

A l'ère du numérique **ARTS PLASTIQUES**

**Le numérique comme
support, outil et enjeu d'enseignement**

académie
Orléans-Tours 



Le numérique documents ressources



Ressources d'accompagnement du programme d'arts plastiques au cycle 4

Les usages du numérique en arts plastiques

- Se documenter
 - mise en œuvre
 - outils de recherche, de restitution
- Créer
 - Concevoir-faire fabriquer, retoucher des images
 - Faire voir matérialiser, présenter
- Diffuser
 - Communiquer Supports, outils
 - Exposer

Le numérique, des postures et situations/contextes variables

Je n'utilise pas (suffisamment) d'outils et de supports photo-vidéo-numériques au sein de mes propositions de séquences.

Les (des) élèves ne maîtrisent pas de logiciels, d'appareils, à des fins de création.

Je n'ai pas ce type d'équipement (informatique) dans ma salle.

Je ne vais pas souvent (jamais) dans une salle équipée informatiquement au sein de mon établissement.

Je ne fais pas de demande d'acquisition.

Je n'utilise pas les crédits alloués à ma discipline pour m'équiper.



J' utilise (suffisamment) des outils et de supports photo-vidéo-numériques au sein de mes propositions de séquences.

Les (des) élèves maîtrisent des logiciels et appareils, à des fins de création.

J'ai ce type d'équipement (informatique) dans ma salle, les élèves aussi.

Je vais pas souvent dans une salle équipée informatiquement au sein de mon établissement.

Je fais des demandes d'acquisition.

J'utilise les crédits alloués à ma discipline pour m'équiper.

Le numérique, des postures et situations/contextes variables

- **Une formation commune pour des profils (très) hétérogènes**
- **Une formation à fort effectif contraignant l'usage d'équipement numérique**



P.A.F.

2017-2018

**Apprentissage
autour de logiciels
spécifiques à des fins
d'enseignement**

J.D.N. 3

Février-mars 2017

**Exploitation du
numérique
à des fins d'enseignement
au sein de *situations
confortables et contraintes***

J.D.N. 4

1^{er} trim. Rentrée 2017

**Mutualisation des
pratiques exploitant le
numérique (suite)
et expérimentations
d'outils/logiciels
(groupes d'ateliers, prof. formateurs)**

Le numérique en art, des entrées/incitations exploitables

LA MAIN ET LA ROBOTIQUE UNIQUE, SERIEL, PROGRAMMATION
INTERACTIVITE, ŒUVRE SEQUENTIEL, ET HASARD
PARTICIPATIVE ET COLLABORATIVE TEMPORALITE LETTRE, CORRESPONDANCE, MAIL

CINEMA ET PALETTE PUBLIC AVERTI INTERNET, WEB ET
ANIMATION ET NEOPHYTE, GEEK RESEAUX
TABLETTE MULTIMEDIA ET
ORDINATEUR

REALITE IMAGE PICTURALE ET NUMERIQUE JEUX
VIRTUELLE ELECTRONIQUES

TOILE, IMAGE FIXE PHOTOGRAPHIE ART VIDEO,
ECRAN, ET ANIMEE ET NUMERIQUE COPY ART,
ESPACE DISPOSITIFS, INSTALLATIONS, SCENOGRAPHIE PIXEL ART,

...

Relation nouvelle avec une technique, un médium, un support, un processus

Relation au réel : nouvelle réalité (virtuelle)

Relation entre programmation et hasard du geste, de l'oeuvre

Relation réinterrogée avec le spectateur (place, rôle; interactivité, participatif, collaboratif, conversationnel...)

Relation entre plusieurs disciplines artistiques (visuelles, sonores, scénographies,...)

Relation avec une identité culturelle contemporaine : entre art, jeu et divertissement

Le numérique dans nos programmes d'enseignements

Extraits explicites

CYCLE 3 (page 138) :

« Les trois questions au programme sont explorées à partir de notions récurrentes, en mobilisant des pratiques bidimensionnelles, des pratiques tridimensionnelles et les pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographie, vidéo, création numérique), pour développer chez les élèves des habiletés à fabriquer, représenter, mener un projet et s'exprimer sur son travail ou sur une œuvre ».

E.P.I. (page 275) :

« *Culture et création artistique , Information, communication, citoyenneté, en lien avec le français, la technologie.*

La conception, la production et la diffusion de l'oeuvre plastique à l'ère du numérique (...) Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques ».

Le numérique dans nos programmes d'enseignements

Extraits explicites

HISTOIRE DES ARTS (page 152) :

« **Manipulation et modélisation de formes** (picturales, architecturales, musicales et matériaux) à **l'aide d'outils de modélisation numériques** ».

(page 285) :

« **les genres hybrides** ou éphémères apparus et développés aux **XXe** et **XXIe** siècles : bande dessinée, performance, **vidéo**, installation,... »

(page 289) :

« **créer**, individuellement ou collectivement, **des formes numériques courtes** rendant compte de manière imaginative d'un évènement, d'une expérience artistique, de la rencontre d'une oeuvre d'art ou d'un espace patrimonial : micro-fictions, **mises en scène graphiques de documents numérisés, notices appelables par QR-codes**, etc. »

Le numérique dans nos programmes d'enseignements

Extraits explicites

CYCLE 4 (page 217) :

« l'élève est amené à passer d'un langage à un autre puis à choisir le mode de langage adapté à la situation, en utilisant les langues naturelles, l'expression corporelle ou artistique, les langages scientifiques, les différents moyens de la société de la communication et de l'information (images, sons, supports numériques...).

« La créativité des élèves, qui traverse elle aussi tous les cycles, se déploie au cycle 4 à travers une grande diversité de supports (notamment technologiques et numériques)... »

(page 222) :

« D'autres disciplines participent à cette éducation, (...) les arts plastiques par leur identification de la nature de différentes productions numériques artistiques dont ils expérimentent les incidences sur la conception des formes,... »

(page 268) :

« L'enseignement des arts plastiques couvre l'ensemble des domaines artistiques se rapportant aux formes : peinture, sculpture, dessin, photographie, vidéo, nouveaux modes de production des images... ».

« quatre grands champs de pratiques : les pratiques bidimensionnelles, les pratiques tridimensionnelles, les pratiques artistiques de l'image fixe et animée, les pratiques de la création artistique numérique. »

Le numérique dans nos programmes d'enseignements

Extraits explicites

CYCLE 4 (page 268) :

« Durant les cycles précédents, une sensibilisation à la création **avec des outils et appareils numériques simples** a été conduite, notamment au service de la production et de la transformation des images.

Le cycle 4 introduit **une approche plus spécifique des évolutions des arts plastiques à l'ère du numérique**. Toutefois, les apprentissages ne se confondent pas au collège avec un enseignement isolé d'un art numérique.

Les professeurs créent les conditions matérielles et didactiques **d'un recours au numérique** à travers des outils, des supports, des applications accessibles et des pratiques variées.

Il s'agit de faire appréhender aux élèves le numérique comme **technique**, comme **instrument**, comme **matériau** qui se manipule et s'interroge **dans une intention artistique**, et donc non strictement dans des usages plus poussés des logiciels de traitement des images ».

Le numérique dans nos programmes d'enseignements

Extraits explicites

CYCLE 4 (page 272) :

Questionnements

La représentation ; images, réalité et fiction

La conception, la production et la diffusion de l'oeuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.

Découverte et utilisation des différents modes de représentation de l'espace et du temps pour en comprendre les usages et les origines (pratiques en deux et trois dimensions, images fixes et animées, créations numériques).

Utilisation des outils numériques pour produire des images et des formes (captations, inclusions, codages, transformation du code, mémoire et exploitation des différents états de l'image ou de l'oeuvre...).

Approche des usages du numérique pour diffuser des oeuvres, pour les analyser.

Le numérique dans nos programmes d'enseignements

Extraits explicites

CYCLE 4 (page 273) :

Questionnements

La matérialité de l'oeuvre ; l'objet et l'oeuvre

Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) : l'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique.

Créations plastiques hybridant des techniques, des matériaux ; incidences du dialogue entre pratiques traditionnelles et outils numériques (mise au service de la dimension plastique, conséquences sur la conception et la production d'oeuvres, tension ou complémentarité entre présence concrète et virtuelle de l'oeuvre...).

Le numérique dans nos programmes d'enseignements

Extraits explicites

CYCLE 4 (page 274) :

Questionnements

L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : les évolutions repérables sur la notion d'oeuvre et d'artiste, de créateur, de récepteurs ou de public ; les croisements entre arts plastiques et les sciences, les technologies, les environnements numériques.

Créations plastiques s'hybridant avec des technologies, notamment numériques des processus scientifiques, incidences du dialogue entre pratiques traditionnelles et outils numériques, jeu sur la tension ou complémentarité entre présence concrète et virtuelle de l'oeuvre...

Progression et réitération dans les programmes : logique graduelle des questions

La transversalité du numérique

Cycle
4

| | |
|---|--|
| La ressemblance | - Rapport au réel et valeur expressive de l'écart en art. - Images artistiques et rapport à la fiction. - Différence ressemblance et vraisemblance. |
| Le dispositif | - Organisation et composition. - 2D (littéral/suggéré) - 3D (structure, construction, installation) - Intervention sur le lieu / installation. |
| La narration visuelle | - Mouvement et temporalité (suggère/reel) - Dispositif séquentiel, dimension temporelle : durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse... |
| Autonomie de l'œuvre | - Modalités de son autorenfermement, face au monde visible. - Inclusion, mise en abyme de ses propres constituants : abstrait, informel, concret... |
| Création, matérialité, statut, signification des images | - Appréhension, compréhension diversité des images. - Propriétés plastiques, iconiques, sémantiques, symboliques. - Différences d'intentions entre : <i>expression artistique / communication visuelle</i> <i>œuvre / image d'œuvre</i> |
| Conception, production, diffusion à l'ère du numérique | - Incidences du numérique sur : <i>la création d'images fixes/animées.</i> <i>les pratiques plastiques 2D/3D.</i> - Relations entre intentions, médiums, codes et outils numériques. |
| Transformation - matière | - Relations entre matières, outils, gestes. - Réalité concrète d'une œuvre/d'une production. - Le pouvoir de la représentation, la signification de la réalité physique de l'œuvre. |
| Qualités physiques - matériaux | - Potentialité de signification des matériaux dans une intention artistique. - Fini/non fini. - Agencement de matériaux, de matières diverses (plastiques, techniques, sémantiques, symboliques). |
| Couleur - matérialité/qualité | - Relations entre : <i>sensation colorée et qualités physiques.</i> <i>quantité et qualité</i> |
| Objet - matériau | - Transformation, détournement dans une intention artistique. - Sublimation, citation, effets de dé/re-contextualisation dans une démarche. |
| Objet - représentations/statuts | - Place de l'objet non artistique dans l'art. - L'œuvre comme : objet matériel/objet d'art/objet d'étude |
| Numérique | - Appropriation, dans la pratique, des outils et langages numériques. - Dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques. - Interrogation de la manipulation du numérique par et dans la pratique |
| Relation au corps | - Implication du corps de l'auteur. - Effets du geste et de l'instrument : qualités plastiques, effets visuels obtenus. - Lisibilité du processus de production et déploiement dans le temps et l'espace : <i>traces, performances, théâtralisation, événements, éphémère, captations,...</i> |
| Présentation et présence matérielle de l'œuvre dans l'espace | - Rapport d'échelle. - L'in situ. - Dispositifs de présentation. - L'éphémère. - L'espace public. - Exploration des présentations des productions. - Architecture. |
| Métissage arts plastiques et technologie numérique | - Les évolutions repérables sur la notion d'œuvre et d'artiste, de créateur, de récepteur ou de public. - Croisements arts plastiques et sciences, technologies et environnements numériques. |

Compétences disciplinaires liées au numérique

| | | |
|-----------------------|----------|---|
| Les 5 DOMAINES | 1 | Les langages pour penser et communiquer |
| | 2 | Les méthodes et outils pour apprendre |
| | 3 | La formation de la personne et du citoyen |
| | 4 | Les systèmes naturels et les systèmes techniques |
| | 5 | Les représentations du monde et l'activité humaine |

COMPETENCES VISEES, TRAVILLEES et EVALUEES

| | | |
|-----------------|--------------|---|
| Exemples | Cyc 3 | Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent |
| | | Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) |
| | | Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes |
| | | Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique |
| | Cyc 4 | 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 |
| | | S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive |
| | | Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique |
| | | Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques |
| | | 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 |
| | | Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création |

Compétences disciplinaires liées au numérique

| | | |
|----------------|---|--|
| Les 5 DOMAINES | 1 | Les langages pour penser et communiquer |
| | 2 | Les méthodes et outils pour apprendre |
| | 3 | La formation de la personne et du citoyen |
| | 4 | Les systèmes naturels et les systèmes techniques |
| | 5 | Les représentations du monde et l'activité humaine |

COMPETENCES VISEES, TRAVILLEES et EVALUEES

| | | |
|--|--|---|
| <p style="text-align: center;">Exemples</p> <p>Expérimen ter, produire, créer</p> | Cyc 3 | Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent |
| | | Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) |
| | | Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes |
| | <u>Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique</u> | |
| | Cyc 4 | 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 |
| | | S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive |
| | | <u>Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique</u> |
| | | Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, <u>notamment avec les pratiques numériques</u> |
| | | Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, <u>y compris numérique</u> |
| | <u>Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création</u> | |

Correspondances socle - compétences

| COMPOSANTES DU SOCLE <i>Éléments signifiants</i> | | Compétences citant <u>explicitement</u> le NUMERIQUE Cycles 3 et 4 |
|---|--|--|
| D1.4 | Les langages pour penser et communiquer ; comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps | |
| | Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques | <u>Cycle 4</u> : Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques |
| | Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives | <u>Cycle 3</u> : Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) <u>Cycle 4</u> : Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique |
| D2 | Les méthodes et outils pour apprendre | |
| | Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias | <u>Cycle 3</u> : Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique |
| | Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer | <u>Cycle 4</u> : 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 |
| D5 | Les représentations du monde et l'activité humaine | |
| | Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde | <u>Cycle 4</u> : Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques |

Le numérique une compétence qui est donc à évaluer

Et je suis attendu sur l'évaluation d'une telle compétence :

« Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique »

Il me faut donc des moyens pour y parvenir.

Des moyens MATERIELS

Des moyens DIDACTIQUES



Comment entendre alors le numérique en Arts plastiques ?

- Comme une technique : *l'informatique/graphique, logiciels, ...*
- Comme un instrument (outil) : *appareil photo, caméra, souris, tactile,...*
- Comme un matériau : *clavier, virtualité de l'image,...*
- Comme un support : *l'écran, visuel/sonore, (vidéo)projection,...*
- Comme un processus : *sériel, photocopieur, impression,...*
- Comme une proposition : *incitation, réponse ind/coll. singulière,...*
- Comme un contexte : *l'ère numérique,...*
- Comme une référence : *Nam June Paik, Art vidéo, Pixel Art, copy art,...*
- Comme un questionnement, une problématique :
« L'image numérique suffit-elle à révéler une œuvre d'art ? »



Comment **œuvrer pour/avec** le numérique en Arts plastiques ?

- Comme une technique : **je peux exploiter des logiciels d'images**
- Comme un instrument (outil) : **je peux photographier, filmer, scanner**
- Comme un matériau : **je peux récupérer des claviers, souris, appareils,...**
- Comme un support : **je peux exploiter le vidéoprojecteur**
- Comme un processus : **je peux travailler avec des photocopies**
- Comme une proposition : **je peux confronter techn tradi avec numéri.**
- Comme un contexte : **je peux rebondir sur un projet interdisciplinaire**
- Comme une référence : **je peux explorer/exploiter des œuvres numériques**
- Comme un questionnement, une problématique : **fondant une séquence
« La figure humaine à l'ère de l'image numérique »**

Comment **œuvrer pour/avec** le numérique en Arts plastiques ?

Situations
CONFORTABLES



Des moyens MATERIELS

Exploiter des logiciels d'images

Photographier, filmer, scanner, photocopies

Vidéoprojecteur, claviers, souris, appareils

Situations
CONTRAINTES



Des moyens DIDACTIQUES

Confronter techn tradi avec numéri.

Explorer/exploiter des œuvres numériques

Problématique fondant une séquence

Situations
INNOVANTES



Situations
INNOVANTES



Le numérique, en marche

Questionnements

La représentation ;
images, réalité et
fiction

La conception, la production et la diffusion de l'oeuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.

Problématique :

« *La figure humaine
à l'ère de l'image
numérique* »



Marcel DUCHAMP (1887- 1968),
Nu descendant un escalier n°2,
1912. Huile sur toile. 146x89cm.
Philadelphia Museum of Art.
Cubo-Futurisme.

Décomposition
Fragmentation
(figure, mouvement)

De la figuration à
l'abstraction

Œuvre entre tradition
et rupture ; citation

Corps et robotique

Animation
Anima = *donner la vie*

Technique
Processus
Support

Un champ référentiel à élargir



Eadweard MUYBRIDGE (1830-1904)
Femme descendant des escaliers, 1887.
Chronophotographie.



Eliot ELISOFON (1911-1973),
Marcel Duchamp descendant l'escalier, 1954. Gélatine argentique millésime.
35,2x27,9cm. Photographie pour LIFE Magazine. Coll privée.



Elaine STURTEVANT (1930-2014),
Duchamp Nu descendant l'escalier, 1967.
Projection murale.
Art conceptuel (appropriationniste).



Shigeko KUBOTA (1937-2015),
Nu descendant l'escalier, 1975.
4 moniteurs, 1 magnétoscope,
1 bande-vidéo, contreplaqué.



William KECKLER
Nu descendant l'escalier
LEGO. Photographie.
Source : Flickr.

Chronophotographie
(animation vidéo)

Photographie

(vidéo)Projection

Vidéo-Sculpture

Pixel Art

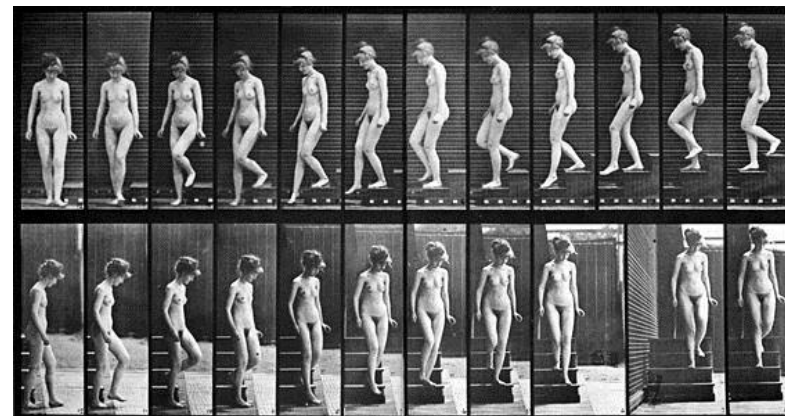
Un champ référentiel à préciser



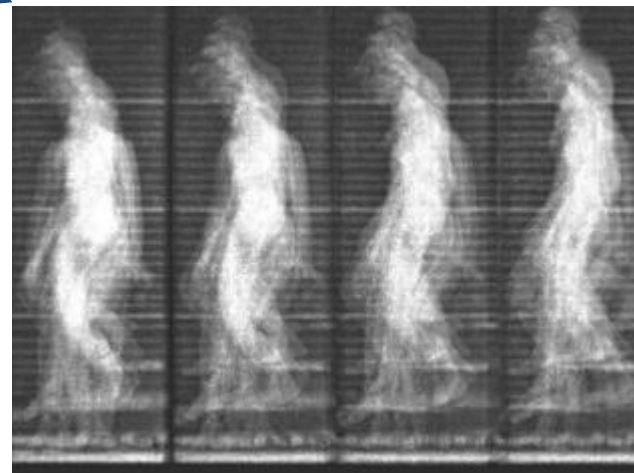
Eadweard MUYBRIDGE
(1830-1904)
*Femme descendant
des escaliers*, 1887.
Chronophotographie.

Chronophotographie
(animation vidéo)

Comment je rends
compte de l'œuvre ?



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/96/Eadweard_Muybridge_1.gif



En passant par le logiciel Image-J, et sa fonction Z-project, largement utilisé en imagerie scientifique, lancé par l'américain, Wayne Rasband.

Un champ référentiel à préciser

Centre Pompidou, 2014-15,
Marcel Duchamp. La peinture, même

SUPPORTS
FORMATS
EXPOSITION



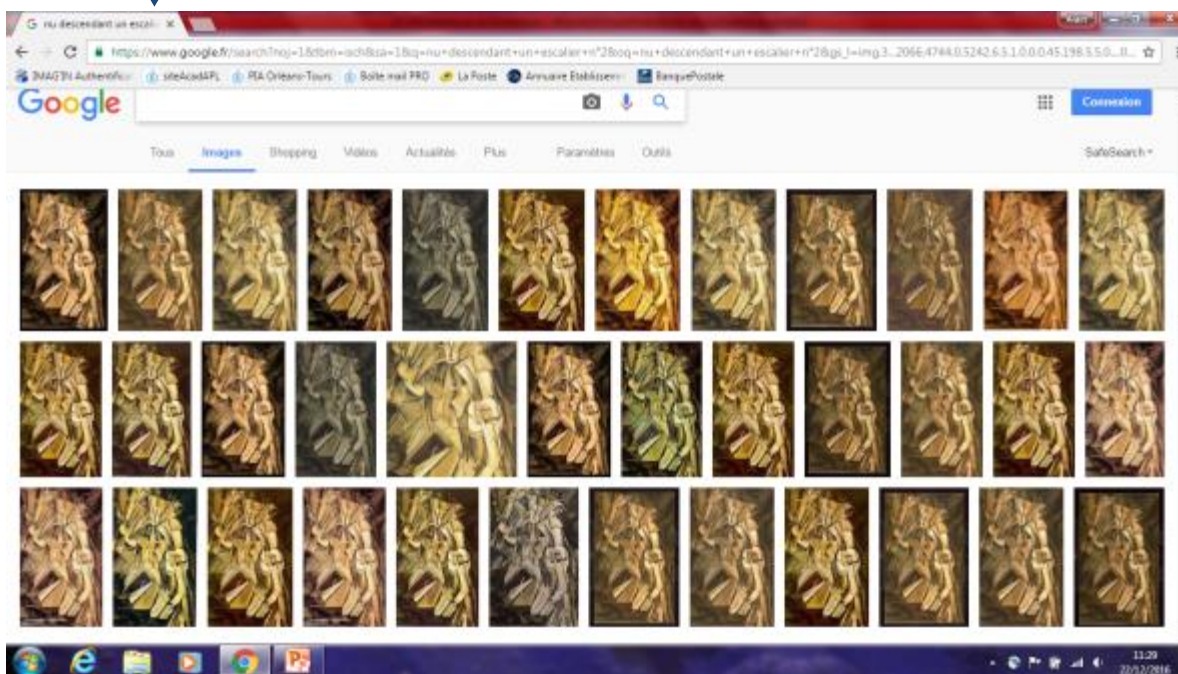
Incidences de perception
de l'œuvre ?



Boite-en-valise, 1943

Marcel DUCHAMP (1887- 1968),
Nu descendant un escalier n°2,
1912. Huile sur toile. 146x89cm.
Philadelphia Museum of Art.
Cubo-Futurisme.

COULEURS
LUMINOSITE
CONTRASTE



Comment **œuvrer pour/avec** le numérique en Arts plastiques ?

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

L'élève (...) comprend les modes de production et le rôle de l'image.

Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur Internet. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus. Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme.

Différencier l'œuvre et sa reproduction, constater les écarts

**Cycle
3**

- Rechercher une image sur Internet
- Etre capable de discrimination par la taille, le format
- Etre capable d'enregistrer l'image sur le réseau, de l'ouvrir dans un logiciel de traitement de l'image, d'en modifier la résolution, de renommer les fichiers obtenus

**Cycle
4**

- Rechercher la reproduction d'une œuvre tridimensionnelle (sculpture) sur Internet
- Comprendre le rôle de la photographie / de l'image animée (cadrages, angles de vue, mouvement de caméra...) pour rendre compte du œuvre tridimensionnelle.
- Evaluer l'écart entre la reproduction et l'œuvre réelle (format, matérialité...) en s'appuyant sur le cartel et un questionnaire d'analyse (acquisition du vocabulaire spécifique)
- Au sein d'un EPI ou de l'HIDA, être capable de concevoir des supports numériques d'analyse d'une œuvre (en sélectionnant, en modifiant les couleurs, en ajoutant des éléments mettant en évidence la composition, etc...)

D'après document de travail de Véronique FOURNIER.

Faire du numérique un enjeu d'apprentissage avec trois fois rien

Incitation visuelle



Incitation textuelle

« *Ombres colorées* »

Dispositif incitatif



Faire du numérique un enjeu d'apprentissage

Champ référentiel



Man RAY (1890-1976),
Photogramme, 1925.



Henri CARTIER BRESSON (1908-2004),
Derrière la gare Saint Lazare,
près du pont de l'Europe, Paris, 1932.
Épreuve gélatino-argentique, 49,8 x 35,1 cm,
tirage réalisé en 1953.
Bibliothèque nationale de France, Paris.



Philippe RAMETTE (1961-),
L'ombre de moi-même, 2007,
installation lumineuse et projection,
technique mixte,
dimensions variables.



Olafur ELIASSON (1967-),
L'ombre au ralenti en couleurs,
2009.



Davis AYER, *A travers l'esprit*,
Photographie. Le Body Projection.

Notion(s)

Problématique

Programme-cycle

Incitation(s)

Compétences

Dispositif(s)
matériel

Situations
CONFORTABLES

Situations
CONTRAINTES

Restitution d'ateliers

Situations
CONFORTABLES

Situations
CONTRAINTES

Champ référentiel

Notion(s)

Problématique

Programme - cycle

Incitation(s)

Compétences

Dispositif(s)
matériel

**Quelle est la plus-value (apprentissage)
du projet d'enseignement ?**

Restitution d'ateliers

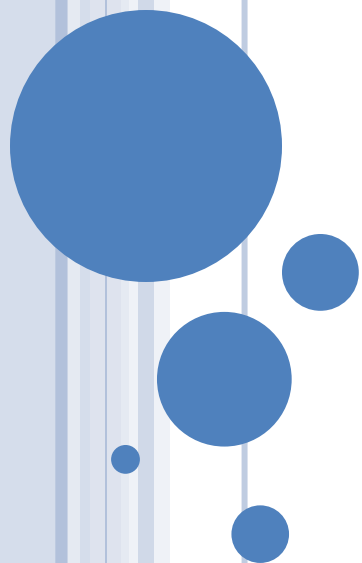
Cycles : 



| | |
|-----------|-------------|
| Situation | CONFORTABLE |
| | CONTRAINTE |

| | | |
|---------|---------|---------|
| FORME | ESPACE | LUMIERE |
| COULEUR | MATIERE | GESTE |
| SUPPORT | OUTIL | TEMPS |





Alain MURSCHEL, IA-IPR d'arts plastiques de l'Académie d'Orléans-Tours.

