

## SÉQUENCE CYCLE 4 / 5ème

### IMAGES MULTIPLES POUR UNE HISTOIRE UNIQUE / Bruno MONTOIS

«La plupart des images contemporaines ( ...) sont littéralement des images où il n'y a rien à voir, des images sans traces, sans ombres, sans conséquences. Tout ce qu'on pressent, c'est que derrière chacune d'elles quelque chose a disparu. Et elles ne sont que cela : la trace de quelque chose qui a disparu»

**Jean Baudrillard, « La transparence du mal », Galilée, Paris 1990, p. 25.**

#### La représentation ; les images, la réalité et la fiction

##### Les notions visées

- Statuts de l'image
- Hétérogénéité / Homogénéité
- Degré d'iconicité / ressemblance
- Narration visuelle

##### Problématique de la séquence

- Apprendre à discriminer les images en fonction de leur statut

##### OBJECTIFS

**Amener l'élève à comprendre que l'image ressemblante ne se limite pas à la seule reproduction du visible, mais qu'elle instaure des similitudes et des écarts avec le modèle qu'elle reproduit. Ils peuvent être d'ordre plastique (matière, texture, couleur...) et sémantique (métaphorique, poétique...).**

- L'image de la réalité n'est pas la réalité
- L'image relève des intentions d'un auteur et s'adresse à un public ciblé
- L'image est un langage propre qui possède ses codes

**Amener l'élève à comprendre que le dispositif de représentation induit des codes de lecture spécifiques de l'image.**

- Comprendre comment le dispositif de représentation induit une compréhension différente des notions inhérentes à l'image.
- Comprendre comment les dispositifs de représentation (2 dimensions ou 3 dimensions) et leurs modalités induisent des interprétations sémantiques et plastiques différentes.
- Comprendre que certaines modalités du dispositif de représentation, peuvent permettre à l'auteur d'impliquer le regardeur, le spectateur.

**Amener l'élève à comprendre que l'image est une source de narration, dont la perception varie en fonction de choix liés au travail du temps et du mouvement.**

- Comprendre comment une séquence d'images, par les codes employés suggère une action, une temporalité.
- Comprendre que certains dispositifs de présentation des images installent le spectateur dans une relation temporelle à l'œuvre

**Amener l'élève à comprendre que la matérialité d'une image artistique a une incidence sur ses significations potentielles.**

- Apprendre à discriminer les images en fonction de leur statut.

## Comment la pratique est-elle amorcée chez l'élève ?

Des représentations avec différents degrés d'iconicité sont projetées, (Photo d'un homme, un selfie, une peinture représentant un homme, un personnage de BD, un playmobil, une anatomie type planche SVT, un pictogramme), les élèves sont amenés à les représenter successivement en temps limité et en adaptant les moyens plastiques au temps imparti !E



En utilisant un questionnaire au format html les élèves doivent répertorier les images projetées en fonction de leurs statuts. (enquête n° 1)

## Situation problème

1. **TRAVAIL EN BINÔME** : Constitution d'un dossier iconographiques divisé en quatre catégories d'images : artistique / communication / documentaire / publicitaire  
Dans chacune des catégories on trouvera les éléments suivants : personnages, objets, animaux, décors.  
Les images peuvent avoir plusieurs sources : dessin, peinture, photos... pris sur le modèle, images trouvées sur Internet, dans des magazines, ... !
2. En utilisant Photoshop, à partir de ce dossier iconographique les élèves imaginent une histoire en images dans laquelle on retrouvera les éléments iconographiques du dossier !

### Rôle de la situation

- Mettre en œuvre des outils variés pour capter la réalité
- Utiliser des outils numériques : APN, scanner, ordinateur, logiciels...
- Être à l'écoute, partager des idées, s'accorder...

### Champ de pratique plastique

Métissages entre arts plastiques et technologies numériques

## LE CHAMP RÉFÉRENTIEL (Réparti dans trois catégories)

- **Transfert du réel**  
Tapisserie de la Reine Mathilde, dite Tapisserie de Bayeux, XIème siècle  
René MAGRITTE, La trahison des images, 1928  
Andy WARHOL, Orange Car Crash 10 Times, 1963,  
Allan McCollum, Perpetual Photos, 1982  
Hiroshi SUGIMOTO / série Theaters, Metropolitan L.A., Los Angeles - 1993  
Thomas RUFF / Jpeg séries 2004
- **Narration**  
Piero Della FRANCESCA (1416-1492), La légende de la vraie croix, Arezzo (1452-58)  
Chris MARKER, La jetée, 1962 (Film, 28 mn)  
Duane MICHALS (1932 -), Things are queer, 1973  
LOGORAMA, réalisé par François Alaux, Hervé de Crécy et Ludovic Houplain / 2009
- **Homogénéité / Hétérogénéité**  
Christian MARCLAY, The clock  
Robert RAUSCHENBERG, Combine paintings, 1953-64

## LES QUATRE CHAMPS DE COMPETENCES

- **EXPRIMER, PRODUIRE, CRÉER**

C1.1 / Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent

C1.2 / Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo)

C1.4 / Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information au service de la pratique plastique

- **METTRE EN ŒUVRE UN PROJET**

C2.1 / Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique

C2.2 / Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles

C2.3 / Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création

- **ANALYSER LES PRATIQUES, RELATION AVEC LES ŒUVRES**

C3.1 / Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe

C3.2 / Justifier ses choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation

- **ART, SE REPÉRER, Y ÊTRE SENSIBLE**

C4.1 / Repérer pour les dépasser certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques

C.3 / Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée

Deux enquêtes sont dans le h.travail pour valider les compétences : enquête n°2 et enquête "évaluation des compétences"

## LES DOMAINES DU SOCLE

- **Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen**

3-1 / expression de la sensibilité, des opinions, respect des autres

3-4 / responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

- **Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques**

D4-2 / conception, création, réalisation

- **Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine**

D5-3 / invention, élaboration, production

## LES QUESTIONNEMENTS

### Q1 La représentation image, réalité, fiction

- Q 1-1 La ressemblance

- Q 1-3 La narration visuelle

- Q 1-5 La création, la matérialité, le statut, la signification des images

- Q 1-6 La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique

## FOLIOS / PEAC

Des liens à établir avec une journée atelier au Fresnoy

Parcours avenir > Les métiers du numérique

## Quelques livres et autre...

### **Edmond COUCHOT**

Des images, du temps et des machines dans l'art et la communication  
Éditions Jacqueline Chambon-Actes Sud, septembre 2007

### **Edmond COUCHOT / Norbert HILLAIRE**

L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art  
Flammarion, coll. Champs, 200

### **Daniel GIRARDIN / Christian PIRKER**

CONTROVERSESES, une histoire juridique et éthique de la photographie  
Actes Sud / Musée de l'Élysée, 2008

### **Georges DIDI-HUBERMAN**

Devant l'image / éditions de minuit, 2012  
Sur le fil / édition de Minuit 2013  
Images malgré tout / édition de Minuit, 2010

### **Régis DEBRAY**

Le stupéfiant image / édition Gallimard, 2013

### **CONTACTS**

Les plus grands photographes dévoilent les secrets de leurs images  
ARTE VIDEO 2000/2008