

Projet d'enseignement

Titre : Sculpter au XXIème siècle

Sous-titre Sculpter numériquement et exposer des sculptures numériques

Points de programme travaillés

Les pratiques tridimensionnelles / Les pratiques artistiques du numérique

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre : Donner forme à la matière ou à l'espace, transformer la matière, l'espace et des objets existants.

> Rappelons de l'immatérialité questionne aussi la matérialité d'une œuvre.

- Les propriétés de la matière, des matériaux et les dimensions techniques de leur transformation : repérer et exploiter les qualités (physiques, plastiques, techniques, sémantiques, symboliques...) des matériaux pour créer en deux ou trois dimensions...
- L'objet et l'espace comme matériau en art : intégration, transformation, détournement, incidence de l'échelle sur la mobilisation des matériaux...

La présentation et la réception de l'œuvre : Présenter, dire, diffuser la production plastique et la démarche

- La présence *matérielle > immatérielle* de l'œuvre dans l'espace de présentation : diversité des modes de présentation, recherche de neutralité ou affirmation du dispositif, lieux d'expositions, échelle, in situ...

Études de cas :

Prolongement, renouvellement ou rupture avec un modèle, une tradition ou un courant de pensée en art : s'inscrire dans une norme ou affirmer une singularité ?
Être influencé, suiveur ou innovateur ?

> Prolongement, renouvellement ou rupture avec les techniques sculpturales

Niveau concerné

2de enseignement optionnel arts plastiques

Questionnement didactique

Comment les techniques de la sculpture traditionnelle peuvent être déclinées dans un univers numérique ?
Comment le réel est intégré dans le numérique ?
Comment intégrer le numérique à un projet de création artistique ?

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

- Il pourra expérimenter le recours à des outils numériques de création d'images en 3D dans un projet de création artistique
- Il pourra faire dialoguer la création numérique et les techniques de création tridimensionnelles traditionnelles
- Il pourra prendre en compte les conditions de présentation et de réception de sa production plastique numérique

Compétences disciplinaires et transversales visées

Compétence : pratiquer les arts plastiques de manière réflexive

Expérimenter, produire, créer

L'élève est capable :

- de s'engager dans une démarche personnelle, de proposer des productions en deux et trois dimensions, de percevoir et de produire en les qualifiant

différents types d'écarts entre forme naturelle et forme artistique ;

- d'appréhender, dans la pratique, le rôle joué par les divers constituants plastiques et matériels, de repérer ce qui dans une forme artistique tient au médium, au geste et à l'outil, d'envisager leurs relations spécifiques dans la pratique de l'image photographique, vidéo ou d'animation (cadrage, mise au point, lumière, photomontage, montage...);
- de trouver des solutions aux problèmes qu'il rencontre, de réajuster la conduite de son travail par la prise en compte de ce qui est susceptible de transformer sa démarche et sa production (hasard, découverte...);
- de prendre l'initiative de se documenter dans le cadre d'un projet (personnel ou collectif), de faire une recherche d'images, de sélectionner et vérifier ses sources.
- de mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif
- 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

Connaître

L'élève est capable de se montrer curieux de formes artistiques et culturelles de différentes époques et zones géographiques.

Expliciter

L'élève est capable :

- de présenter la composition ou la structure matérielle d'une œuvre, d'identifier ses constituants plastiques en utilisant un vocabulaire descriptif précis et approprié ;
- d'analyser une œuvre en faisant apparaître son intérêt artistique, de l'interpréter d'une manière sensible et réflexive.

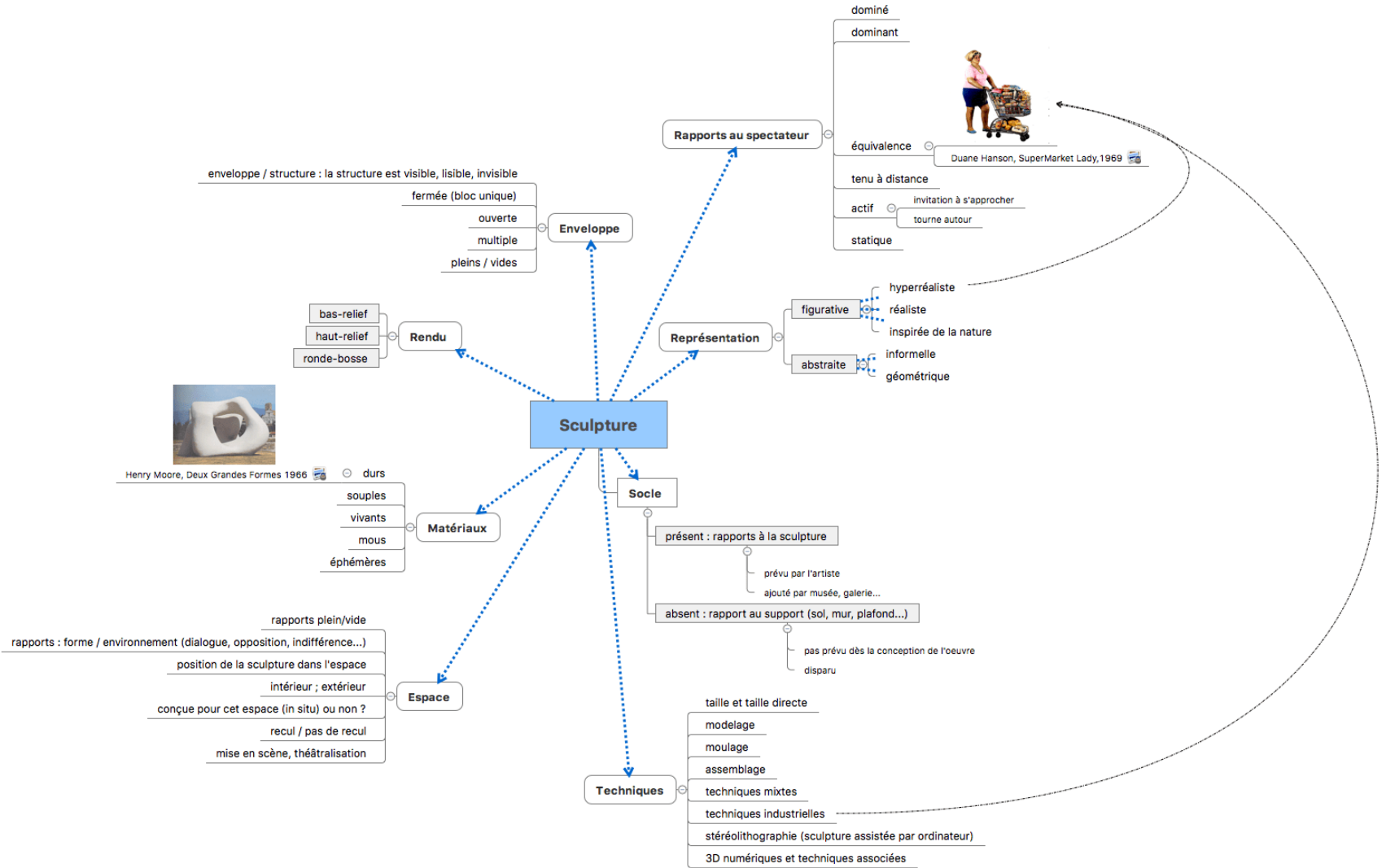
Situer

L'élève est capable de situer une œuvre dans son contexte historique et culturel en faisant apparaître les principaux systèmes plastiques ou conceptions artistiques dont elle témoigne.

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 et celui de ses pairs ;
- d'envisager et mettre en œuvre, une présentation de sa production plastique ;
- d'engager, individuellement ou collectivement, un projet d'exposition pour un public.



Références artistiques en lien avec les techniques sculpturales : <https://www.profartspla.site/wordpress/2023/03/26/sculpter-au-xxieme-siecle/>

Dispositif de présentation

Vocabulaire lié à la scénographie muséale

Corpus d'œuvres de références et modalités de présentation

Modelage

Argile ou pâte à modeler

Tête Nok, [sculpture](#) funéraire, 500 ans avant J.C.



Tête masculine, coiffée d'un bandeau. Yeux triangulaires dont la pupille est percée. Oreilles figurées par des trous. Narines très épatées d'où partent les moustaches. Une fracture verticale sur le côté droit de la face, du front au bas de l'œil. Trace de feu noire sur la partie droite du visage. **Terre cuite chamottée** à gros grain de quartz. Haut. 25 cm, larg. 13,5 cm, prof. 13,7 cm.

Antoine Maurice Apollinaire d'**Honoré Daumier**, 1832.



Portrait-charge ([caricature](#)) ou [Buste-charge](#) appartenant à la [série](#) des célébrités du juste milieu. Terre crue et peinture, 13 x 16 x 9 cm, musée d'Orsay, Paris, France.

Techniques traditionnelles disponibles au lycée :

Moulage

Alginat et plâtre

(étapes en 3 temps : fabriquer son moule en [carton](#) mais étanche, mouler un élément (objet, main, ...) avec l'alginate, couler le plâtre liquide, puis démouler).

L'avenir des statues, **René Magritte**, 1937



[Sculpture](#) dans l'esprit du Surréalisme. Peinture à l'huile sur plâtre de 33 x 16,5 x 20,3 cm. Reproduction en plâtre du masque de mort de l'empereur français Napoléon. Magritte a peint au moins cinq de ces moulages, chacun avec ciel et nuages.

Supermarket Lady de **Duane Hanson**, 1969-1970



[Sculpture](#) hyperréaliste moulée en polyester et fibre de verre sur un modèle vivant de 166 x 65 cm. Exposée au Ludwig Forum für Internationale Kunst (musée d'art contemporain) situé à Aix-la-Chapelle en Allemagne.

Assemblage

Matériaux divers emboîtés, collés, vissés, cloués, noués, cousus, ...

Tête de Taureau, **Pablo Picasso**, 1942



Selle et guidon en cuir et en métal de 33,5 x 43,5 x 19 cm.

Carpe rouge de **Romuald Hazoumè**, 2019



Plastique et plumes d'autruche naturelle, 53 x 72 x 14 cm. Romuald Hazoumè, artiste béninois, descend d'une prestigieuse lignée : son ancêtre était un babalawo, grand-prêtre du fâ venu du Nigeria à la cour du roi de Porto Novo. Il grandit dans une famille catholique d'origine Yoruba qui est restée en contact avec le culte des ancêtres, tel que le vaudou, pratique qui l'a profondément marqué.

Taille

Avec des gouges (comme en [linogravure](#)) et compas dans des blocs de paraffine (grosses bougies) ou de plâtre solides.

Attention ! cette technique est la plus difficile car l'erreur n'est pas réparable.

Aphrodite, dite « *Vénus de Milo* », 100 Avant JC



[Sculpture](#) célèbre de l'Antiquité, en ronde-bosse, trouvée près de l'île de Mélios (Cyclades, Grèce)

H.: 202 cm, marbre, [taille](#), Musée du Louvre, Paris.

Dark Vador de **Genco Gülan**, 2012



Artiste originaire de Turquie, Genco Gülan est né en 1969. En 1997, il fonde le Musée d'art contemporain à Istanbul, ville dans laquelle il travaille et réside par ailleurs. Sa démarche artistique allie art et biotechnologie. Pour cause, l'artiste mise beaucoup sur les nouvelles technologies et l'apport des médias dans la création artistique. Selon Genco Gülan, l'intelligence artificielle bouleverse les arts et la vie. [Sculpture](#) en marbre et polymère, 56 x 30 x 90 cm, galerie Pyramid Sanat à Istanbul.

<https://www.profartspla.site/wordpress/2023/03/26/sculpter-au-xxieme-siecle/>
<https://www.profartspla.site/wordpress/2021/04/09/culture-artistique-sculpture-gothique/>
<https://www.profartspla.site/wordpress/2021/04/11/culture-artistique-sculpture-renaissance/>
<https://www.profartspla.site/wordpress/2021/05/09/culture-artistique-sculpturexvii-xviii/>
<https://www.profartspla.site/wordpress/2023/03/27/culture-artistique-sculpture-du-xixeme-siecle/>
<https://www.profartspla.site/wordpress/2023/04/02/culture-artistique-sculpture-du-xxeme-siecle/>
<https://www.profartspla.site/wordpress/2023/04/02/culture-artistique-assemblages-installations/>

Description du projet d'enseignement :
Séquence, nombre de séances, déroulement, articulation des séances

Travail individuel
4 séances pour les différentes techniques (2 pour les techniques traditionnelles et 2 pour le numérique, modélisation puis exposition)
Travail en classe

Matériel :

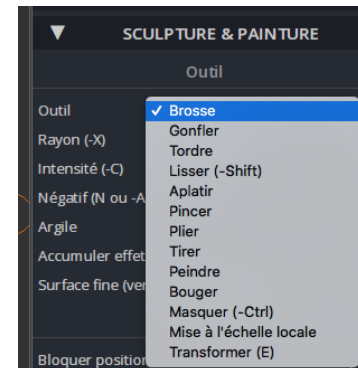
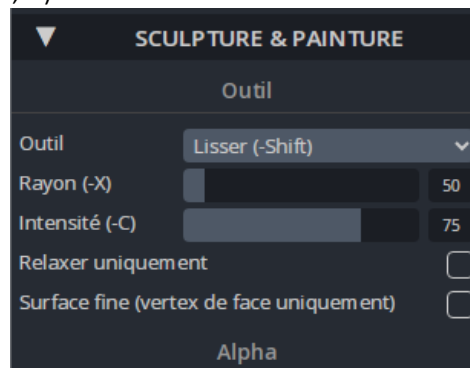
- Argile, pâte à modeler, plâtre liquide et solide, à tailler, cire solide à tailler, alginate, résine, matériauthèque
- Application gratuite pour scanner en 3D **KIRI ENGINE** <https://www.kiriengine.com/> une forme réelle avec un plateau à fromage ou tour de potier pour faciliter le scanne de toutes les faces
- Application gratuite en ligne **SCULPT GL** <http://stephanejinier.com/sculptgl> (open source, en français, très intuitive), fonctionnant sur PC, Mac, Ipad, téléphone

Analyse réflexive : enjeux, scénario proposé et modalités de mise en œuvre, ...

Lancement : <https://www.profartspla.site/wordpress/2023/03/26/sculpter-au-xxieme-siecle/>

Phase 1 : Réalisation d'une sculpture en technique traditionnelle au choix (taille modelage, moulage, assemblage)

Phase 2 : Réalisation de son « pendant » numérique avec l'application Sculpt GL : opérations plastiques en parallèle (ajouter ou retirer de la matière, lisser, écraser, découper, évider, tailler, agglomérer, ...).



	<p>Phase 3 : La finalisation qui devait réunir la sculpture numérique et la sculpture traditionnelle a été remplacée par quelques tests de présentation dans un environnement numérique d'une sculpture traditionnelle modélisée avec et d'une sculpture numérique.</p>
<p>Évaluation (ce que l'élève a appris : contenus, modalités, outils)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Evaluation culture artistique : sous forme de croquis annotés déposés dans les Netboards des élèves (portfolio numérique pour chaque élève) <ul style="list-style-type: none"> https://cbourdenet.netboard.me/mathildel2nde9/?tab=636560&link=wUHnCFs4-G8p8skol-WQwvLnX https://cbourdenet.netboard.me/mahelaml2nde9/?tab=530027&link=pgaCt6pT-YbNEa3o2-oBCCw2DO https://cbourdenet.netboard.me/abigaelsf2nde9/?tab=530202&link=7HlRe4si-WR6ZT6t8-x9FIQutM https://cbourdenet.netboard.me/tiffanyn2nde4/?tab=530102&link=BXc4aEvj-n77j549k-aTbTwYIO https://cbourdenet.netboard.me/melinem2nde4/?tab=530002&link=FZ2H2oWG-K3wxrufq-ycNya6fb# ➤ Evaluation sur la production en lien avec les mots clés attendus (choisis par avance par l'élève lors de la demande initiale) : technique, socle, texture, structure, surface, plein, vide, ➤ Evaluation sur la présentation : valorisation de la production en lien avec les modalités de présentation numériques possibles (socle, cartel, espace du spectateur, rapports d'échelle entre le spectateur et la sculpture, espace de l'œuvre)
<p>Organisation de la salle de classe</p>	<p>Deux espaces distincts : un pour les techniques traditionnelles avec point d'eau et espace de séchage, et un avec les ordinateurs, téléphones, socle et tour, avec fond blanc.</p>
<p>Pratiques développées par les élèves : exemples de productions/réalisations (dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, installation, architecture, photographie, vidéo, création numérique...)</p>	<p>https://www.profartspla.site/wordpress/2023/06/11/sculpter-au-xxieme-siecle-finalisation/</p> <ul style="list-style-type: none"> - Photographies des différents espaces et agencements des salles - Productions d'élèves : en techniques traditionnelles, en numérique, en scénographie virtuelle - Tutoriels des différentes applications : SculptGL, Kiri Engine, Spatial