

Les formes s'animent à l'écran (s)

Situation d'enseignement :

Académie NANCY METZ

Point de programme travaillé :

Étude de cas sélectionnée : l'œuvre et les pluralités de ses formes et statuts

Niveau concerné
PREMIERE

-**Entrée interdisciplinaire piochée** : liens entre les arts plastiques et cinéma, animation, images de synthèse, jeu vidéo : animer des images, penser leur diffusion et leur réception
-**La matière, les Matériaux, la matérialité de l'œuvre** : Créer avec le réel, intégrer des matériaux artistiques et non artistique dans une création : élargissement des données matérielles de l'œuvre
- **La présentation de l'œuvre** : exposer, mettre en scène la production et la pratique, solliciter le spectateur
-**L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre** : penser le projet d'une création dans la dynamique d'une pratique artistique
-**La création à plusieurs plutôt que seul** : pratiquer en collaborant, partager des compétences, et des ressources individuelles ou collectives.

Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre)

Comment s'approprier des références artistiques pour en proposer une création personnelle ? Comment organiser ou composer une image impliquant le mouvement et le temps ? Quel (s) outil (s) et support (s) pour concevoir et diffuser l'image animée ? Quelle influence le choix du support a-t-il sur la réception par le spectateur ?

Compétences disciplinaires et transversales visées

Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive

- Expérimenter, produire, créer

– Choisir et expérimenter, mobiliser, adapter et maîtriser des langages et des moyens plastiques variés dans l'ensemble des champs de la pratique.

– S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique.

– Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

- Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif

– Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

– Confronter intention et réalisation pour adapter et réorienter un projet, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci

Questionner le fait artistique

– Établir une relation sensible et structurée par des savoirs avec les œuvres et s'ouvrir à la pluralité des expressions.

– Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur

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.

Modalités d'évaluation :

Formative :

Compétence : « Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive »

- Expérimenter, produire, créer : L'élève est capable :

– De choisir ses propres moyens d'expression en fonction d'un projet, d'expérimenter des langages plastiques et des techniques au service de ses intentions, de tirer parti de ses découvertes et des techniques

- Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif : L'élève est capable :

– De rendre compte oralement des intentions de sa production, d'exercer son sens critique pour commenter et interpréter son propre travail

– De porter un projet jusqu'à son terme, de prendre la mesure de l'évolution de sa démarche, du projet initial à la réalisation finale.

Compétence : « Questionner le fait artistique »

- Expliciter : L'élève est capable :

– D'interpréter d'une manière sensible et réflexive à partir d'une analyse préalable

Compétences transversales :

-maîtrise lexicale

-maîtrise informatique et numérique

-autonomie

-esprit d'initiative

-attention à la réflexion d'autrui

-comportement ouvert à la diversité des démarches et des productions

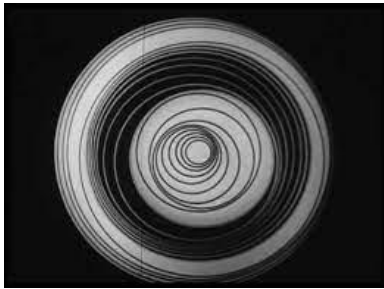
Sommative :

Compétence : « Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive »

- Exposer à un public ses productions, celles de ses pairs ou celles des artistes.
- Dire et partager sa démarche et sa pratique, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.
- 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.

- Expérimenter, produire, créer : L'élève est capable :
 - De s'engager dans une démarche personnelle, de proposer des réponses plastiques à des questionnements artistiques
- Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif** : L'élève est capable :
 - De s'engager dans une démarche personnelle, en appréhendant sa nature, ses contenus et sa portée, en justifiant des moyens choisis
- Compétence : « Questionner le fait artistique »**
 - **Expliciter** : L'élève est capable :
 - D'interpréter d'une manière sensible et réflexive à partir d'une analyse préalable → analyse d'une œuvre abstraite proposée à partir d'une grille
 - Situer** : L'élève est capable :
 - De situer une œuvre dans son contexte historique et culturel en faisant apparaître des conceptions artistiques dont elle témoigne → à propos de l'abstraction géométrique et à propos de l'image animée
- Compétence : « Exposer l'œuvre, la démarche, la pratique »** : L'élève est capable :
 - de motiver ses choix, d'entendre des observations et d'engager un dialogue sur son travail
 - D'envisager et mettre en œuvre une présentation de sa production plastique : dispositifs pour présenter sa production (vidéo, animation...), prise en compte de la notion d'écran et de la réception par le spectateur.

VISUEL CLE :



Marcel DUCHAMP, *Anemic-cinéma*, 1926, film expérimental muet, Noir et blanc, 7mn : ce court-métrage 35 mm fait alterner le tournoiement de disques optiques, que Duchamp appelle *Rotoreliefs*, avec des séquences de jeux de mots en français. Dans le titre lui-même, Duchamp joue avec l'anagramme de Cinéma.

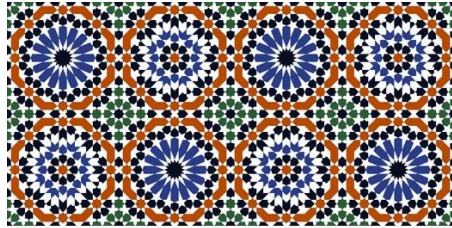
Citation pour guider la réflexion

Définition (acceptions en lien avec le projet)

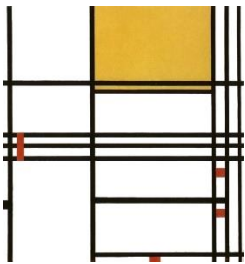
Ecran : Surface blanche en tissu, matière plastique ou autre matière destinée à recevoir des images photographiques ou cinématographiques par projection / Appareil sur lequel sont affichés les caractères, les illustrations, les données ou les résultats d'opérations effectuées sur un matériel électronique.

Scénario pédagogique / Dispositif

-Déclencheur : présentation d'une planche composée de 8 visuels d'œuvres abstraites bidimensionnelles de différentes natures (époque, statut, provenance, auteur)
Composées de formes géométriques : Alexandre CALDER, Sonia DELAUNAY, Sophie TAUEBER ARP, Piet MONDRIAN, Wassili KANDINSKY, Zellige marocain, Art inca, Victor VASARELY



Tunique incaïque / Zellige marocain / Sophie Taueber Arp, plan de l'Aubette199,ca, 1927 / Sonia DELAUNAY, Rythme, 1938, huile sur toile, 182x149CM / Vassily Kandinsky Auf Weiss II(Sur blanc II)1923, huile sur toile, 105X98cm



Piet MONDRIAN, *Composition avec noir*, / Alexandre CALDER, *Pyramid on a lanet*, 1973 / Victor VASARELY, *Tridimor*, 1969 / Victor VASARELY. *Vah-Neg*, 1955 et *Jeruza*, 1957 / Sonia DELONAY, *Manteau pour Gloria Swanson*, 1924 *blanc, jaune et rouge*, entre 1939 et 1942, huile sur toile, 79,6 x 74,2 cm, The Phillips Collection.

-Verbalisation : abstraction, formes géométriques, contrastes colorés, support, organisation des formes ...

-Analyse individuelle d'une des œuvres au choix avec fiche pour guider le travail ; un point d'attention est donnée à l'organisation des formes / ou analyse comparative de 3 des oeuvres présentant une organisation/composition différentes

-Le projet : « les formes s'animent à l'écran »

Scénario 1 : vous animerez à l'écran (s) des formes prélevées dans les œuvres proposées en faisant évoluer leur organisation. Travail possible à deux.

Scénario 2 : vous choisirez l'une des œuvres proposées et ferez évoluer l'organisation de ses formes. Travail possible à deux.

> matériel mis à disposition : papiers de couleur, ciseaux, feutre, peinture, crayon de couleur, pâte à modeler, bouchon, objets de formes géométriques, tablettes, listes d'application, tutoriel stop motion (les élèves disposent de tablettes, de leur ordinateur et de leur téléphone portable).

-Expérimentation : utilisation du carnet de travail (croquis des étapes de l'animation, organisations possibles des formes) + expérimentations avec le matériel à disposition

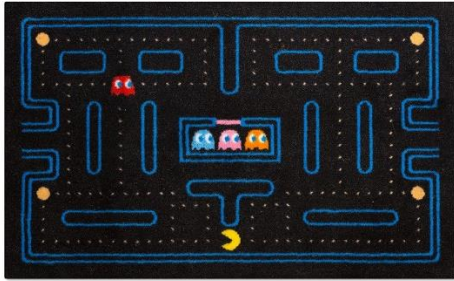
-Réalisation

-Références artistiques : à plusieurs moments au cours de la séquence

-Verbalisation lors de la diffusion des travaux et explications-discussion avec le professeur lors de l'élaboration du projet en cours de réalisation (évaluation formative)

Corpus
artistique
(culture
ancienne,
moderne et
contemporaine)

Tōru Iwatani pour l'entreprise
japonaise **Namco**, *Pac-Man*, 1980, jeu vidéo



Oskar FISCHINGER, *An optical poem*, 1938, film
couleur, sonore, 7mn

<https://www.youtube.com/watch?v=6Xc4g00FF>

[Lk](#)



Collectif japonais **Teamlab**, *Au-delà des limites*, 2018,
exposition à la Villette, Installation immersive, mapping
vidéo



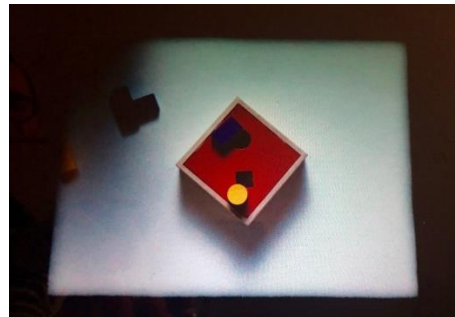
Michel GONDY, *The White Stripes - Fell In Love
With A Girl*, 2002, clip vidéo en stop motion à
partir de légo

<https://www.youtube.com/watch?v=fTH71AAxXmM>



Gilles LELOUCHE, *Le grand bain-prégénérique*, 2018,
long métrage

<https://clairelommeblog.wordpress.com/2019/05/12/es-maths-dans-le-grand-bain/>

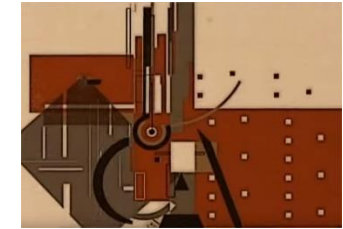


Gaëtan GROMER et Antoine SPINDLER, *Pause*, 2020, spectacle son
et lumière, projection sur la façade de la Cathédrale de Strasbourg
sur une musique de Beethoven.



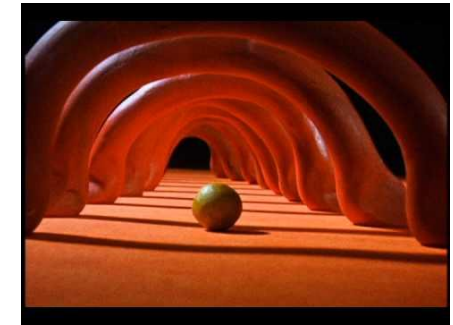
Theodore USHEV, *Tower Bawher*, 2005, court
métrage d'animation abstrait

<https://www.youtube.com/watch?v=zap6AICQsQk>



Art CLOCKEY, *Gumbasia-before-gumby*, 1953,
animation en pâte à modeler

<https://www.youtube.com/watch?v=3qYJhm3Mrbl>



***Réalizations d'élèves (pour la journée 3 en Mars ou à partir de séquences déjà réalisées)**