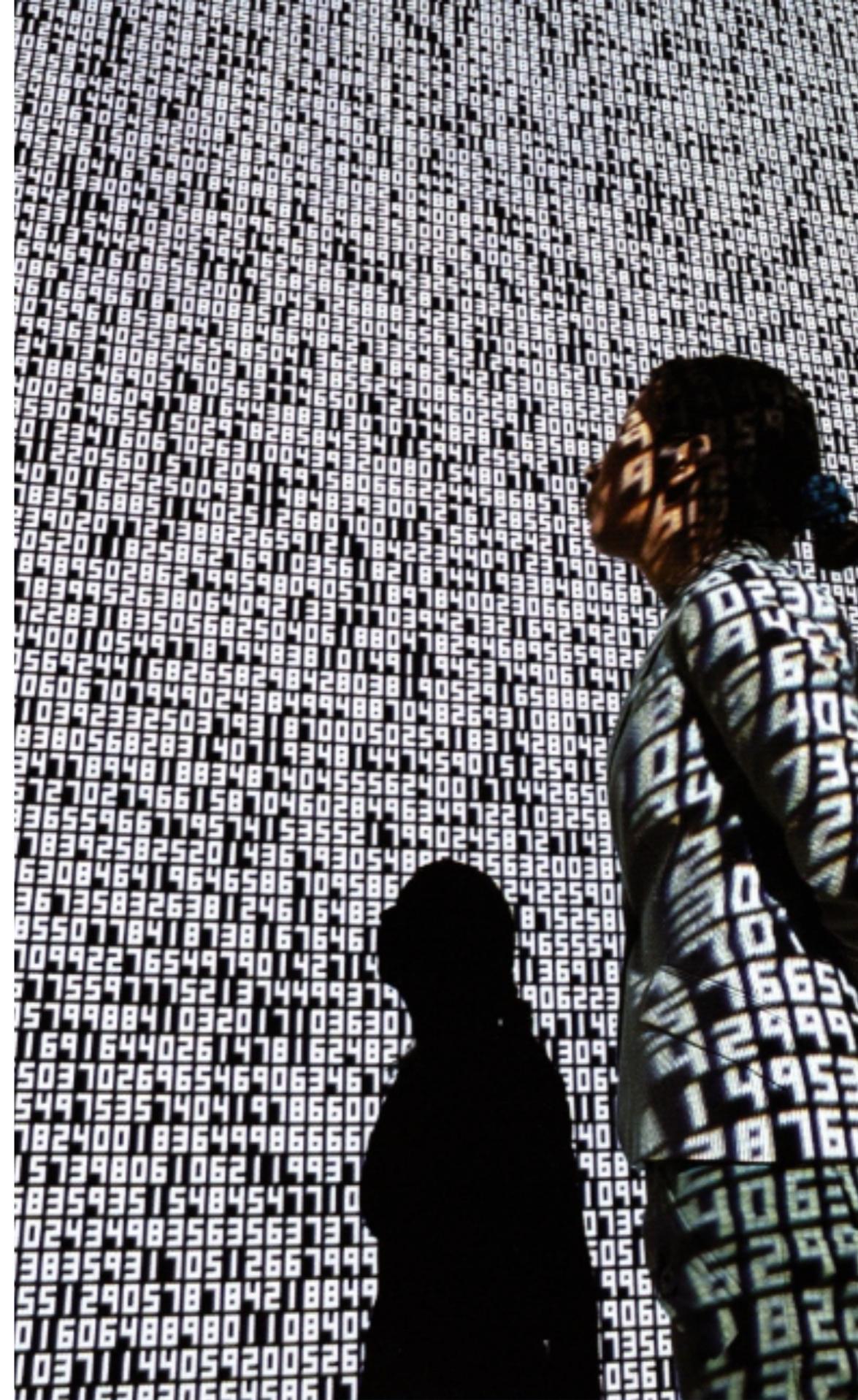


FORMATION AU NUMÉRIQUE RÉFORME DU COLLÈGE

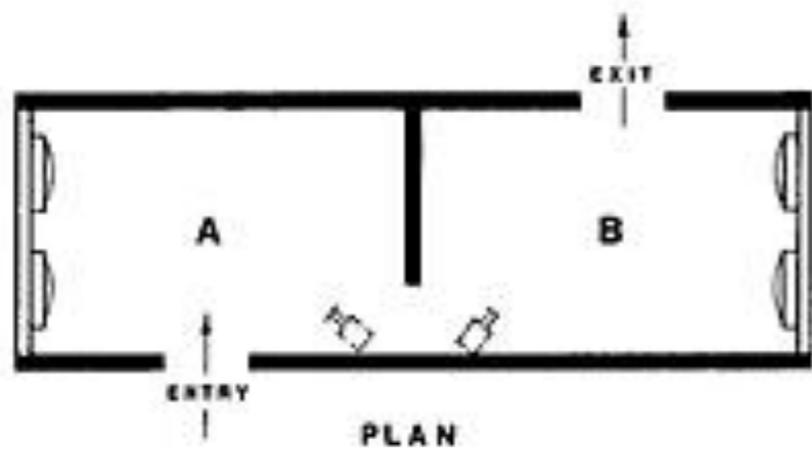
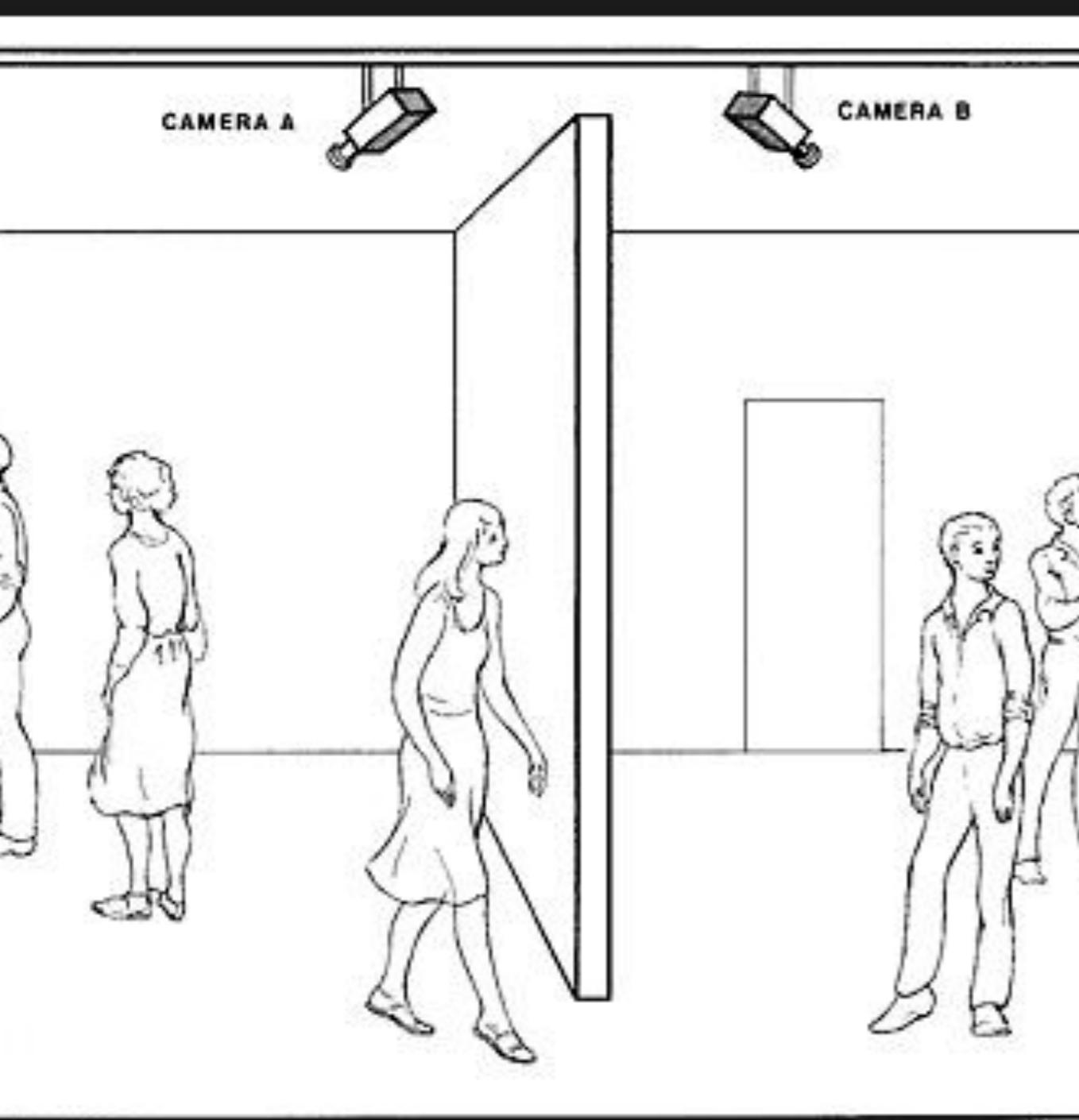
Petit-Manoir , mars 2016



RYOJI IKEDA *Data Tron* 2008, installation audiovisuelle projetée sur un mur, où chaque pixel est calculé selon un principe mathématique. « Les chiffres, comme Cézanne utilisait des pommes ou une montagne », explique Ryoji Ikeda. Une matière à l'extraordinaire pouvoir d'

OBJECTIFS DE FORMATION

- Connaître dans les nouveaux programmes ce qui a trait au numérique.
- Pour chaque thématique abordée, comprendre les enjeux liés à l'utilisation du numérique en classe (problématiques, questionnements artistiques).
- Avoir des pistes d'exploitation pédagogiques par les exemples tirés des programmes, la connaissance de logiciels, dispositifs numériques, outils ou applications.
- Faire un inventaire commun des pratiques artistiques pouvant servir de références aux thématiques abordées.



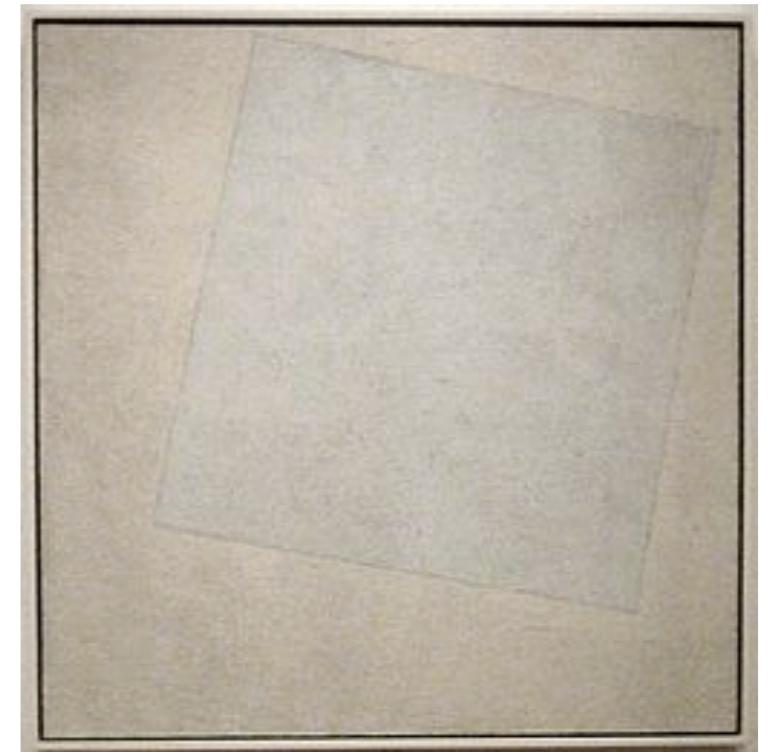
CYCLE 3 - COMPÉTENCES

.....

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

CYLCE 3 – QUESTIONNEMENTS & EXEMPLES

- Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.
- *Utilisation de l'appareil photographique ou de la caméra, notamment numériques, pour produire des images ; intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des outils numériques.*



Andy Warhol, Mona Lisa, 1963

CYLCE 3 – QUESTIONNEMENTS & EXEMPLES

- **La narration visuelle** : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter.
- *Mise en œuvre, en deux et trois dimensions, de principes d'organisation et d'agencements plastiques explicites pour raconter ou témoigner ; productions plastiques exprimant l'espace et le temps, également au moyen d'images animées (ralenti, accélération, séquençage...).*



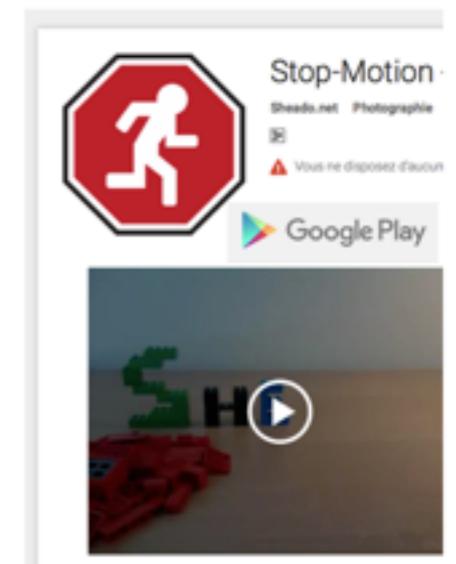
Pierrick Sorin, Les réveils, Autofilmage, 1988



iMotion
par Fingerlab
Ouvrez iTunes pour acheter et



[Afficher sur iTunes](#)





CYCLE 4 - INTRODUCTION

.....

- Les élèves explorent la pluralité des démarches et la diversité des œuvres à partir de quatre grands champs de pratiques :
- *les pratiques bidimensionnelles*
- *les pratiques tridimensionnelles*
- *les pratiques artistiques de l'image fixe et animée*
- *les pratiques de la création artistique numérique.*

CYCLE 4 - INTRODUCTION

- Le cycle 4 introduit une approche plus spécifique des évolutions des arts plastiques à l'ère du numérique. **Toutefois, les apprentissages ne se confondent pas au collège avec un enseignement isolé d'un art numérique.**

Les professeurs créent les conditions matérielles et didactiques d'un recours au numérique à travers des outils, des supports, des applications **accessibles** et des pratiques variées.

- Il s'agit de faire appréhender aux élèves le numérique **comme technique, comme instrument, comme matériau qui se manipule et s'interroge dans une intention artistique, et donc non strictement dans des usages plus poussés des logiciels de traitement des images.**



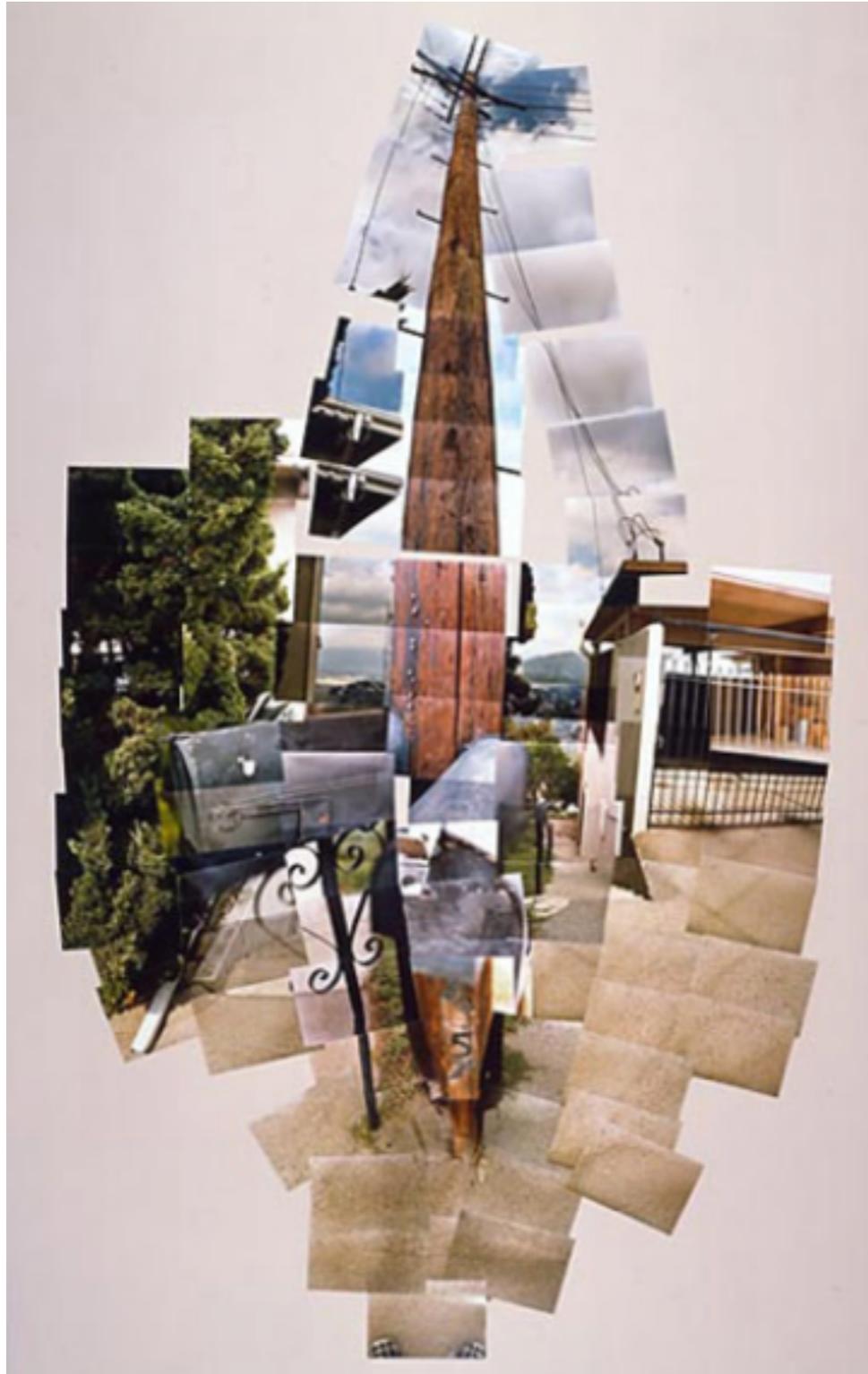
CYCLE 4 - COMPÉTENCES

.....

- Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
- Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.
- 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.

CYLCE 4 – QUESTIONNEMENTS & EXEMPLES

- **La ressemblance** : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ; les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance.
- *Productions tirant parti des interrelations entre des médiums, des techniques, des processus variés à des fins expressives.*

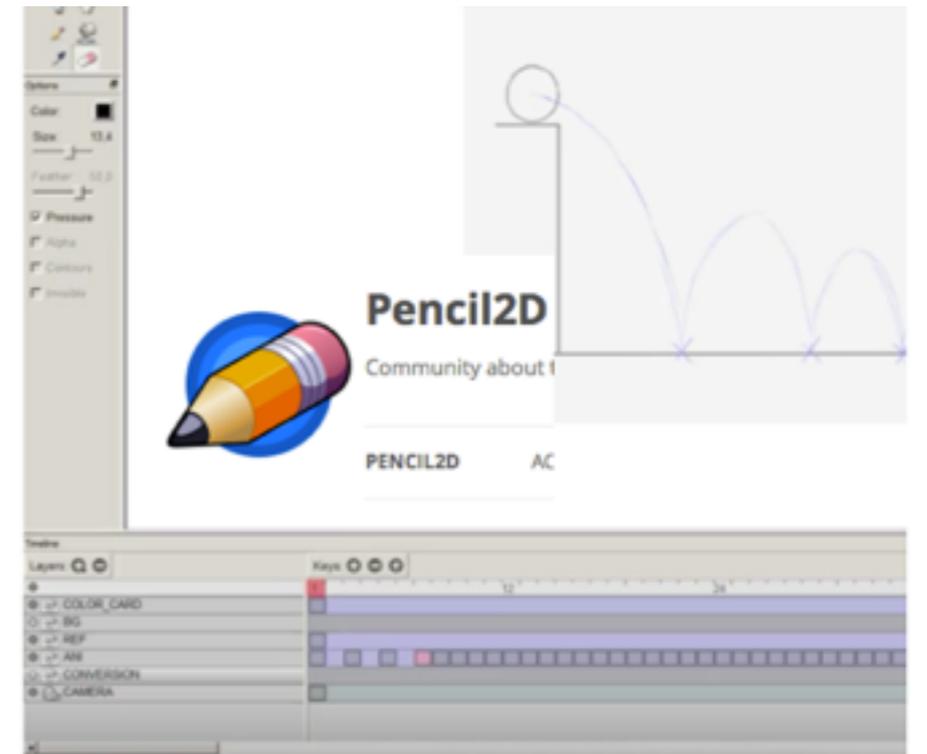
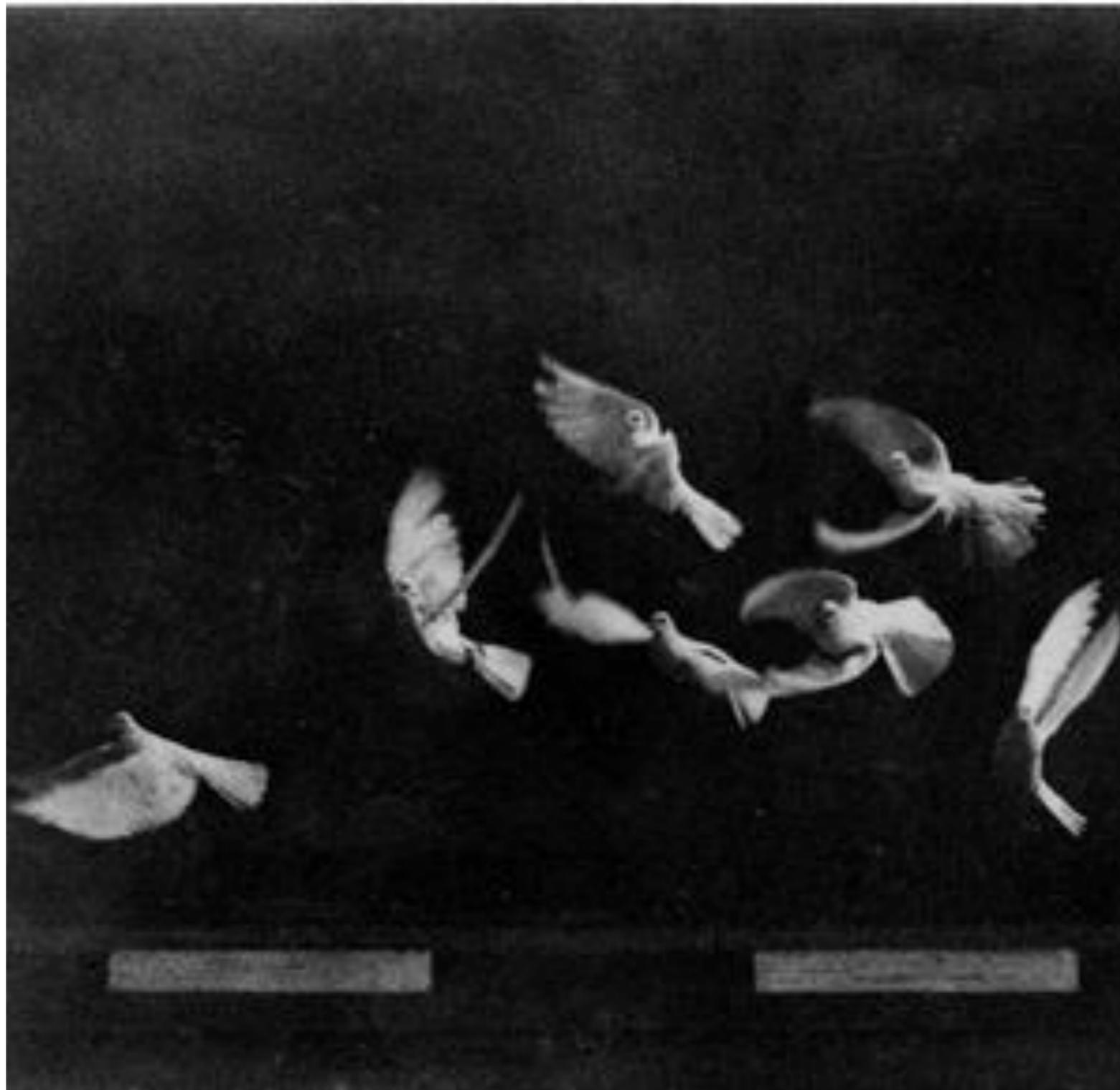


David Hockney, Telephone Pole, 1982, photographic collage.

Photo-montage/ Association, Dissociation, Assemblage

CYLCE 4 – QUESTIONNEMENTS & EXEMPLES

- La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse...
- *Découverte et utilisation des différents modes de représentation de l'espace et du temps pour en comprendre les usages et les origines (pratiques en deux et trois dimensions, images fixes et animées, créations numériques).*



Etienne-Jules Marey, Le vol de la colombe, vers 1888 (agrandissement de Nadar)

Création d'images séquentielles

CYLCE 4 – QUESTIONNEMENTS & EXEMPLES

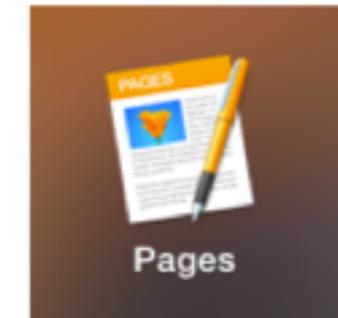
- L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation : l'autonomie de l'œuvre vis-à-vis du monde visible ; inclusion ou mise en abyme de ses propres constituants ; art abstrait, informel, concret...
- *Découverte et utilisation des différents modes de représentation de l'espace et du temps pour en comprendre les usages et les origines (pratiques en deux et trois dimensions, images fixes et animées, créations numériques).*



Microsoft Word



OpenOffice.org



Pages



internet

Screenpresso

Auteur/éditeur : **LEARNPULSE**

Présentation
Telecharger.com

Présentation
par l'éditeur

Avis des
utilisateurs

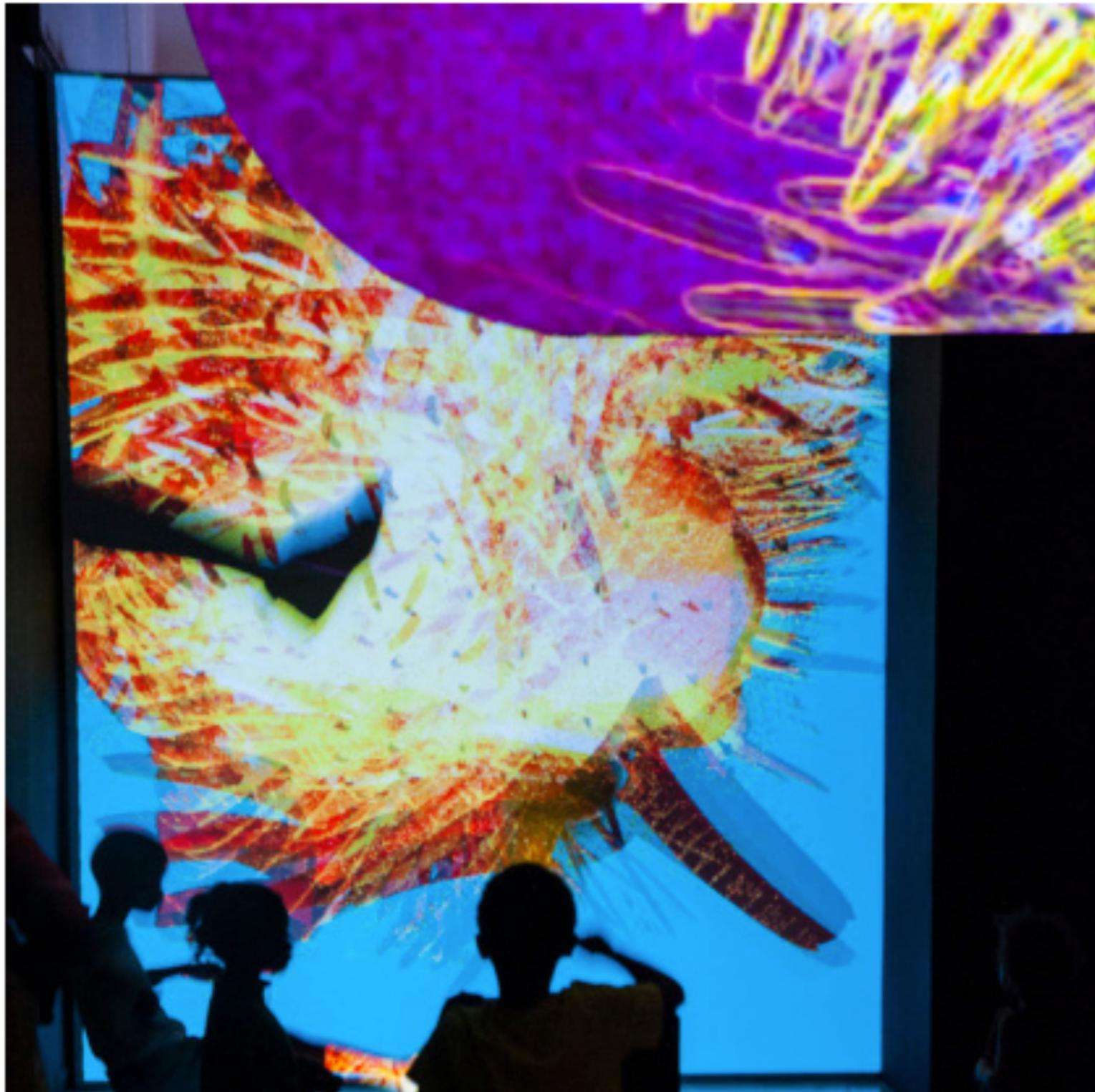


René Magritte, La Condition Humaine I, 1933

Capture d'écran, mise en page, copier-coller, dupliquer, rechercher sur internet

CYLCE 4 – QUESTIONNEMENTS & EXEMPLES

- La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.
- *Utilisation des outils numériques pour produire des images et des formes (captations, inclusions, codages, transformation du code, mémoire et exploitation des différents états de l'image ou de l'œuvre...).*
- *Approche des usages du numérique pour diffuser des œuvres, pour les analyser.*



David Gumbs, Géographies inconscientes, 2016

créations aléatoires, expérimentations avec code informatique, dessin numérique

CYLCE 4 – QUESTIONNEMENTS & EXEMPLES

- Les représentations et statuts de l'objet en art : la place de l'objet non artistique dans l'art ; l'œuvre comme objet matériel, objet d'art, objet d'étude.
- *Créations plastiques hybridant des techniques, des matériaux ; incidences du dialogue entre pratiques traditionnelles et outils numériques (mise au service de la dimension plastique, conséquences sur la conception et la production d'œuvres, tension ou complémentarité entre présence concrète et virtuelle de l'œuvre...).*



Joseph Kosuth, One and three chairs, 1965

photographie, hybridation des pratiques plastiques, virtualisation

CYLCE 4 – QUESTIONNEMENTS & EXEMPLES

- Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) : l'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique.
- *Observation et analyse d'œuvres, comparaison d'œuvres différentes permettant de comprendre : les représentations et les statuts de l'objet, y compris non artistique, dans l'art, l'œuvre considérée dans sa matérialité et sa présence physique, son exposition et sa réception.*



Xavier Veilhan, Giant Skater, 2014
matérialisation des images numériques



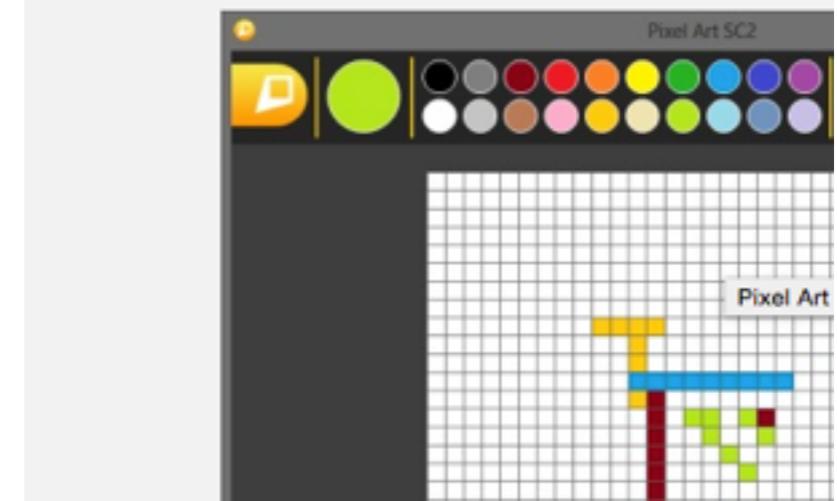
Pixel Art

Auteur/éditeur : Muze Software

Présentation
Telecharger.com

Avis des
utilisateurs

Captures
d'écran



CYLCE 4 – QUESTIONNEMENTS & EXEMPLES

- La relation du corps à la production artistique :
l'implication du corps de l'auteur ; les effets du geste et de l'instrument, les qualités plastiques et les effets visuels obtenus ; la lisibilité du processus de production et de son déploiement dans le temps et dans l'espace : traces, performance, théâtralisation, évènements, œuvres éphémères, captations...
- *Expérimentation et constat des effets plastiques et sémantiques de la présence du corps de l'auteur dans l'œuvre (affirmation ou minoration des gestes, traces, mouvements, déplacements...), de l'inscription d'éléments de la vie réelle ou fictive de l'auteur.*

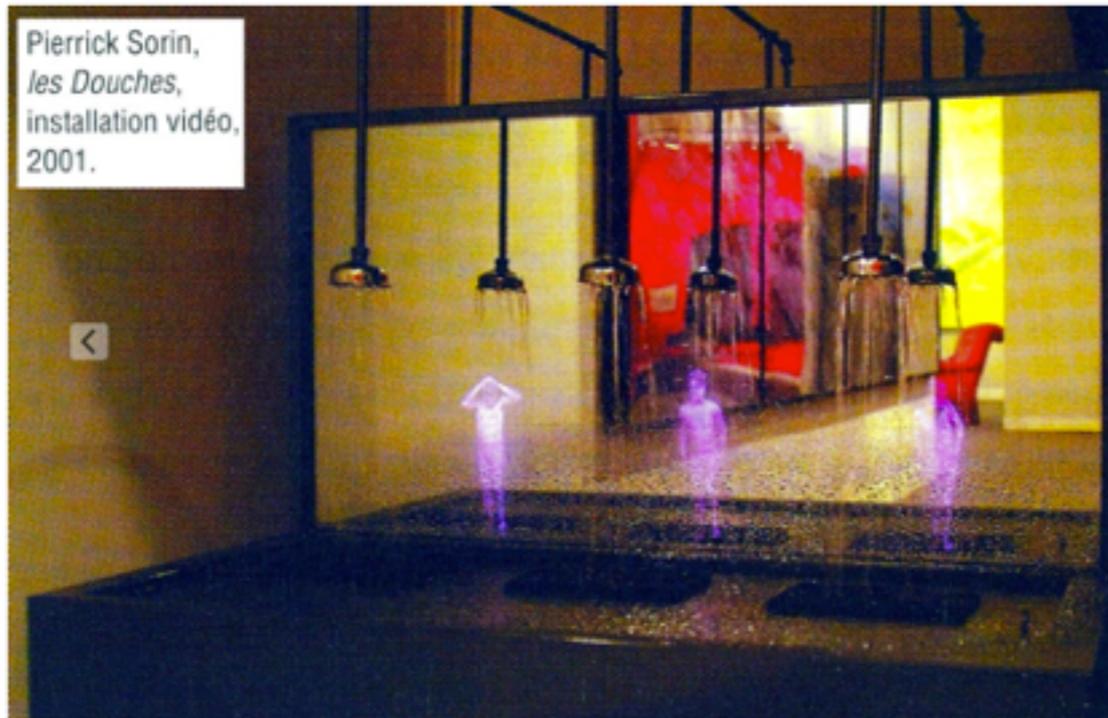


Henri-Cartier Bresson, photographie de Giacometti, 1961

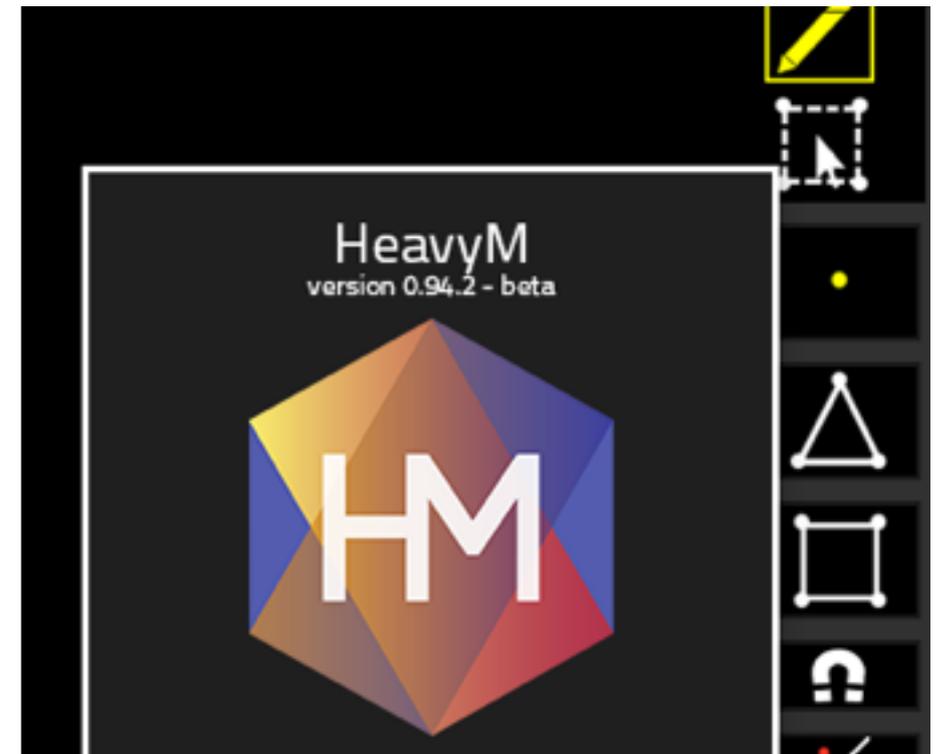
captation d'images, réglages divers des fonctions, projection sur grand écran

CYLCE 4 – QUESTIONNEMENTS & EXEMPLES

- Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : les évolutions repérables sur la notion d'œuvre et d'artiste, de créateur, de récepteurs ou de public ; les croisements entre arts plastiques et les sciences, les technologies, les environnements numériques.
- *Créations plastiques s'hybridant avec des technologies, notamment numériques, des processus scientifiques, incidences du dialogue entre pratiques traditionnelles et outils numériques, jeu sur la tension ou complémentarité entre présence concrète et virtuelle de l'œuvre...*



La Ville lisible, dispositif interactif et images numériques, 1989-1991.

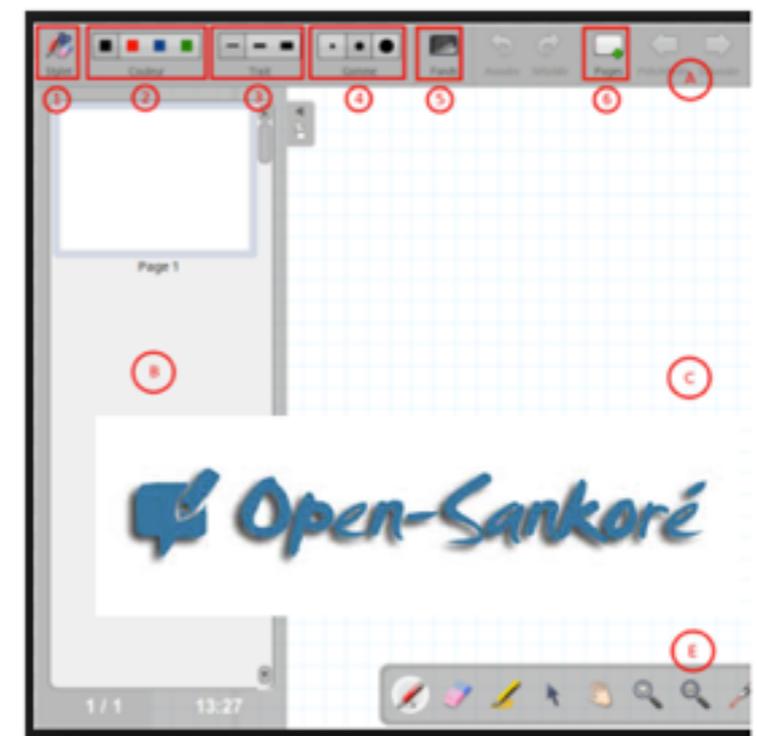
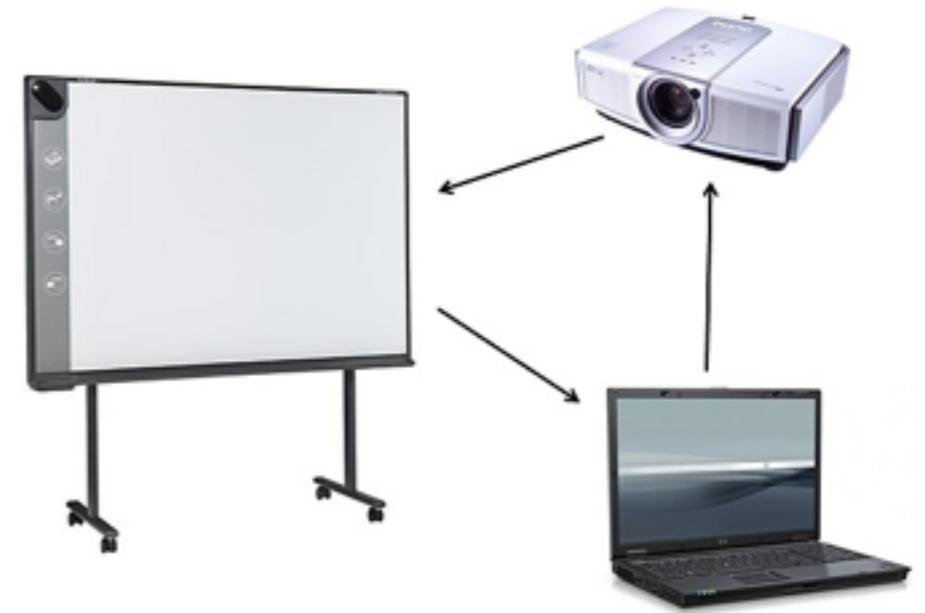
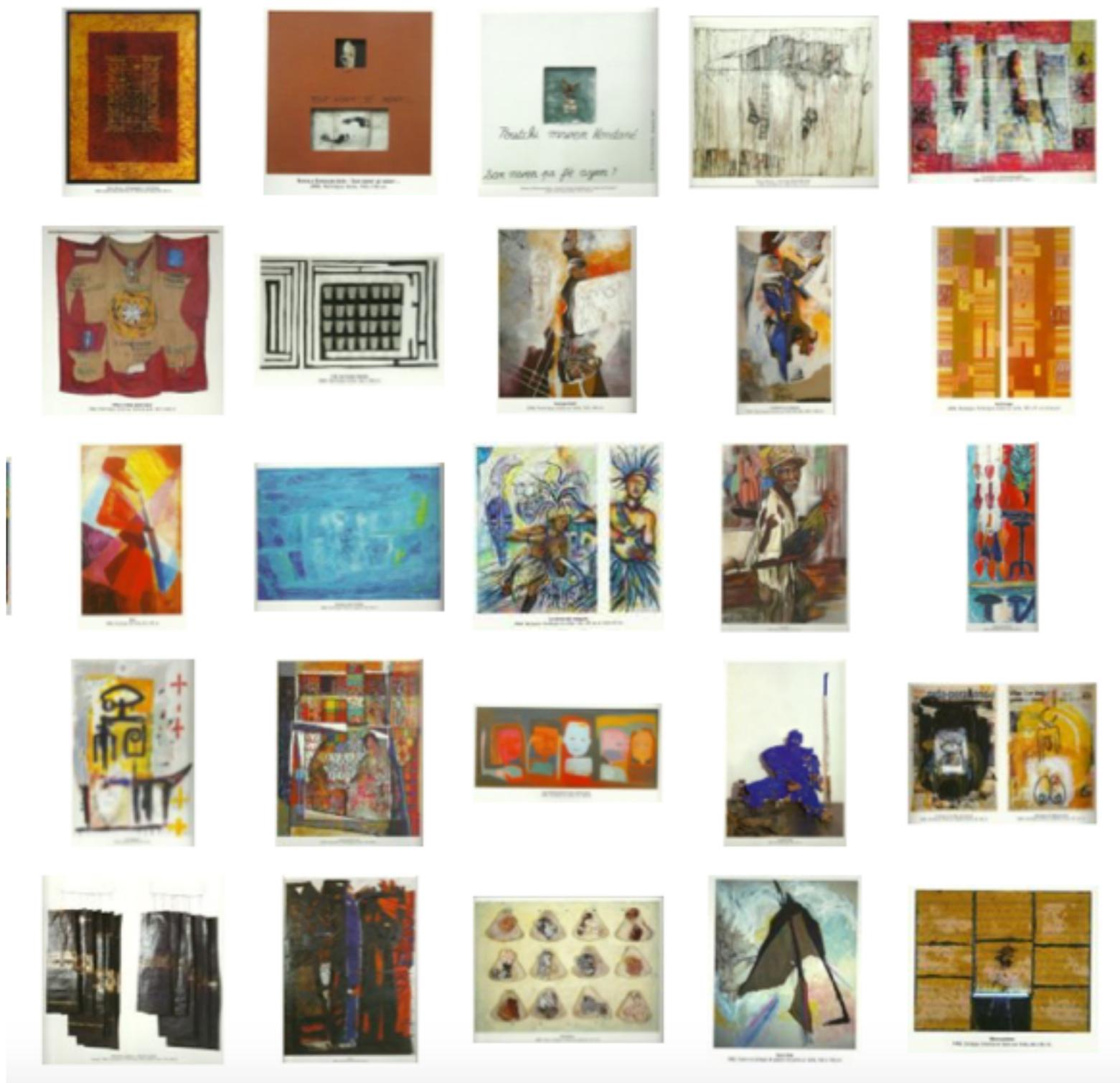


Jeffrey Shaw, La Ville Lisible, 1989-1991 / Pierrick Sorin, Les Douches, 2001
installations et projections lumineuses en mapping vidéo



CYLCE 4 – EXEMPLES

- *Observation et analyse d'œuvres, comparaison d'œuvres différentes pour comprendre l'impact des conditions d'exposition, de diffusion, de réception sur les significations de l'œuvre, pour situer le point de vue de l'auteur ou du spectateur dans la relation à l'œuvre, à son espace et sa temporalité, l'engagement du corps dans la relation à l'œuvre.*



Photothèque ...

utilisation du tableau interactif, annotations sur l'image