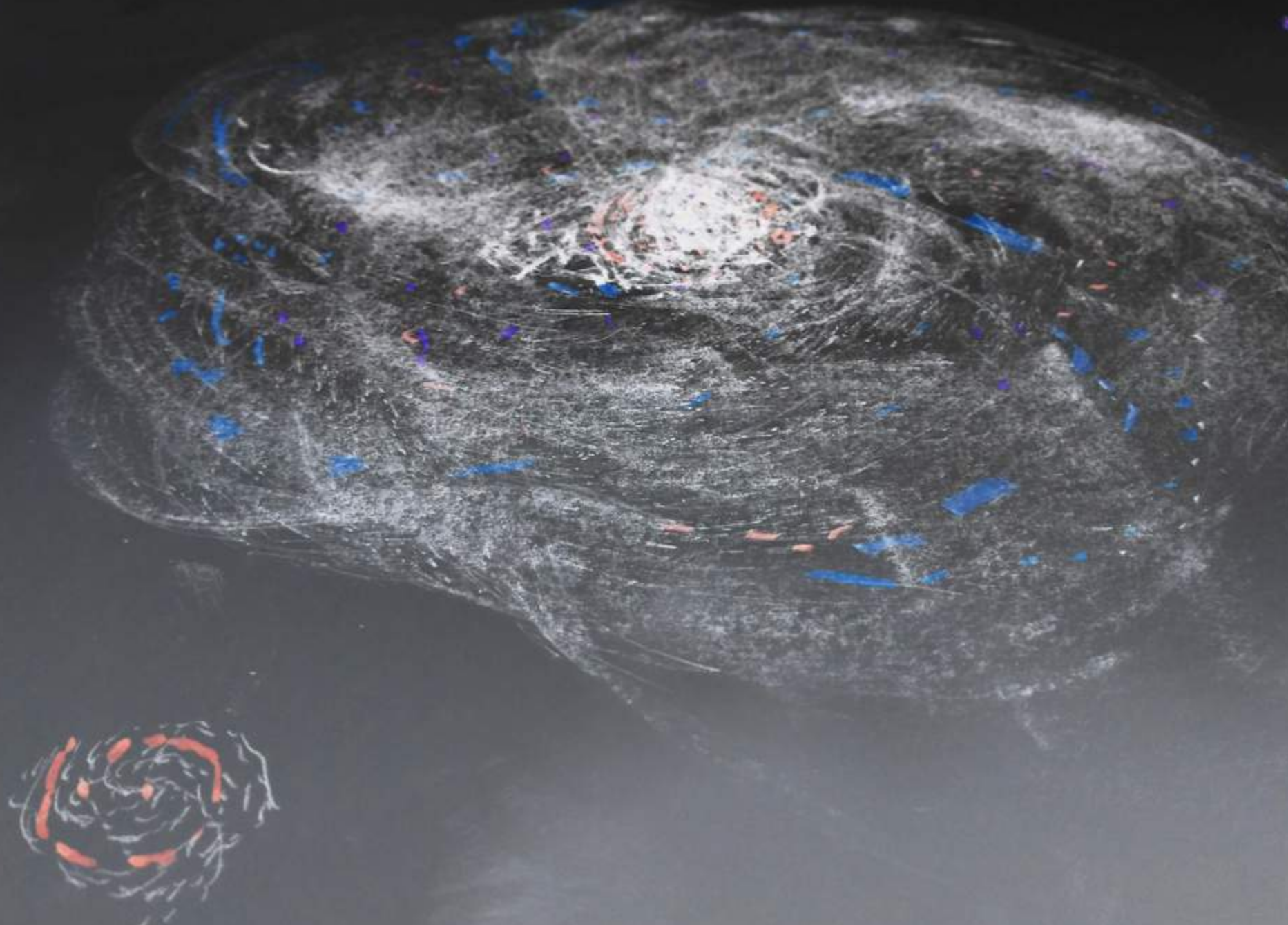
+ Première option facultative

N°4	Nom :	Prénom :	Classe :
<u> Première facultative </u>			
<u> LA REPRÉSENTATION </u>			
 B. LES PROCESSUS : « LE CHEMINEMENT DE L'IDÉE À LA RÉALISATION » 			
 Sollicitation : « LE MOUVEMENT DE L'AIR » 			
Enjeux artistiques: LA REPRÉSENTATION COMME CONSTITUANT DE L'ŒUVRE : QUELS EN SONT LES PROCÉDÉS, LES PROCESSUS ET LES CODES ?			
Notions abordées : REPRÉSENTATION, PROCESSUS, CHEMINEMENT, IDÉE, RÉALISATION, ...			
Histoire des arts :			
	➤	Marcel DUCHAMP, <i>Air de Paris ou 50 cc d'air de Paris</i> , 1919	
			➤ KLEIN Yves (1928-1962), <i>Sculpture aérostatique</i> , 1957, lâcher de 1001 ballons bleus célébrant le vernissage de ses œuvres de l'Epoque bleue à la Galerie Iris Clert de Paris, reconstitution en 2007 pour le Centenaire, Paris, MNAM.
			
	➤	KLEIN Yves (1928-1962), <i>La spécialisation de la sensibilité à l'état matière première en sensibilité picturale stabilisée</i> , 1958,	
			➤ MANZONI Piero (1933-1963), <i>Corpo d'aria</i> , 1959-60, le ballon à gonfler est vendu avec son trépied métallique et la boîte en bois, environ 42,5x12x5 cm.
			
	➤		
	➤		
	➤		
	➤		
	➤	ADRIEN M & CLAIRE B - Le mouvement de l'air 2014	
	➤	Loie Fuller, <i>Danse Serpentine</i>	



+ Première option facultative

N°10	Nom :	Prénom :	Classe :		
Première facultative LA REPRÉSENTATION C. LES CODES : « ÉCARTS »					
Sollicitation : « MONDE FLOTTANT »					
Enjeux artistiques: LA REPRÉSENTATION COMME CONSTITUANT DE L'ŒUVRE : QUELS EN SONT LES PROCÉDÉS, LES PROCESSUS ET LES CODES ? Notions abordées : REPRÉSENTATION, CODES, ÉCARTS, DISTANCE, DISTORSION, IMAGES, RÉALITÉ, IMAGINAIRE, INVENTION, IRRÉEL,...					
Histoire des arts : <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;">  <ul style="list-style-type: none"> ➤ MANTEGNA Andrea (c.1431-1506), Mantoue, Palais ducal, Castello San Giorgio, <i>Faux oculus de la voûte</i>, fresques de la <i>Chambre des Époux</i> (Gonzague), vers 1465-1474.  <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ukiyo-e</i>, image d'un monde flottant, éphémère. C'est sous cette appellation qu'apparaît, à la fin du XVII^e siècle, l'estampe japonaise. (BNF).  <ul style="list-style-type: none"> ➤ BROWN Caitlind et GARETT Wayne, <i>Interactive Cloud</i>, 2012,  <ul style="list-style-type: none"> ➤  <ul style="list-style-type: none"> ➤  <ul style="list-style-type: none"> ➤  <ul style="list-style-type: none"> ➤  <ul style="list-style-type: none"> ➤ </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> ➤ MICHEL-ANGE (Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni dit, 1475-1564), <i>Le Jugement Dernier</i>, 1536-1541,  <ul style="list-style-type: none"> ➤ KAPOOR Anish (né en 1954), <i>Sky Mirror</i>, 2001, miroir concave en acier inoxydable, D : 6, 1 m, poids de 9,1 tonnes,  <ul style="list-style-type: none"> ➤ HOKUSAI, <i>La Grande Vague de Kanagawa</i>, estampe de format oban, 1830 <ul style="list-style-type: none"> ➤ ORTA Lucy+Jorge (nés respectivement en 1956 et en 1953), <i>Cloud/Meteoros</i>, 2013,  </td> </tr> </table>				 <ul style="list-style-type: none"> ➤ MANTEGNA Andrea (c.1431-1506), Mantoue, Palais ducal, Castello San Giorgio, <i>Faux oculus de la voûte</i>, fresques de la <i>Chambre des Époux</i> (Gonzague), vers 1465-1474.  <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ukiyo-e</i>, image d'un monde flottant, éphémère. C'est sous cette appellation qu'apparaît, à la fin du XVII^e siècle, l'estampe japonaise. (BNF).  <ul style="list-style-type: none"> ➤ BROWN Caitlind et GARETT Wayne, <i>Interactive Cloud</i>, 2012,  <ul style="list-style-type: none"> ➤  <ul style="list-style-type: none"> ➤  <ul style="list-style-type: none"> ➤  <ul style="list-style-type: none"> ➤  <ul style="list-style-type: none"> ➤ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ MICHEL-ANGE (Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni dit, 1475-1564), <i>Le Jugement Dernier</i>, 1536-1541,  <ul style="list-style-type: none"> ➤ KAPOOR Anish (né en 1954), <i>Sky Mirror</i>, 2001, miroir concave en acier inoxydable, D : 6, 1 m, poids de 9,1 tonnes,  <ul style="list-style-type: none"> ➤ HOKUSAI, <i>La Grande Vague de Kanagawa</i>, estampe de format oban, 1830 <ul style="list-style-type: none"> ➤ ORTA Lucy+Jorge (nés respectivement en 1956 et en 1953), <i>Cloud/Meteoros</i>, 2013, 
 <ul style="list-style-type: none"> ➤ MANTEGNA Andrea (c.1431-1506), Mantoue, Palais ducal, Castello San Giorgio, <i>Faux oculus de la voûte</i>, fresques de la <i>Chambre des Époux</i> (Gonzague), vers 1465-1474.  <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ukiyo-e</i>, image d'un monde flottant, éphémère. C'est sous cette appellation qu'apparaît, à la fin du XVII^e siècle, l'estampe japonaise. (BNF).  <ul style="list-style-type: none"> ➤ BROWN Caitlind et GARETT Wayne, <i>Interactive Cloud</i>, 2012,  <ul style="list-style-type: none"> ➤  <ul style="list-style-type: none"> ➤  <ul style="list-style-type: none"> ➤  <ul style="list-style-type: none"> ➤  <ul style="list-style-type: none"> ➤ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ MICHEL-ANGE (Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni dit, 1475-1564), <i>Le Jugement Dernier</i>, 1536-1541,  <ul style="list-style-type: none"> ➤ KAPOOR Anish (né en 1954), <i>Sky Mirror</i>, 2001, miroir concave en acier inoxydable, D : 6, 1 m, poids de 9,1 tonnes,  <ul style="list-style-type: none"> ➤ HOKUSAI, <i>La Grande Vague de Kanagawa</i>, estampe de format oban, 1830 <ul style="list-style-type: none"> ➤ ORTA Lucy+Jorge (nés respectivement en 1956 et en 1953), <i>Cloud/Meteoros</i>, 2013, 				

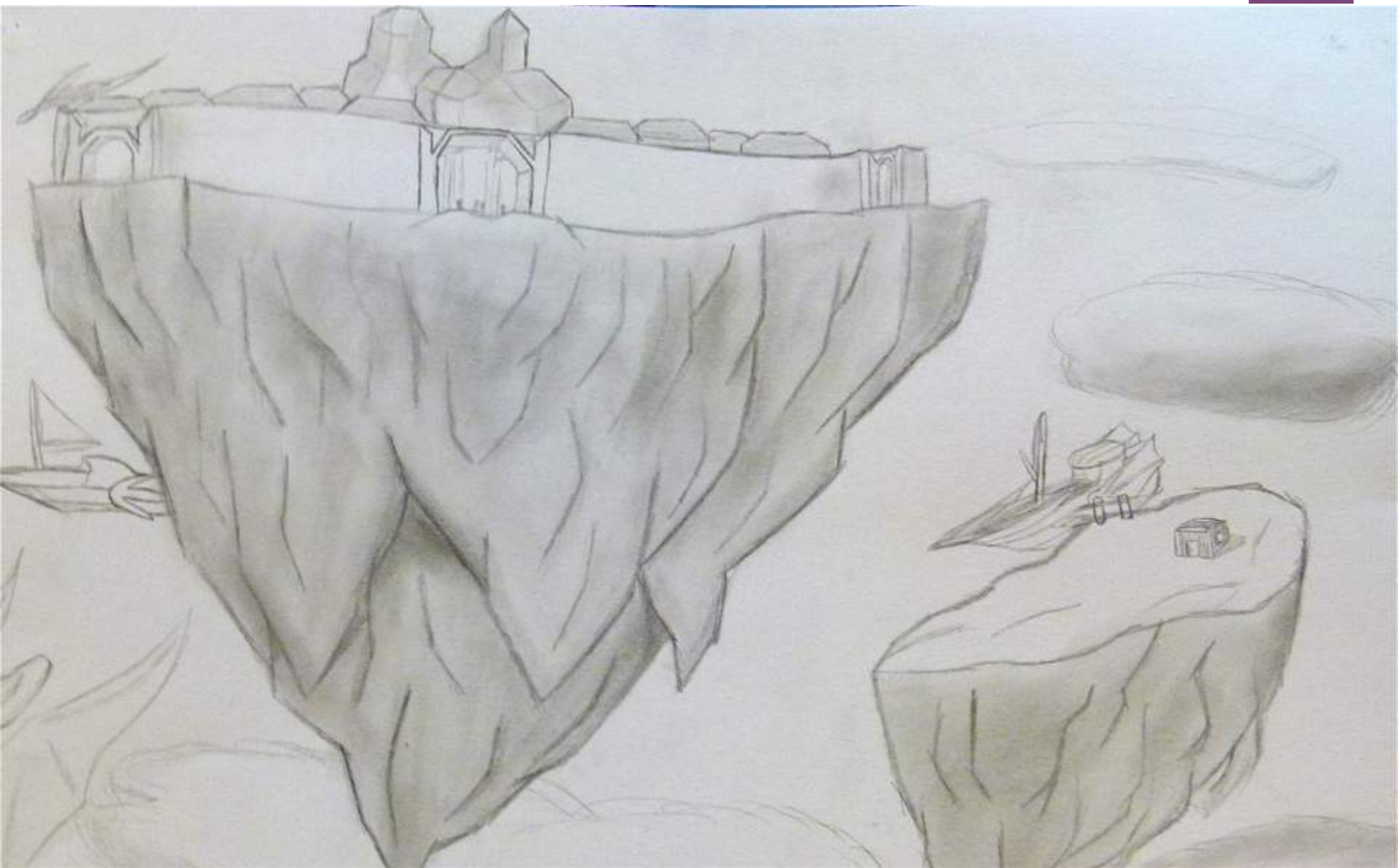




Vidéo









Seconde option facultative



N°22 Nom : Prénom :

Seconde facultative

LE DESSIN ET LA MATÉRIALITÉ









2° partie : LA MATÉRIALITÉ

C. L'EXPÉRIENCE DE LA MATÉRIALITÉ

Sollicitation : « LA LENTEUR DU GESTE »

Enjeux artistiques : MATÉRIALITÉ, EXPÉRIENCE, HABITAT, PETIT, ESSAI, ABRI, UNIQUE, SINGULIER,...

Histoire des arts :

- 
 - > Pierrette Bloch, vidéo *Nouer et dénouer*
 - > Pierrette Bloch, *Ligne de crin*
- 
 - > Francis Alÿs *Sometimes Making Something Leads to Nothing*
 - > Marina Abramović, *The Artist is Present*, 2010.
En 2010, à l'occasion d'une performance réalisée lors de la rétrospective consacrée à son oeuvre au MoMA (*The artist is present*), Marina Abramović recroisera vingt ans plus tard le regard de son amant parmi plus de 100 000 personnes venues s'asseoir à tour de rôle en face d'elle. Pendant 736 heures et 30 minutes, l'artiste offrait aux visiteurs la possibilité de plonger leurs yeux dans les siens pendant soixante secondes.
- 
 - > Biennale 2011 Venezia "ILLUMINAZIONE" - (Pipilotti Rist)
 - > Chuck Close, *Slow Pan for Bob*, 1970
- 
 - > Glenn Murcutt, *Walsh House* 2001-2005
- 
 - > Milan Kundera, *La Lenteur*, 1993 :
« Quand les choses se passent trop vite, personne ne peut être sûr de rien, de rien du tout, même pas de soi-même »
 - > « *Le temps ne va pas vite quand on l'observe* » écrivait Albert Camus dans ses Carnets
 - > Joseph Haydn *Symphonie n101 en ré majeur "L'Horloge"* 1794
- 
 - > Siren elise Wilhelmssen *365 Knitting Clock*
- 
 - > Trisha Brown, *Accumulation*, 1971
 - > ODILE DUBOC *Les Mains secrètes*
- 
 - > Martha Graham, *Lamentation*, 1943
 - > ADRIEN M & CLAIRE B - *Le mouvement de l'air* 2014
















Vidéo : ralenti du réel

+ Terminale option facultative

Terminale option facultative

"Cocon technologique" réalisé à partir d'écrans d'ordinateurs"

+ Première L spécialité

N°18 Nom :	Prénom :	Classe :
<u>Première spécialité Arts plastiques</u> <u>LA FIGURATION</u>		
D. FIGURATION ET TEMPS CONJUGUÉS : 3. ŒUVRE ET DEVENIRS		
Sollicitation : « GESTE DIGITAL »		
Enjeux artistiques : <u>QUESTION DE LA RELATION DE L'IMAGE AU TEMPS</u>		
Notions abordées : TEMPS, GESTE, DIGITAL, TRACES, RESTES, MÉMOIRE, SPECTATEUR, ARTISTE, ...		
Histoire des arts :		
	➤ Ai Weiwei et Olafur Eliasson Moon, 2013	➤ Raphaël Boccanfuso <i>Savoir disposer ses couleurs</i> , 1997-2005
		
➤ Aaron Koblin : <i>Flight Patterns</i>		➤ Jeffrey Shaw, <i>Legible City</i> , 1989-1991
		
➤ Christian Nold, <i>Emotional Map</i> , 2004-2014		➤ Mosquito, <i>Pupp'Art</i> , 2011
		
➤ Julien PRÉVIEUX : <i>What shall we do next ?</i> 2007-2011		
		
		
➤ Zaha Hadid <i>Glasgow Riverside Museum of Transport</i> 2004 – 2011		
		

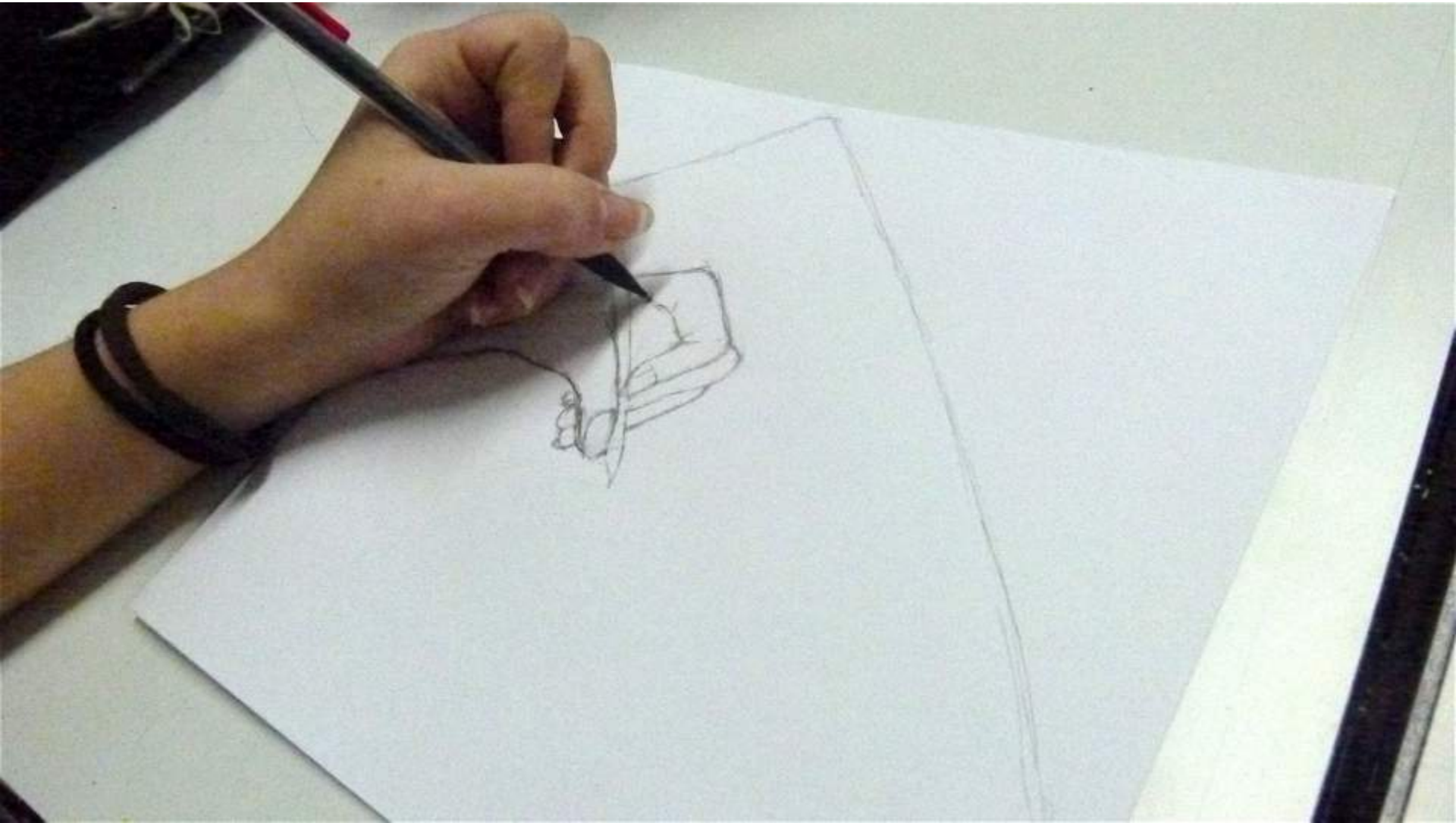


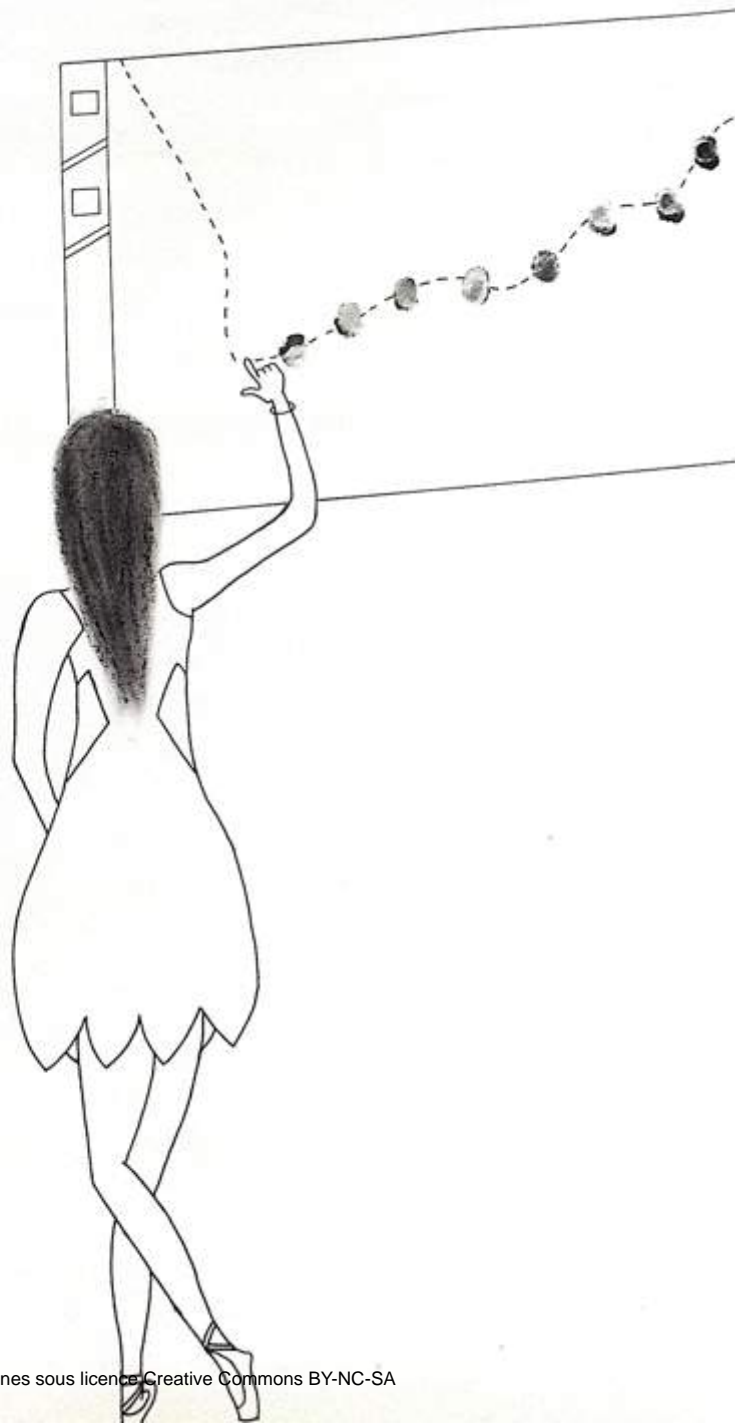
















+ Première L spécialité

N°15 Nom : _____ Prénom : _____ Classe : _____

Première spécialité Arts plastiques
LA FIGURATION

C. FIGURATION ET CONSTRUCTION :
2. L'IMAGE CONTIENT DES ESPACES

Sollicitation : « RECONSTRUIRE LE RÉEL »

Enjeux artistiques : QUESTION DES ESPACES QUE DÉTERMINE L'IMAGE ET QUI DÉTERMINENT L'IMAGE

Notions abordées : FIGURATION, CONSTRUCTION, ESPACE, IMAGE, PAGE, TEXTE, MOT, RUE...

Réserve des arts :

-  **HAUSMANN Paul (1895-1971), ARCEL, 1923-1924, ecrin, reproduction de plâtre et imprimés collés sur papier, 45,4x28,2 cm, Paris, MNAM.**

- **DE CHIRICO Giorgio (1898-1978), Les Miroirs magiques, 1918, huile sur toile, 97x66 cm, Collection privée.**

- **Fernand Léger, La feuille verte, 1948**

- **Fernand Léger, La journée aux clés, 1940**

- **DAU Salvador (1904-1989), La persistance de la mémoire, 1931, huile sur toile, 24x33 cm, New-York, MOMA.**

- **Victor Brauner, Loup-garou, 1933-1947 Bois et éléments de renard naturalisé 54 x 57 x 28,5 cm**






Première enseignement de spécialité: Reconstruire le réel



Tableau numérique interactif



Bibliographie

Bibliographie indicative et non exhaustive :

- **Le temps des humanités digitales, sous la direction de Olivier Le Deuff, 2014, FYP EDITIONS.**



Les humanités digitales se situent à la croisée de l'informatique, des arts, des lettres et des sciences humaines et sociales. Elles s'enracinent dans un mouvement en faveur de la diffusion, du partage et de la valorisation du savoir. Avec leur apparition, les universités, les lieux de savoir et les chercheurs vivent une transformation importante de leur mode de travail. Cela entraîne une évolution des compétences et des pratiques. Cet ouvrage explique les origines des humanités digitales et ses évolutions. Il décrit leurs réussites, leurs potentialités, leur rapport à la technique et comment elles transforment les sciences humaines, la recherche et l'enseignement. Il examine les enjeux des nouveaux formats, modes de lecture, et des outils de communication et de visualisation. Ce livre permet d'aller plus loin dans vos pratiques et vos réflexions. Le temps des humanités digitales est venu !

- **La culture distribuée : Œuvre d'art et consommation culturelle, Hélène Sirven et Nicolas Thély, 2010, Editions CNDP - Chasseneuil-du-Poitou.**



"Un élève en fin de troisième doit être capable de faire la distinction entre une œuvre d'art et un produit de consommation culturelle". A la simple lecture de cette priorité extraite du socle commun des connaissances et des compétences, l'acquisition de cette distinction semble aller de soi. Elle manifeste l'exigence d'un esprit libre, humaniste, capable en effet de discernement. Et pourtant, à l'époque du marketing généralisé, est-il encore possible de dissocier l'œuvre d'art et le produit culturel ? Apprécier une œuvre d'art revient-il à disqualifier les produits de consommation culturelle ? Comment allons-nous à la rencontre des œuvres et de la culture ?

- **L'œuvre virale : Net art et culture Hacker, Frank Popper, Jean-Paul Fourmentraux, 2013, Editions Exhibitions International.**



L'œuvre virale analyse les enjeux sociaux, esthétiques et politiques de l'association inédite du monde de l'art contemporain et de l'internet. Depuis la seconde moitié des années 1990, les artistes du net guident les mutations technologiques en déjouant les conventions propres à la création collective ou à l'expérience médiatique. Leurs expérimentations mettent au jour des usages inattendus des technologies de réseau et engagent de nouveaux modes de communication. En mettant précisément l'accent sur l'ambivalence du réseau et de la scène artistique, l'auteur expose les modes de circulation virale des œuvres, mêlant initiative de l'artiste, expertise technologique et expérience de plus en plus inventive de collectifs amateurs. Il s'agira également de montrer comment internet bouscule les processus de définition d'une activité ou d'une œuvre comme "artistique" et les manières dont les créateurs et internautes y vivent, façonnent et affirment leur identité.

- **Le Net Art au musée. Stratégies de conservation des œuvres en ligne, Anne Laforêt, 2011, Editions Questions théoriques.**



Le net art - la création artistique par et pour Internet - rejoint depuis quelques années les collections des musées, posant de nouvelles et complexes questions de conservation et d'exposition. D'une part, les matériaux numériques de ces œuvres sont fragiles; d'autre part, le déploiement complet de leur dispositif suppose qu'elles soient en ligne et activées par leurs visiteurs. Il faut donc tenir compte à la fois de la matérialité particulière des œuvres et de la façon dont la conservation dialogue avec les autres fonctions du musée. Anne Laforêt présente et interroge les différentes stratégies de conservation expérimentées par les musées, les archives, les artistes, etc. Documentation, émulation, migration, partition, ré-interprétation, auto-archivage, archivage automatique et en tire la proposition d'une conservation hybride, celle du "musée archéologique".

- **L'art numérique, Edmond Couchot, Norbert Hillaire, 2009, Collection Champs Arts, Editions Flammarion.**



Depuis les années 1990 sont apparues de nouvelles formes artistiques, toutes fondées sur l'usage des technologies numériques: images de synthèse, dispositifs interactifs, multi et hypermédia, art en réseau... Ce phénomène gagne les arts contemporains en général, et la photo, le cinéma, la vidéo, les spectacles vivants recourent de plus en plus à ces technologies, se revivifient et se transforment à leur contact. Les auteurs de cet ouvrage retracent l'histoire de l'art numérique, en dressent un panorama mondial et en relèvent les nouvelles tendances. Ils analysent aussi les raisons qui l'ont maintenu à l'écart du champ artistique "officiel" et soulignent ce qui fait rupture et continuité avec les objets, les fonctions, les supports et les territoires antérieurs de l'art. En quoi l'art numérique est-il l'art de l'hybridation par excellence? Quels bouleversements profonds les technologies numériques introduisent-elles dans les modes de production, de diffusion et de conservation des œuvres, dans le marché de l'art, et dans le rapport souterrain mais crucial qui s'instaure désormais entre l'art et la science? Comment envisager les rapports entre l'art, la culture et la technologie à l'âge des industries numériques mondialisées?

- **L'art dans le tout numérique, Norbert Hillaire, 2015, Collection Modélisations des imaginaires, Editions Manucius.**



Professeur à l'Université de Nice et artiste, Norbert Hillaire s'est imposé comme l'un des initiateurs de la réflexion sur les arts et le numérique, à travers de nombreuses publications et missions prospectives. A partir de trois numéros de la revue ArtPress dont il a été le coordonnateur, il retrace dans cet ouvrage vingt-cinq ans d'une relation complexe entre œuvres et techniques numériques. Il montre que cette relation ne peut être pensée à partir des catégories anciennes et qu'elle met en jeu une nouvelle définition de l'art.

- **La page de l'antiquité à l'ère du numérique. Histoire, usages, esthétiques, Anthony Grafton, 2015, Collection La Chaire du Louvre, Editions Hazan.**



- **Pratiques, N° 21, Automne 2010 : L'ardeur de l'art même : Pratiques discrètes de l'art et leurs non-lieux, 2010, Editions Ecole régionale des Beaux-Arts de Rennes.**

(Christophe Bruno : des résultats négatifs dans le net.art)

- **Le geste dans l'art, André Chastel, 2008, Editions Lania Levi.**

Le geste dans l'art, un vaste thème qui a passionné André Chastel pendant longtemps, à tel point qu'il lui a consacré deux années de séminaires au Collège de France. Pour ceux qui n'ont pas eu la chance de l'écouter, nous publions cet ouvrage. A travers des exemples précis qui vont de l'Antiquité au XXe siècle, il décrypte dans ce volume les signes visibles de cette communication non verbale. Index pointé, geste attribut ou admoniteur, signe du silence...

- **Le geste entre émergence et apparence : Ethologie, éthique, esthétique, Michel Guérin, décembre 2014, Publications de l'Université de Provence**

Le geste est étudié dans cet ouvrage sous les angles de la philosophie, de l'anthropologie, de la technologie, de l'esthétique et de l'art. Ce sont en effet toujours des gestes qui, embrayant des actions et des échanges, déterminent des pans entiers de l'expérience humaine. L'ouvrage est constitué de trois parties. La première traite du geste technique et de ses prolongements technologiques. La partie médiane interroge la manière dont les vivants gèrent l'apparence (voir les travaux du zoologiste Adolf Portmann). La troisième partie s'efforce de comprendre le rôle fonctionnel et la place figurative du geste dans les arts. La question centrale du livre est de savoir comment le geste, qui émerge du corps en mouvement, vient à occuper le paraître. On aura tenté d'esquisser une phénoménologie de la gestualité.

- **Philosophie du geste, Michel Guérin, décembre 2011, Editions Actes Sud Editions**

L'auteur a retenu quatre gestes faire (la technique et le travail), donner (le social et les échanges), écrire (le geste renversé, révolté) et danser (le geste pur). C'est qu'on ne peut philosopher sur le geste sans assumer la dimension du fragment, de l'esquisse... L'idée de fond, c'est que le sens, avant d'être "logique", est d'abord forme et même posture, disposition. Entre le corps propre et la représentation abstraite, le geste esquisse la première tournure de la pensée comme de l'action. A la fois moule (physique) et modèle abstrait, le geste manifeste un génie des commencements mais aussi le talent de poursuivre.

- **L'Anthropologie du Geste, Marcel Jousse, septembre 2008, Editions Gallimard**

Il est des œuvres qui travaillent souterrainement. L'Anthropologie du Geste de Marcel Jousse est du nombre. Ce champ d'étude est né de la conviction que « le péché originel, et capital, de notre civilisation de style écrit, est de se croire la Civilisation par excellence. Tout ce qui ne "rentre" pas dans sa page d'écriture est,



pour elle, inexistant». Il faut donc découvrir le grand outil «vivant», à l'opposé de la lettre «morte», l'outil de tous les outils : le geste humain. Chaque être humain reçoit la pression que le cosmos exerce sur lui, l'assimile et la mime spontanément selon un rythme unique qui est le sien, mais dans un répertoire stéréotypé du fait de la vie en société. La pensée et l'action sont gestuelles, en sorte que l'expression humaine, sous toutes ses formes, est organisée par la structure bilatérale du corps. S'il croit à la nécessité d'un sol où s'enracine le langage, et se situe ainsi aux antipodes d'un Bultmann ou d'un Levinas, Jousse prend le parti résolu de l'oralité et rend manifestes les sources concrètes de la connaissance. Son œuvre, profondément originale, bouscule les catégories et irradie dans toutes les disciplines.

- **Digital Art, Wolf Lieser, octobre 2009, collection Art Pocket, Editions Ullmann Publishing**



Notes de lecture

- ✚ *Le geste entre émergence et apparence: M.Guérin*

La finitude du geste : principe de l'arkhè : au commencement est le geste : caractère « inchoatif » (action envisagée dans son commencement ou sa progression)

Geste= anatomie/physiologie+ disposition affective, rapport à l'existence + habitudes/savoir-faire= actions qui modifient le monde

Le geste est son propre écho

Question de l'émergence et de l'apparence :

Langage idoïne : la figure : le geste prend Figure dans un balancement = rhythmos : passage (poros) de la non existence à l'existence/limite (peras) : peirô//praxis

Mutation du geste à la geste : (gestus au res gestae)

- ✚ *Philosophie du geste : M.Guérin*

Geste= significations : animale, humaine, éthique, esthétique, technologique.

Quatre gestes : faire/ donner/écrire/danser

- ✚ *Le Sujet digital : collectif*

Le numérique fait-il monde ? Le numérique fait mémoire, fait « archive » au sens de Derrida. « Ce que retient, ou plutôt contient l'ordinateur ou le site, ne relève pas de mémoire vive, de ce que Freud appelait anamnèse, mais d'une mémoire morte, de ce qu'avec Jacques Derrida, il faut appeler « archive » :

« l'Archive, si ce mot ou cette figure se stabilisent en quelque signification, ce ne sera jamais la mémoire ni l'anamnèse en leur expérience spontanée, vivante et intérieure. Bien au contraire, l'archive a lieu au lieu de défaillance originaire et structurelle de la dite mémoire. » »

Traces et prothèses : traces numériques : plus ou moins de fantômes.



✚ *Identités numériques : expressions et traçabilité : Jean-Paul Fourmentraux*
L'identité à l'ère des Digital Humanities : Milad Doueïhi

✚ *L'art dans le tout numérique : Norbert Hillaire*
Question de l'imaginaire et articulation avec innovation et création. « Valéry : conquête de l'ubiquité »
Numérique et œuvre allographique : séparation de la conception et de la réalisation.
Numérique n'est pas une technique (p18)

✚ *L'œuvre virale : Jean-Paul Fourmentraux, préface de Frank Popper*
Dans la préface : Popper distingue quatre catégories d'œuvres qui ont donné forme à l'art virtuel :

- « œuvres matérielles digitales » : ressemblent aux œuvres d'art traditionnelles mais utilisation par les artistes de techniques numérisées,
- « œuvres multimédia off-line » : multi-sensorialité ou synesthésie
- « installations digitales » : esthétique de l'interactivité
- « œuvres multimédia on-line » : univers de communication artistique via internet

Enjeux de création inédits : mutation du travail artistique, redéfinition des modes de production et de circulation des œuvres, outils et stratégies renouvelés de leur mise en public.

Parergon (Derrida emprunte le mot "parergon" à Kant dans la Critique de la Faculté de Juger (§14). Pour Kant, les parerga sont des ornements, des parures extérieures et préjudiciables à la **belle forme**. Que signifie parergon? On peut le rapprocher du mot oeuvre (ergon). C'est un hors d'oeuvre, un élément qui se tient au bord de l'oeuvre, à côté, un accessoire, un reste, quelque chose d'insolite.)