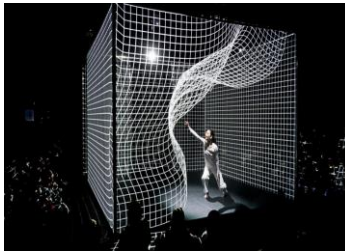


<p>Projet d'enseignement</p>	<p>Titre : Faire mentir DALI Sous-titre projet mapping</p>
<p>Points de programme travaillés</p>	<p>Les pratiques tridimensionnelles / les pratiques artistiques de l'image fixe et animée / Les pratiques artistiques du numérique</p>
<p>Niveau concerné</p>	<p>2de enseignement optionnel arts plastiques</p>
<p>Questionnement didactique</p>	<p>Comment faire dialoguer la création numérique et la sculpture ? Comment hybrider le réel au moyen de l'image numérique ? Comment intégrer le numérique à un projet de création artistique?</p>
<p>Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre, apprendre)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il pourra expérimenter le recours à des outils numériques de création d'images fixes dans un projet de création artistique ➤ Il pourra faire dialoguer la création numérique et le travail sur le réel ➤ Il pourra prendre en compte les conditions de présentation et de réception de sa production plastique ➤ Il pourra expérimenter l'hybridation du matériau « réalité » à l'aune des outils de création numériques
<p>Compétences disciplinaires et transversales visées</p>	<p><u>Expérimenter produire créer :</u> 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. Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique. 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 artistique</u> Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs. Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles. Exposer l'œuvre, la démarche, la pratique prendre en compte les conditions de la présentation et de la réception d'une production plastique dans la démarche de création ou dès la conception Exposer à un public ses productions, celles de ses pairs ou celles des artistes Être sensible à la réception, de l'œuvre d'art, aux conditions de celle-ci, aux questions qu'elle soulève et prendre part au débat suscité par le fait artistique.</p>
<p>Éléments de langage plastique mobilisés vocabulaire, concepts, notions</p>	<p>Représentation bidimensionnelle / tridimensionnelle mapping vidéo / hybridation Dispositif de présentation</p>



TeamLab Ce collectif d'artistes japonais, formé en 2001, création d'expositions immersives. Ce sont près de 500 informaticiens, mathématiciens, programmeurs, animateurs 3D, ingénieurs, architectes etc... qui travaillent derrière le nom de TeamLab. Leurs installations immersives mélangent nouvelles technologies, sciences et art avec brio, tout en repoussant sans cesse les limites de la création.



Adrien M et Claire B Claire Bardainne et Adrien Mondot ont fondé la compagnie Adrien M & Claire B en 2011. Il est informaticien et artiste pluridisciplinaire, elle est plasticienne, graphiste et scénographe.

Hakanaï, chorégraphie exécutée dans un environnement immersif par Claire Bardainne et Adrien Mondot

Ces artistes immersifs créent des expositions et des spectacles à la croisée des arts vivants et des arts visuels. Depuis 2015, ils exploitent leur créativité en particulier dans les domaines de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée.



Fête des Lumières (Lyon) La fête des Lumières s'appuie sur la fête religieuse dite fête du 8 décembre, fête de l'Immaculée Conception, Illuminations ou encore fête de la Vierge Marie. C'est une manifestation populaire, devenue événement médiatique initié par la ville de Lyon en 1989, qui se tient chaque année pendant quatre jours autour du 8 décembre, date traditionnelle de l'événement, à Lyon (France).



Projection mapping : Golem x Apollo, une statue prend vie

<https://3dvf.com/actualite-12439-projection-mapping-golem-x-apollo-html/>

<https://youtu.be/OrQUdTT6BHQ>

<https://youtu.be/zP9a2k3HTmY>



Giorgio Morandi (1890 / 1964) peintre et graveur italien.

Description du projet d'enseignement : Séquence, nombre de séances, déroulement, articulation des séances	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Travail en groupe ➤ 5 à 6 séances pour les 2 étapes ➤ Alternance recherches à la maison / Travail en classe ➤ Première partie : NATURE (pas si) MORTE ➤ Deuxième partie : Faire mentir DALI ➤ Organisation d'une exposition dans l'espace de l'établissement et possiblement dans les e-lab (ou lab numériques) de l'académie https://dane.ac-nancy-metz.fr/installation-premier-e-lab/
Analyse réflexive : enjeux, scénario proposé et modalités de mise en œuvre, ...	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Phase exploratoire découverte de la technique du mapping : technologie multimédia permettant de projeter de la lumière ou des vidéos sur des volumes, de recréer des images de grande taille sur des structures en relief, tels des monuments, ou de recréer des univers à 360° : Avec un vidéo projecteur portatif / essai de projection d'images sur des supports variés ➤ Première partie : NATURE (pas si) MORTE : découverte du travail de Giorgio MORANDI sur la nature morte (répertoire de formes, variation de composition, lumière) les élèves disposent d'une série de volumes simples blancs (cylindres, cônes, parallélépipèdes, ils composent des agencements qu'ils animent avec la technique du mapping, en inventant l'outil : https://youtu.be/bvvy86zvoX4 : en utilisant un logiciel gratuit type MapMap ➤ Deuxième partie : Faire mentir DALI : Faire mentir la citation de Salvadore DALI (1904 / 1989) : « Le moins que l'on puisse demander à une sculpture, c'est qu'elle ne bouge pas. » Concevoir un projet utilisant la technique du mapping (à partir des expérimentations de la première partie)) Les élèves pourront prendre appui sur une des définitions du verbe SCULPTER : <ol style="list-style-type: none"> 1. Tailler la pierre, le bois, etc., avec divers outils, en vue de dégager des formes, des volumes d'un effet artistique : Sculpter le marbre en taille directe. 2. Créer une œuvre d'art à trois dimensions par tout procédé, y compris le modelage : Sculpter une ronde-bosse, un relief. 3. Orner quelque chose de sculptures : Sculpter un meuble. 4. Façonner, modeler quelque chose comme l'aurait fait un sculpteur : La mer avait sculpté les rochers. <p>Les élèves témoignerons de leur travail dans leurs carnets d'arts plastiques et par des vidéos.</p>
Évaluation (ce que l'élève a appris : contenus, modalités, outils)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Evaluation culture artistique : ce que l'élève a retenu ➤ Evaluation sur la production : choix et mise en œuvre des procédures /outils pour la réalisation du projet ➤ Evaluation sur la présentation : valorisation de la production et présentation en adéquation avec la nature de la réalisation dans et hors la classe de façon synchrone et asynchrone
Organisation de la salle de classe	Modulable en fonction des groupes et des besoins des élèves / exploration des autres espaces de l'établissement / penser à un espace modulable et transportable (réel et/ou numérique) pour une présentation hors les murs

Pratiques développées par les élèves :
exemples de productions/réalisations (dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, installation, architecture, photographie, vidéo, création numérique...)

