



Projet d'enseignement	Vestiges					
Point de programme travaillé	Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques : outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique <ul style="list-style-type: none"> ○ La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques : <u>Représenter le monde, inventer des mondes :</u>					
Niveau concerné	Seconde enseignement optionnel					
Questionnement didactique	La ressemblance et ses codes : relation au modèle, tirer parti de l'écart avec la réalité (potentiel plastique et sémantique), spécificités propres aux différentes pratiques (picturales, sculpturales, photographiques...)					
Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre)	Représenter un artefact architectural dans son rapport au temps, éprouver le temps et l'espace. Imaginer et créer des mondes utopiques ou irréels, fantastiques.					
Compétences disciplinaires et transversales visées	PRATIQUER LES ARTS PLASTIQUES DE MANIERE REFLEXIVE <i>Expérimenter, produire, créer</i> S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique. <i>Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif</i> Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques. QUESTIONNER LE FAIT ARTISTIQUE Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et situer des œuvres dans l'espace et dans le temps. EXPOSER L'ŒUVRE, LA DEMARCHE, LA PRATIQUE Être sensible à la réception de l'œuvre d'art, aux conditions de celles-ci, aux questions qu'elle soulève et prendre part au débat suscité par le fait artistique.					
Éléments de langage plastique mobilisés : vocabulaire, concepts, notions	Architecture, ruine, vestiges, espace, temps, représentation, imaginaire, fragments, ...					
Corpus d'œuvres de références et modalités de présentation						
	Hubert ROBERT, <i>Vue imaginaire de la Galerie du Louvre en ruine</i> , 1796, huile sur toile, 115 x 145 cm, Musée du Louvre.	Caspar David FRIEDRICH, <i>Abbaye dans une forêt de chênes</i> , 1809-10.	Roy LICHTENSTEIN, <i>Le Temple d'Apollon</i> , 1964, huile sur toile.	Gordon MATTIA CLARK, <i>Splitting 32</i> , 1975 Gelatin silver prints, cut and collaged 103.5 x 78.1 cm.	Anne et Patrick POIRIER, <i>Domus Aurea, Ausée</i> , 1977. Charbon fossilisé, charbon de bois, eau, 10 x 6 m.	Stéphane COUTURIER, <i>Berlin Beuthstrasse</i> , 1997, Ilfochrome, 130 x 104 cm – Ed. of 5.

ANNEXE Vestiges

Vestiges : ils désignent les traces, les restes laissés par quelque chose qui a été détruit, un fragment du passé.

Ruines : selon le *Vocabulaire d'esthétique* de Étienne Souriau, la ruine « du latin *ruina*, en a gardé les deux sens : écroulement, et décombres résultant d'un écroulement (l'un et l'autre au sens propre et au sens figuré). Ce n'est un terme d'esthétique qu'au sens de vestiges d'un édifice partiellement détruit. »

Les enjeux du projet reposent sur la capacité de l'élève à se saisir des modalités de représentation pour représenter un artefact architectural dans son rapport au temps.

« Mon projet n'est pas achevé. Au long de toutes ces années de périple, jamais l'intérêt de s'est érodé, toujours il s'est accru »

Josef KOUDELKA

« Comme un miroir, les ruines renvoient l'image de ceux qui les regardent : entre le souvenir de ce qui fut et l'espoir de ce qui sera, l'homme y contemple l'image familière du temps, son double. »

Michel MAKARIUS

« L'art devrait permettre de regarder au-delà des choses et le visible n'être que le support de l'invisible, l'émanation du secret divin. Voilà pourquoi il faut continuer à peindre, après la barbarie, l'horreur et la catastrophe. Il n'y aura jamais de catastrophe finale tant qu'il y aura des peintres et des poètes à l'œuvre, travaillant pour que le monde ne se défasse pas complètement. Si le monde écoutait l'art, peut-être pourrait-il, lui aussi, survivre à ses ruines. »

Anselm KIEFER

Dispositif

Le projet propose de réaliser graphiquement cette appropriation d'une architecture réelle ou imaginaire, il permet de superposer des temporalités et des espaces différents. L'uchronie et l'utopie font naître des dialogues entre le passé, le présent et le futur. Les modalités techniques graphiques peuvent être variées et permettre à l'élève d'interroger la composition, la représentation, le rapport au réel.

Éléments contextuels et historiques pouvant alimenter le champ référentiel

- les ruines ou la figure du temps : <https://balises.bpi.fr/les-ruines-ou-la-figure-du-temps>
- l'architecture et la place de l'antique, la naissance de l'archéologie : <https://www.inrap.fr/magazine/Histoire-de-l-archeologie/Accueil-histoire-de-l-archeologie#L'invention%20de%20l'archeologie>
- l'esthétique des ruines et l'apparition des fabriques, reconstitutions artificielles de ruines imaginaires : <https://www.bnf.fr/fr/lart-des-ruines-les-ruines-en-art>
- les ruines anticipées d'Hubert Robert : <https://www.louvre.fr/expositions/hubert-robert-1733-1808-un-peintre-visionnaire>
- **les vestiges de Koudelka :** <https://www.bnf.fr/fr/agenda/josef-koudelka-ruines>