



Comment créer une salle d'arts plastiques augmentée ?

PROJET « CIEL D'ŒUVRES »

Archiver les processus d'un travail : la possibilité d'un ciel ? Cycle 4

L'idée est d'exploiter le plafond de la salle d'arts plastiques pour « l'augmenter », c'est à dire étendre son espace physique à un espace virtuel et interactif.

J'ai choisi pour cette première expérimentation d'utiliser le QR CODE :

- comme un motif à même de suggérer un ciel étoilé,
- pour diriger les élèves vers des murs d'images (Digipad), dans lesquels les travaux des élèves et leurs processus de création sont présentés sous forme de constellations.

Ainsi les élèves peuvent, de manière interactive, explorer le « ciel »de la classe qui agit comme:

- extension virtuelle et imaginaire de la salle de classe
- présentation des travaux d'élève dans une forme collective
- mise en cohérence, dans une logique « in situ », d'une forme et d'un lieu (plafond/ciel/ constellation)

La mise en « constellation » d'un travail amène l'élève à penser sa production dans son processus (outils, références, techniques, recherches et choix opérés) qui eux-mêmes peuvent prendre des formes diverses : vidéo, frise chronologique, banque d'images, conseils, fiche de cours...

Yoann Guilleminot, Collège Sainte Croix- Sainte Euverte, Orléans

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

CYCLE 3 / 4		SEQUENCE : « UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT » PUIS « CIEL D'ŒUVRES »								
Temporalité annuelle dans la PROGRESSION										
Champ de pratiques	<input checked="" type="checkbox"/> 2D : graphiques - picturales			<input type="checkbox"/> 3D : sculpturales - architecturales			<input type="checkbox"/> Photo - vidéo - numérique			
NOTION	FORME	ESPACE	LUMIERE	COULEUR	MATIERE	GESTE	SUPPORT	OUTIL	TEMPS	
QUESTIONNEMENT(S) des programmes	<ul style="list-style-type: none"> - Le dispositif de représentation - Les métissages en arts plastiques et technologies numériques 									
PROBLEMATIQUE(S)	<ul style="list-style-type: none"> - Comment représenter la lumière ? 									
OBJECTIF(S)	<ul style="list-style-type: none"> - Explorer les qualités plastiques des ombres et des lumières dans le cadre d'une représentation en deux dimensions. - <u>investir</u> la figure de la constellation comme modèle de présentation d'un travail plastique dans un environnement numérique - « Agrandir » l'espace de la classe en lui ajoutant un « ciel », qui lui-même renvoie à des présentations collectives de travaux 									
SITUATION(S) de cours-MODALITES-MATERIALITE de travail	VOIR DÉROULÉ DU COURS									
EVALUATION	Par COMPETENCES		<i>(garantir la présence des 3 piliers disciplinaires)</i>				Par notes (sommatives) :			
	-Expérimenter, produire, créer -Mettre en œuvre un projet artistique -S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité -Se repérer dans les domaines liés aux APL, être sensible aux questions de l'art	- Plasticiennes	- représenter le modelé d'une forme avec des valeurs de gris, en fonction d'une source de lumière				J'AI REPRESENTE AVEC SOIN UN ENVIRONNEMENT NOCTURNE, ÉCLAIRÉ PAR UNE SOURCE LUMINEUSE AVEC DES VALEURS DE GRIS.		/8 pts	
		- Culturelles	- comprendre les utilisations plastiques, symboliques et sensibles de la lumière à partir d'œuvres de références				MON TRAVAIL EST RICHE ET INTÉRESSANT PLASTIQUEMENT (FORMES, COMPOSITION, ORIGINALITÉ)		/8 pts	
		- Théoriques	- Documenter le processus de son travail (outils, étapes, références, réflexions personnelles...) avec une visée de présentation numérique				J'AI DOCUMENTÉ AVEC PRÉCISION MON TRAVAIL, QUE J'AI MIS EN LIGNE SOUS UNE FORME PERTINENTE		/4 pts	
INCITATION(S)										
CHAMP REFERENTIEL						Séance ?	Intention ?			
	Oe période ancienne	1470/ DRAPERIE POUR UNE FIGURE ASSISE/ LEONARD DE VINCI								
	Oe époque moderne	1882/ MADAME SEURAT(MÈRE DE L'ARTISTE/ GEORGES SEURAT								
		1862/ UNE BONNE FEMME VINT LEUR OUVRIR/ GUSTAVE DORÉ								
	Oe ère contemporaine	1982, 015 LE HAVRE, SÉRIE NOCTURNE, GILBERT FASTENAEKENS								
	Oe satellites	1648/ LE NOUVEAU NÉ/ GEORGES DE LA TOUR 2013/ MARE MATER/ PATRICK ZACHMANN 2021/ AFFICHE POUR L'ATTAQUE DES TITANS, SAISON 4								

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

1470
DRAPERIE POUR UNE FIGURE
ASSISE
LÉONARD DE VINCI



**COMMENT REPRÉSENTER LA
LUMIÈRE ?**

DEFINITION

**VALEURS DE GRIS
COULEURS INTERMÉDIAIRES
ENTRE LE BLANC ET LE NOIR.**

**1470
DRAPERIE POUR UNE FIGURE
ASSISE
LÉONARD DE VINCI**



**COMMENT REPRÉSENTER LA
LUMIÈRE ?**

DEFINITION

**NUANCES DE GRIS
COULEURS INTERMÉDIAIRES
ENTRE LE BLANC ET LE NOIR.**

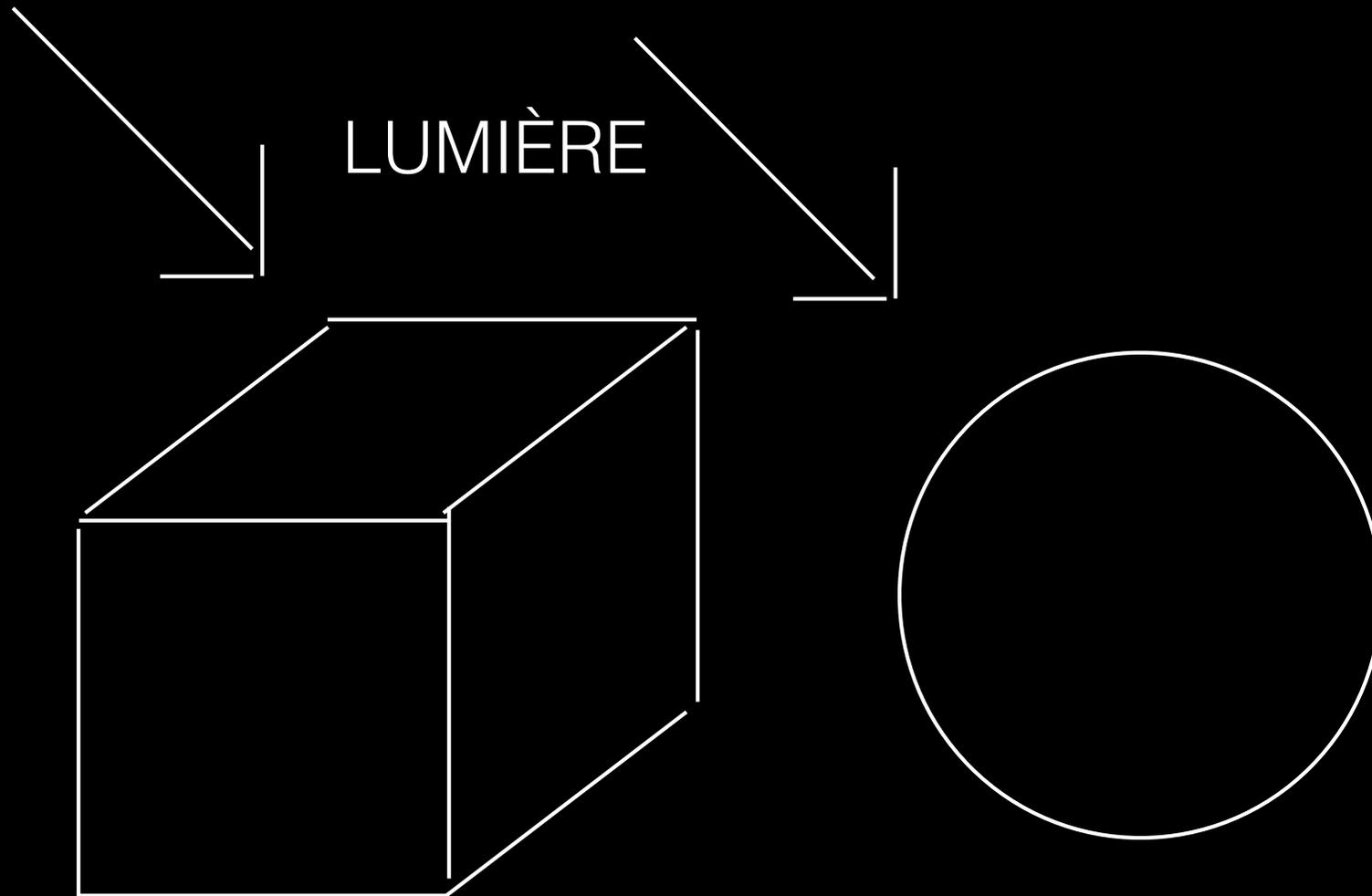
**1882
MADAME SEURAT(MERE
DE L'ARTISTE)
GEORGES SEURAT**



COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

EXERCICE

AVEC DES VALEURS DE GRIS, PLACEZ LES OMBRES ET LES LUMIÈRES SUR CE CUBE ET CETTE SPHÈRE



COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?



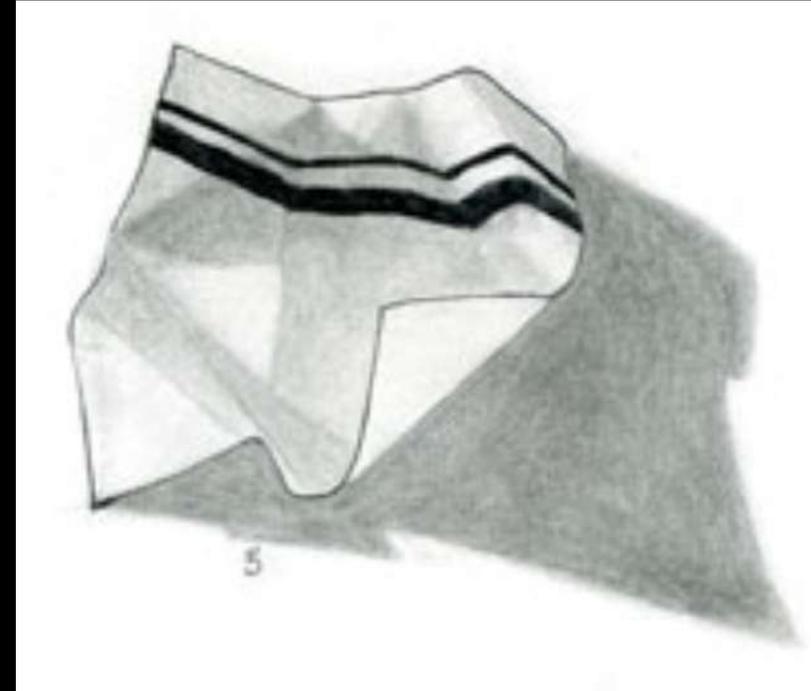
1878/Le boulet/Odilon REDON

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

ACTIVITÉ EXPLORATOIRE

EXERCICE

- 1) TRACE UNE LIGNE ÉPAISSE SUR UNE DEMI-FEUILLE A4
- 2) CHIFFONNE LA FEUILLE
- 2) REPRÉSENTE CETTE FORME AU CRAYON PAPIER AVEC OMBRES ET LUMIÈRE



SÉQUENCE « UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT EXERCICE D'OBSERVATION

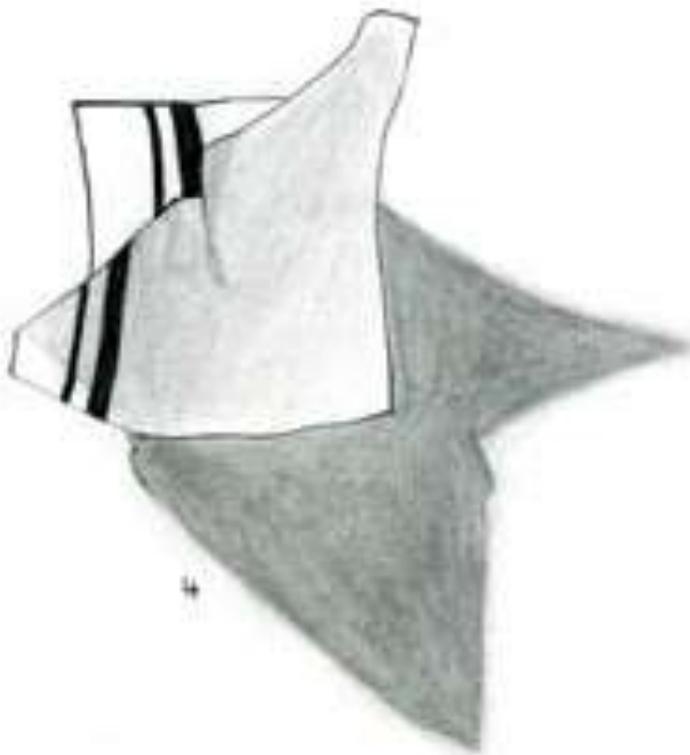
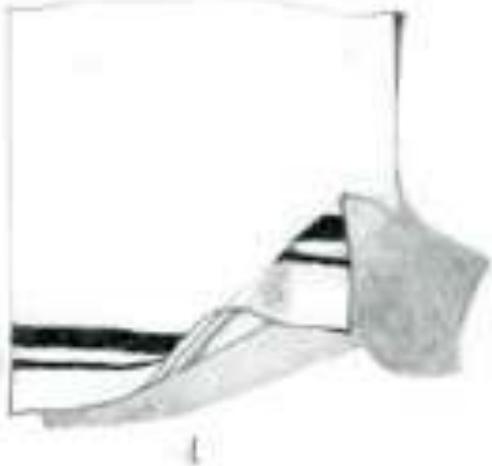
QUALITÉ D'OBSERVATION : PRÉCISION, DÉTAILS
VARIÉTÉ DES VALEURS DE GRIS
RENDU DE LA LUMIÈRE ET DU VOLUME

/ 3
/ 4.
/ 3

/ 10



On vérifie : on observe les différentes réactions du papier, les grandes comme les petites, ainsi que la hiérarchie des valeurs.
(où sont placées les surfaces les plus claires ?)





- 1) DESCRIPTION(2 PHRASES)
- 2) RÔLE DE LA LUMIÈRE (2 PHRASES)

1862
UNE BONNE FEMME VINT LEUR
OUVRIR
GUSTAVE DORÉ

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

CONSIGNE 1

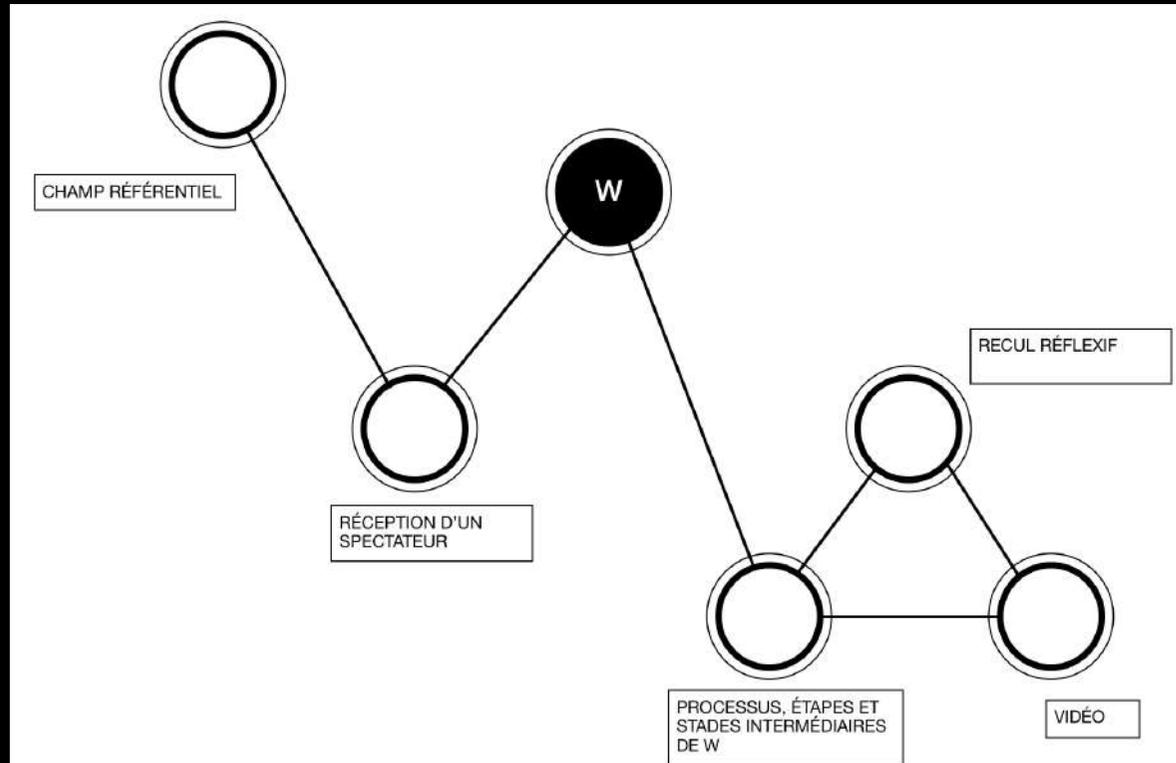
« UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT »

1) COMPOSEZ UNE IMAGE AVEC DES VALEURS DE GRIS

2) DOCUMENTEZ VOTRE TRAVAIL :

- OUTILS UTILISÉS**
- IDÉES ENVISAGÉES / ÉTAPES DU TRAVAIL**
- RÉFÉRENCES ARTISTIQUES**
- COMMENTAIRE D'UN SPECTATEUR...**

COMMENT PRÉSENTER UN TRAVAIL DANS UN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ?



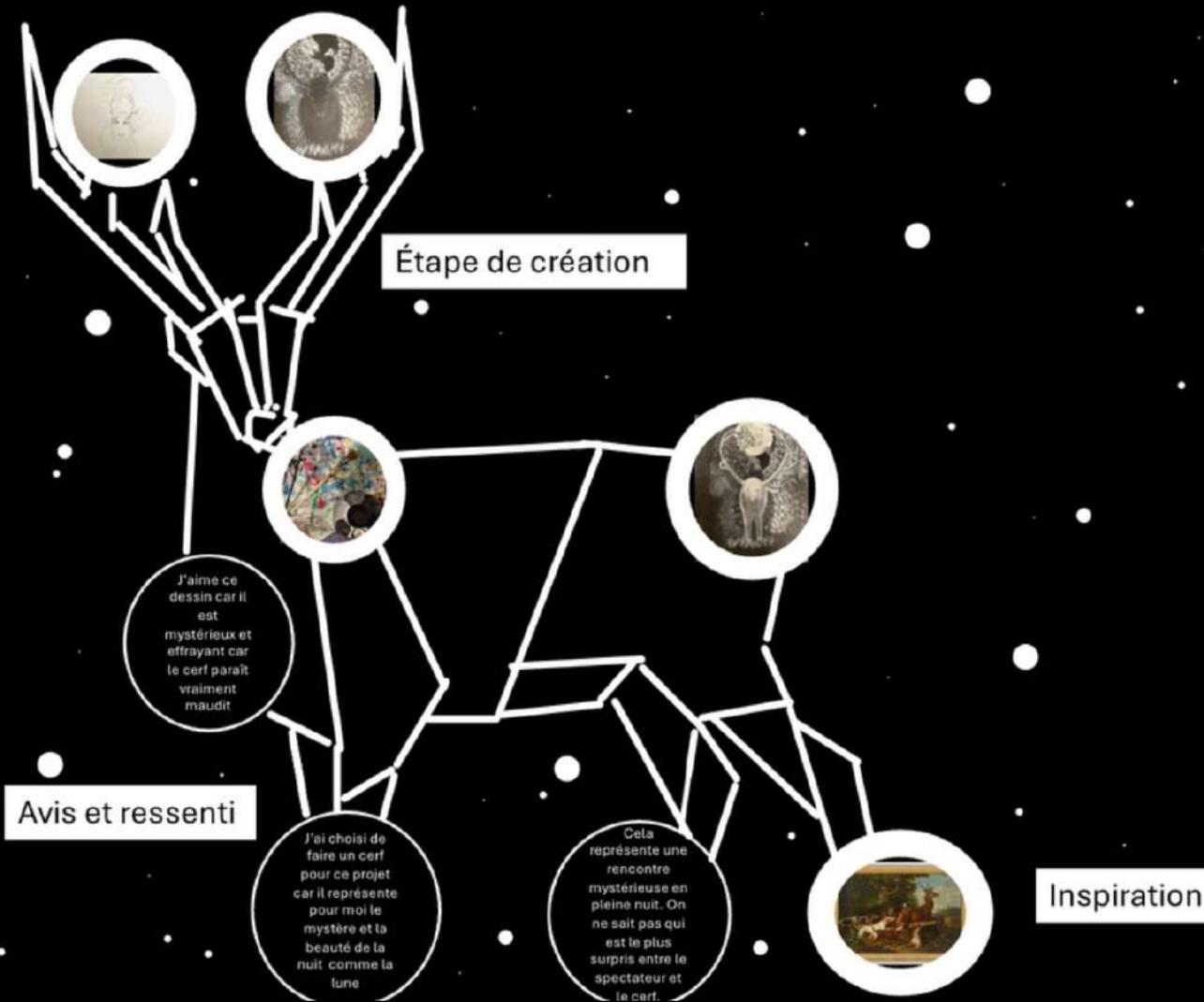
CONSIGNE 2

PRÉSENTEZ VOTRE TRAVAIL SOUS FORME DE CONSTELLATION.

CHAQUE ÉTOILE EN PRÉSENTERA UN ASPECT DIFFÉRENT :

- RÉFÉRENCE ARTISTIQUE,
- TEXTE EXPLICATIF,
- COMMENTAIRE D'UN OU DE PLUSIEURS SPECTATEURS
- ÉTAPE(S) DU TRAVAIL
- OUTILS UTILISÉS
- DÉCOUVERTES/ APPRENTISSAGE
- TRAVAIL D'UN AUTRE ÉLÈVE AVEC POINTS COMMUNS...

VOTRE CONSTELLATION SERA POSTÉE SUR LA PLATEFORME « DIGIPAD ».



CRÉER UN OBJET MULTIMÉDIA

Exemple « Ciel d'oeuvres »

PROPOSITION ÉLÈVE 1

PROPOSITION ÉLÈVE 2

PROPOSITION ÉLÈVE 3

PROPOSITION ÉLÈVE 4

RÉSULTAT FINAL
PRÉSENTATION SUR LA PLATEFORME DIGIPAD

CRÉER UN OBJET MULTIMÉDIA

FICHE ÉLÈVE

SÉQUENCE « CIEL D'ŒUVRES »

Fiche préparatoire

NOM(S)/PRÉNOM(S)/ CLASSE :

RÉALISER UN OBJET MULTIMÉDIA À PARTIR DE SON PROJET

Multimedia : ensemble des techniques numériques permettant le traitement, la transmission et l'utilisation interactive d'une information.

OBJECTIFS

- 1) Présenter son projet d'arts plastiques sous forme de constellation
- 2) Poster son travail dans un environnement numérique (Digipad)

COMPÉTENCES :

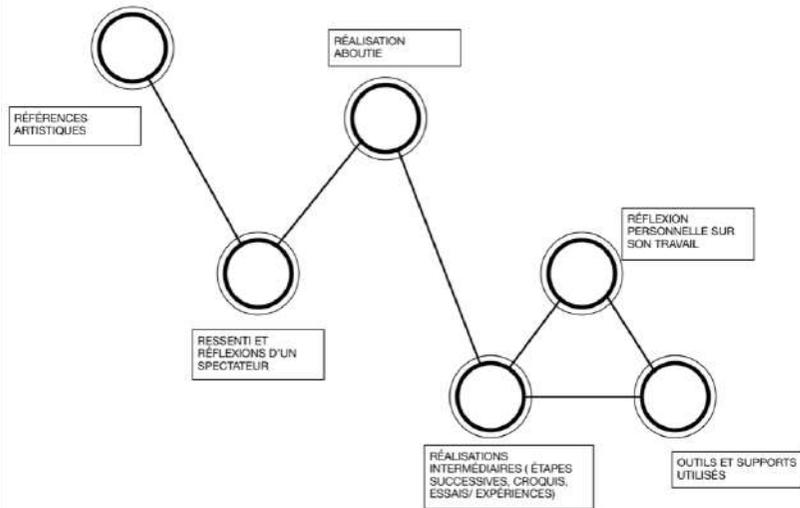
ARTS PLASTIQUES

- Mettre en œuvre un projet : concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs

NUMÉRIQUES

- développer des documents visuels et sonores : créer un objet multimédia

EXEMPLE DE CONSTELLATION D'UN TRAVAIL



LA CONSTELLATION DE MON TRAVAIL

SÉQUENCE :

CONSIGNE :

REPRÉSENTATION :

- Références artistiques
- Réalisation aboutie
- réception par le spectateur
- Réflexion personnelle sur son travail
- Réalisations intermédiaires (étapes successives, croquis, essais/ expériences)
- Outils et supports utilisés



4e1



4eA



4e3



4e4



4e5



4e6



4e7



4e8

CRÉER UN OBJET MULTIMÉDIA

RÉALISATION DE CLASSE

Appareil photo 07:56 Jeudi 14 mars digipad.app 27%

Ciel d'oeuvres 4e8 - Digipad by La Digitale Ciel d'oeuvres 4e4 - Digipad by La Digitale Ciel d'oeuvres 4e5 - Digipad by La Digitale

Ciel d'oeuvres 4e4

1

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT NICOLAS DERIES

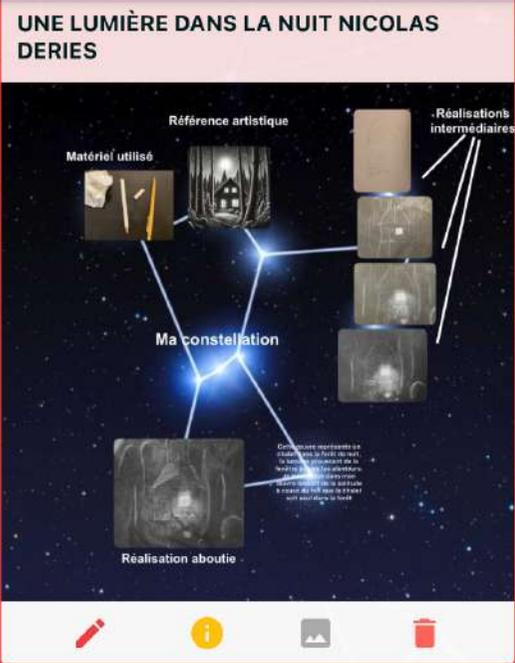
Référence artistique

Matériau utilisé

Ma constellation

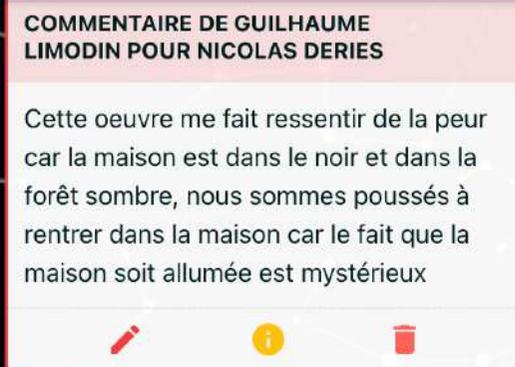
Réalisationb intermédiaires

Réalisation aboutie



COMMENTAIRE DE GUILHAUME LIMODIN POUR NICOLAS DERIES

Cette oeuvre me fait ressentir de la peur car la maison est dans le noir et dans la forêt sombre, nous sommes poussés à rentrer dans la maison car le fait que la maison soit allumée est mystérieux



UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT MAXIMILIEN DELCROS

Référence artistique

Matériau utilisé

Ma constellation

Réalisationb intermédiaires

Réalisation aboutie



UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT , RAFAEL CALERO

Outils utilisés

Mon oeuvre



UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT : GUILHAUME LIMODIN

Référence artistique

Le matériel utilisé

Ma constellation



CONSTELLATION AXEL CAMUS 4° 4

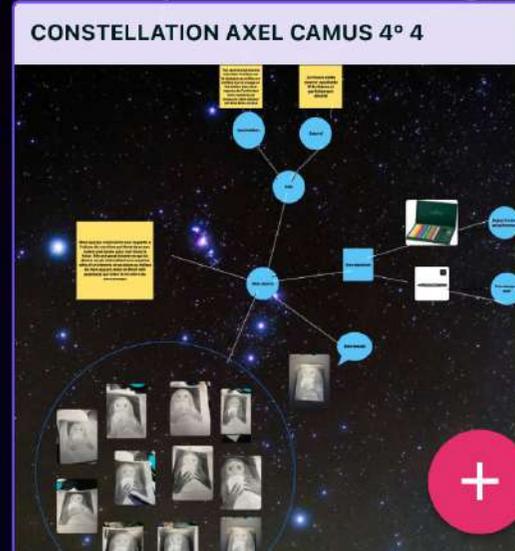
Référence artistique

Matériau utilisé

Ma constellation

Réalisationb intermédiaires

Réalisation aboutie



CRÉER UN OBJET MULTIMÉDIA

RÉALISATIONS DE CLASSE



4e1



4eA



4e3



4e4



4e5



4e7



4e8

CRÉER UN OBJET MULTIMÉDIA

RÉALISATION D'ÉLÈVE

07:58 Jeudi 14 mars

AA digipad.app

Ciel d'œuvres 4e8 - Digipad by La Digitale

Ciel d'œuvres 4e4 - Digipad by La Digitale

Ciel d'œuvres 4e5 - Digipad by La Digitale

Ciel d'œuvres 4e4

CONSTELLATION AXEL CAMUS 4° 4

Mes idées

Je trouve cette œuvre intéressante et le thème est intéressant abordé.

Méthodes

Une œuvre représente une réponse à l'attente de quelqu'un qui dans une œuvre une fois pour tout dans le futur. Elle est peut-être ce qui lui donne un air différent à la réponse. Elle d'un homme et se place au milieu de son œuvre avec son fond noir profond, éclairée de la tête du personnage.

Mes matériaux

Cahier Cahier polycopié

Pre-matériau

Mon œuvre

Mon travail

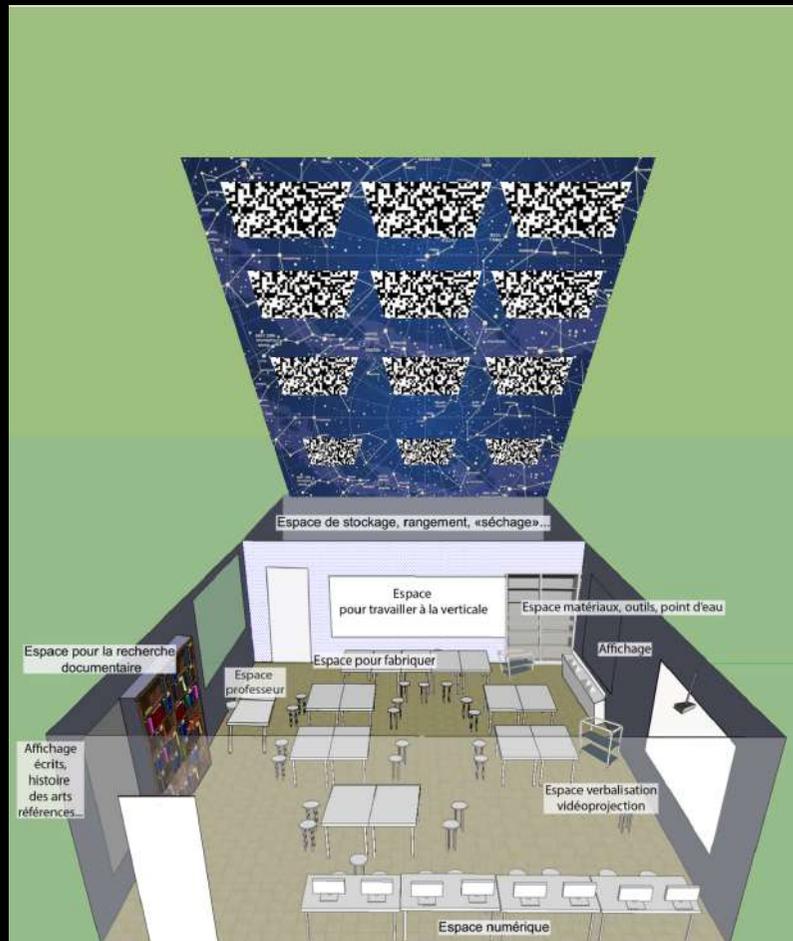
UN GU

CO

POUR L'ŒUVRE DE GUILHAUME

CRÉER UN OBJET MULTIMÉDIA

« CIEL D'ŒUVRES »



INSTALLATION DES QR CODES DANS LA CLASSE

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

« UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT »

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

J'AI REPRÉSENTÉ AVEC SOIN UN ENVIRONNEMENT NOCTURE ÉCLAIRÉ PAR UNE SOURCE LUMINEUSE AVEC DES VALEURS DE GRIS.

1-2

3-4

5-6

7-8

MON TRAVAIL EST RICHE ET INTÉRESSANT PLASTIQUEMENT (FORMES, COMPOSITION, ORIGINALITÉ)

1-2

3-4

5-6

7-8

- J'AI DOCUMENTÉ AVEC PRÉCISION MON TRAVAIL, QUE J'AI MIS EN LIGNE SOUS UNE FORME PERTINENTE

1

2

3

4

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

Références



Travail d'élève

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

Références



Travail d'élève

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

Références

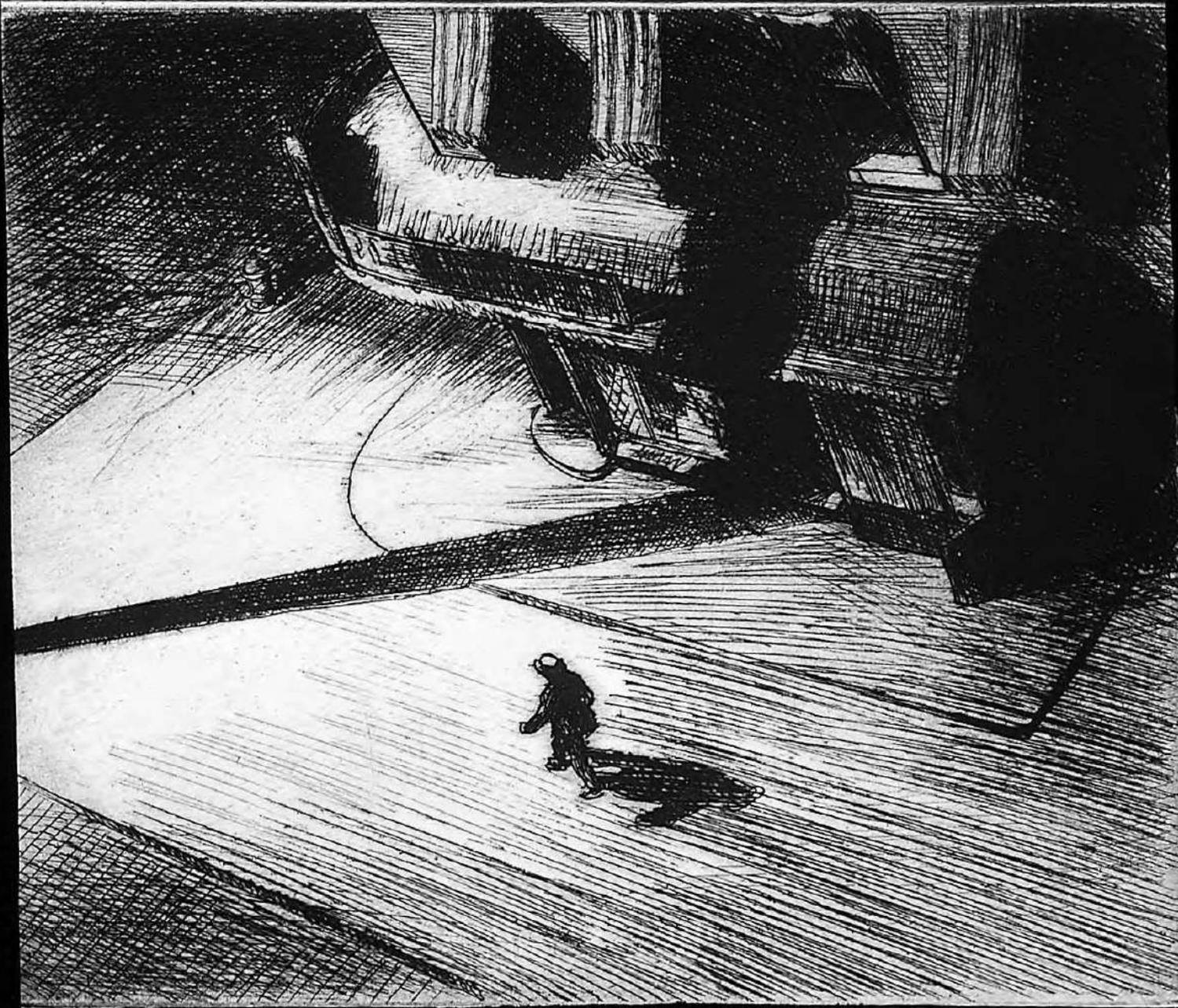


Travail d'élève

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

Références

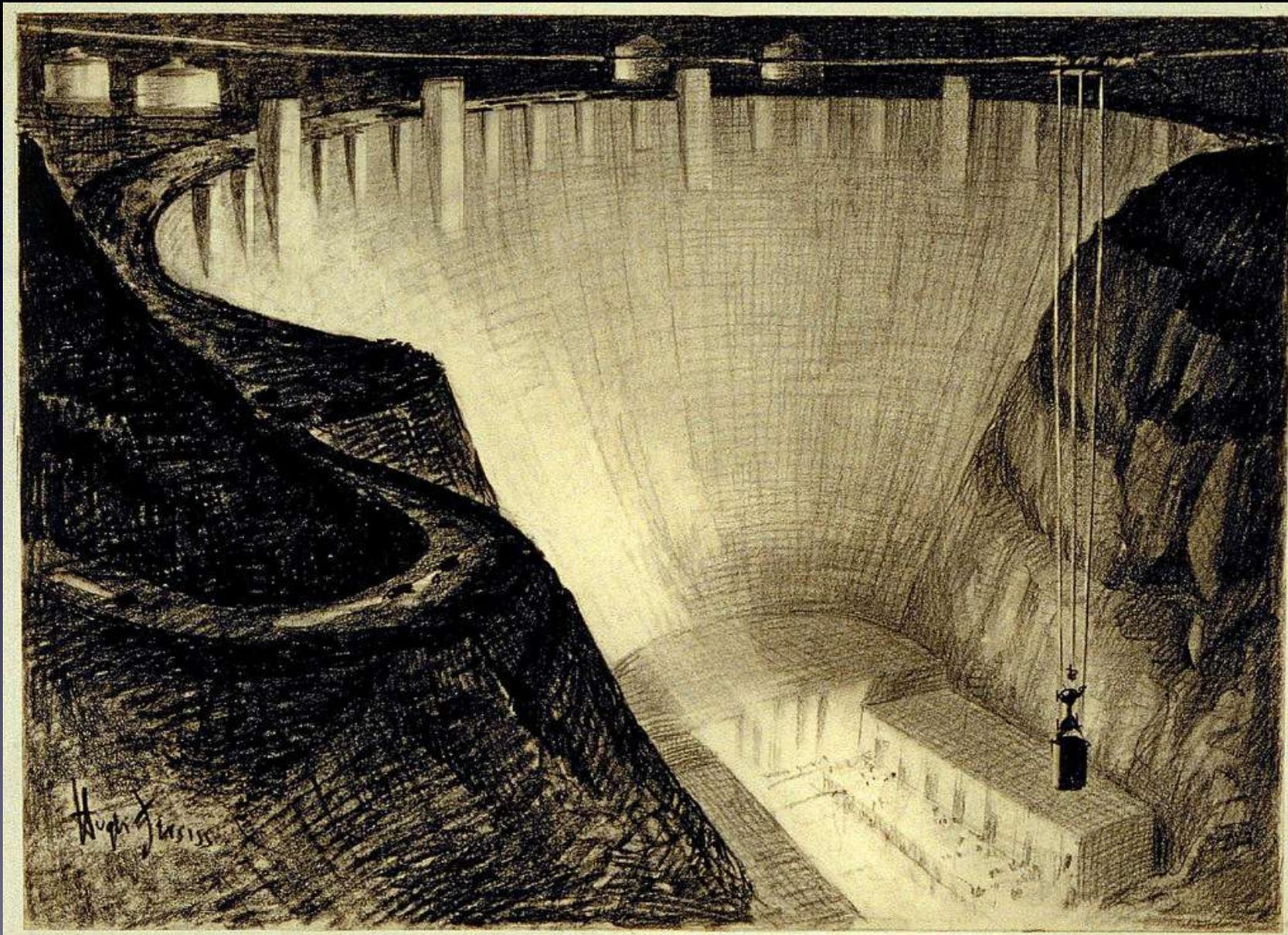


**1921
NIGHT SHADOW
EDWARD HOPPER**

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

Références



dessin de Hugh FERRISS

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

Références



1955/ PUB À SOHO/ WILLY RONIS

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?

Références



Gilbert Fastenaekens, 015 Le Havre, série Nocturne, 1982

Garçon soufflant sur une braise pour
allumer une bougie
Le Greco, 1570-72
Huile sur toile
Kiev, Musée national d'art de
l'Ukraine



**COMMENT REPRÉSENTER LA
LUMIÈRE ?**

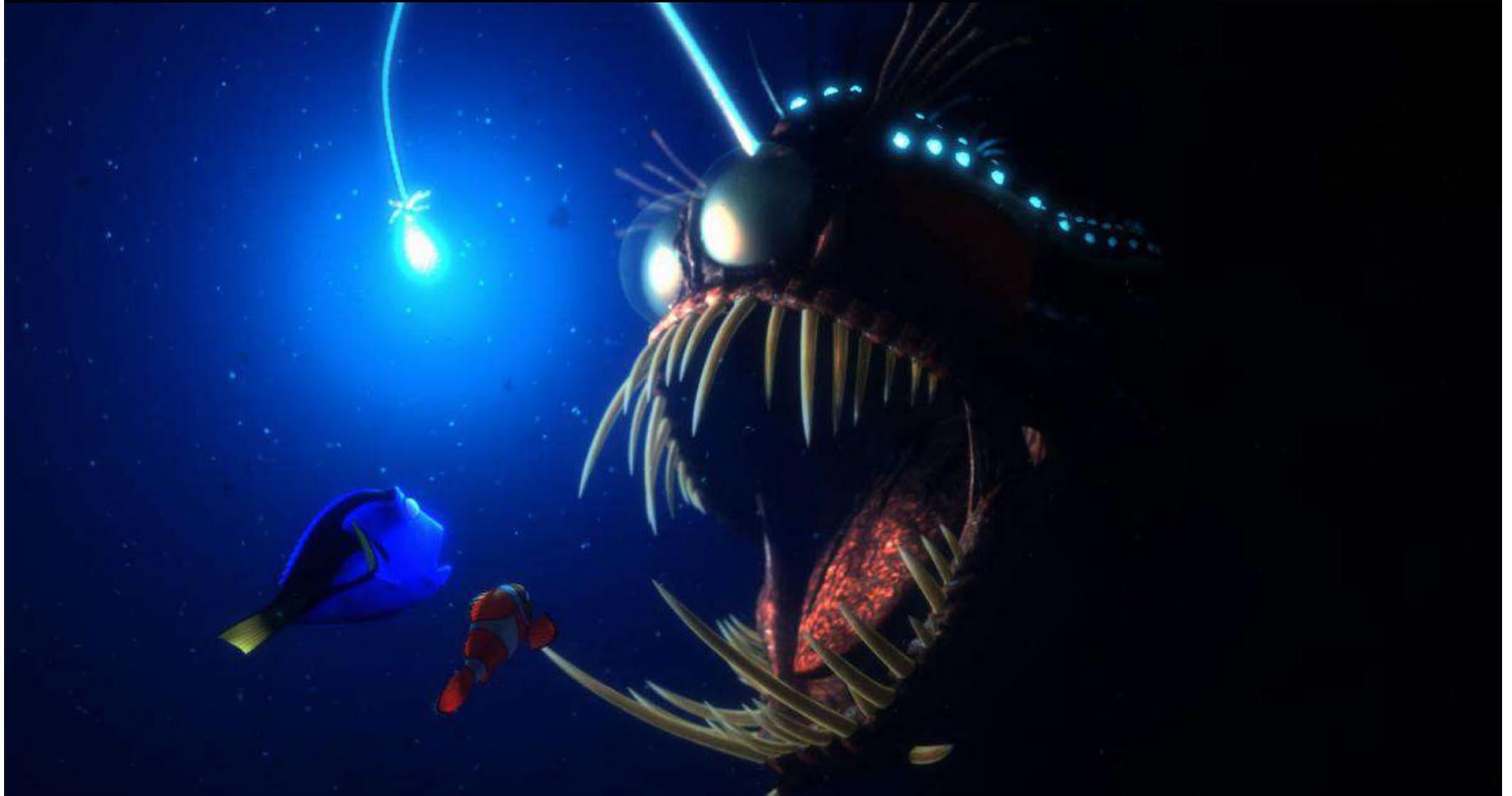
**1640
LE SONGE DE SAINT JOSEPH
GEORGES DE LA TOUR**





1648/Le nouveau né/George De La Tour

2003/Le monde de Néméo
Studios PIXAR





2013/mare mater/Patrick ZACHMANN

SÉQUENCE 4.

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT

COMMENT REPRÉSENTER LA LUMIÈRE ?



**2021
AFFICHE
L'ATTAQUE DES TITANS
SAISON 4**