

| | |
|-------------------------|--|
| Niveau | 4e/ 2nde option facultative |
| Intitulé de la séquence | Glitch'art ou la materialité de l'immatériel |
| Objectifs pédagogiques | <ul style="list-style-type: none"> - Percevoir les spécificités plastiques du média numérique: quelles sont les possibilités plastiques qu'offrent les techniques numériques en dehors de toute simulation? - Savoir repérer nommer définir et mettre en oeuvre les opérations plastiques équivalentes aux effets visuels numériques (coller diviser surexposer décaler abstraire pixeliser mosaïciser surimpressionner superposer prismatiser juxtaposer...) - Comprendre que chaque technique induit des accidents plastiques susceptibles d'être exploités. |
| Compétences visées | <p>4ème:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- choisir et exploiter des outils, supports, matériaux, techniques 4- connaître et situer des œuvres d'art. Etre curieux. 5- identifier un problème et choisir une réponse adaptée 8- Savoir réfléchir autour de ses productions et de celles des autres <p>2nde:</p> <ul style="list-style-type: none"> - choisir ses propres moyens d'expression en fonction d'un projet - comprendre, dans la pratique, le rôle joué par les divers constituants plastiques et matériels (medium, geste, outils) et savoir les utiliser - utiliser un vocabulaire descriptif précis et approprié - témoigner d'un comportement attentif et ouvert aux démarches artistiques dans leur diversité - participer à une analyse collective de façon ouverte et argumentative en demeurant attentif à la parole des autres. |

| | |
|---------------------|--|
| Notions abordées | Alteration, dégradation, glissement, parasitage, bruitage, court circuitage, ratés, accidents, aléas, imprévus, hasard. |
| Problématique | Comment transposer pratiquement les effets plastiques essentiellement numériques? |
| Lien aux programmes | <p>4eme:</p> <p>Dans le champ des arts plastiques, l'appropriation artistique du numérique suscite de nouvelles questions, renouvelle ou met en perspective les codes fondamentaux de la création d'images. L'enseignement des arts plastiques doit permettre aux élèves d'explorer ce médium, de l'intégrer dans leur pratique et d'adopter un point de vue distancié à son égard.</p> <p>2nde:</p> <p>La matérialité : dans ce contexte, la matérialité est à comprendre comme ce qui caractérise la réalité matérielle des objets produits à des fins artistiques. Toute production plastique a partie liée avec la matière et le matériau qui en déterminent les aspects formels et les caractéristiques physiques. La variété des matériaux et l'évolution des conceptions relatives à la matière permettent à la fois la création d'œuvres « matérielles » et « immatérielles ». Les productions artistiques sont toujours symptomatiques de l'évolution des matériaux et des techniques et contingentes à cette évolution. Dans son rapport à la matière et aux matériaux, l'élève est conduit à collecter et expérimenter pour constituer son propre univers.</p> <p>De la matière première à la matérialité de l'œuvre : l'observation de la réalité concrète conduit les élèves à percevoir le rôle de la matérialité dans les effets sensibles que produit l'œuvre. Par l'expérience, il comprend que l'œuvre est une conséquence de la transformation de la matière et que les pratiques artistiques mettent en jeu des lieux, des outils, des gestes, des attitudes qui aboutissent à une forme qui fait sens. A travers le traitement de cette question, on s'attachera plus particulièrement à mettre en évidence la très grande diversité des matières (minérale, organique, sonore, naturelle, artificielle, « noble », « triviale », etc.), de leurs origines et des processus de transformation (modelage, collage, assemblage, stratification, empilement, etc.) qui mènent à l'œuvre.</p> |

| | |
|--|--|
| Vocabulaire | digital, glitch (Le terme glitch désigne une défaillance électronique et, par extension, tout type d'accident informatique.), numérique, informatique, virtuel, immatériel, bug, |
| Durée en séances et en évaluation | 1 Séance visionnage et analyse clip, recherche vocabulaire spécifique et énoncé sujet. Listage matériel nécessaire 1 séance réalisation plastique 1 séance confrontation des résultats et oeuvres patrimoniales artistiques. |
| Dispositif, consignes, déroulement et évaluation | <p>- Visionnage clip Kanye West, Analyse par captures d'écran, émergence vocabulaire spécifique à l'image numérique. Rappel historique et extrait vidéo Global Groove de Nam June Paik.</p> <p>Distribution docs photocopies en noir et blanc de stars ou people. Incitation: « altérez l'image par glissement numérique» (ou: «Faites subir un glitch à l'image»). Consigne: la référence à l'image de départ doit rester visible</p> <p>- extraits BD tintin, T.Kuntzel (Still), A.Jacquet et mec'art, R.Lichtenstein, A.Warhol : citations d'une technique «automatique» particulière (télévisuelle, sérigraphique) - P.Picasso (Cubisme), C.Close (hyperréalisme) et G.Richter et P.Cognée (photoréalisme), F.Bacon (expressionnisme)</p> |
| Contraintes techniques (formats outils matériaux) | Technique libre Contrainte: pas d'ordinateur ni de technique numérique. |
| Logiciels, sites, applications recommandées | <p>Pour information: http://rosa-menkman.blogspot.de/ http://blog.animalswithinanimals.com/2008/08/databending-and-glitch-art-primer-part.html site pour apprendre l'art de glitcher. http://www.rslnmag.fr/post/2013/10/31/Lerreur-est-humaine-une-histoire-du-Glitch.aspx: une histoire du Glitch http://maisquellesuperbeadresse.blogspot.fr/2013/07/le-glitch-esthetique-de-lere-numerique.html blog sur glitch</p> |

| | |
|--|--|
| Documents remis aux élèves | Fiches questionnaires et informations sur mouvements artistiques à mettre en parallèle avec analyse du clip de Kanye West. |
| Références artistiques | <ul style="list-style-type: none"> - Visionnage clip Kanye West, - vidéo Global Groove de Nam June Paik. - extraits BD Tintin, - T.Kuntzel (Still) - A.Jacquet et mec'art - R.Lichtenstein, - A.Warhol : citations d'une technique «automatique» particulière (télévisuelle, sérigraphique) - P.Picasso (Cubisme), - C.Close (hyperréalisme) - G.Richter et P.Cognée (photoréalisme) - F.Bacon (expressionnisme) |
| Critères d'évaluation en référence aux compétences | <ul style="list-style-type: none"> - «Numéricité» des effets visuels obtenus - Richesse plastique des opérations effectuées - Pertinence de la référence à l'image de départ - Choix et traitement du support par le(s) technique(s) choisies |