



Le dessin en train de se faire.

publié le 05/07/2010 - mis à jour le 29/12/2015

Niveau de quatrième

Descriptif :

Confronter la pratique « traditionnelle » du dessin et l'outil numérique.

Une séquence élaborée dans le cadre de l'action mutualisée de l'académie de Poitiers.

Sommaire :

- Niveau :
- Objectif de l'enseignant :
- Apprentissages visés :
- Compétences construites lors de la séquence :
- Référence au programme :
- Dispositif :
- Évaluation : formative :
- Oeuvres d'artistes ayant réfléchi sur le dessin et l'outil numérique, montrées en fin de séquences :

● Niveau :

Niveau de quatrième en collège.

● Objectif de l'enseignant :

Je souhaitais par cette séquence amener les élèves à confronter la pratique « traditionnelle » du dessin et l'outil numérique, explorer un ou des aspects de leurs spécificités à travers leur association, conjugaison. (sans prétendre être exhaustif). Une séance rapide afin de faire apparaître un questionnement possible par le « glissement technique ».

● Apprentissages visés :

Apprentissages plastiques : Organiser et animer un espace graphique.

Techniques : utiliser, expérimenter un outil numérique.

Artistiques : Introduire et ancrer une temporalité au geste graphique.

Questionner la pratique du dessin par le glissement vers un outil technologique.

● Compétences construites lors de la séquence :

Compétence numérique :

Exploiter les appareils à des fins de création (et de diffusion), d'utiliser quelques fonctions avancées de logiciels,...

Culture artistique :

Différencier images matérielles et immatérielles

● Référence au programme :

« La pratique artistique permet aux élèves de choisir et développer leurs propres moyens d'expression. Ils y seront amenés par l'**exploration et l'expérimentation des pratiques traditionnelles mais aussi des pratiques constamment diversifiées, en associant les technologies les plus récentes à ces pratiques plus fondamentales.** »

« **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.

Exploiter la dimension temporelle dans la production ;

Produire des images numériques et prendre conscience de leurs spécificités : la **dématérialisation** par exemple. »

● Dispositif :

Présentation : « *La ligne c'est le point qui a perdu le repos* » **W. Kandinsky**

Demande : Proposez au spectateur de découvrir **LE DESSIN EN TRAIN DE SE FAIRE.**

Contraintes : **Oblique(s)** ! (afin de concentrer les réflexions sur le geste et la temporalité plus que le souci de représentation)

Durée de la séquence : Une séance.

Outils : Logiciel Gimp, calques, filtres, animation GIF.

Technique : numérique.

● Évaluation : formative :

Verbalisation :

Quelle est l'œuvre ? Un dessin ? et un seul ? Le premier ? Le dernier ?

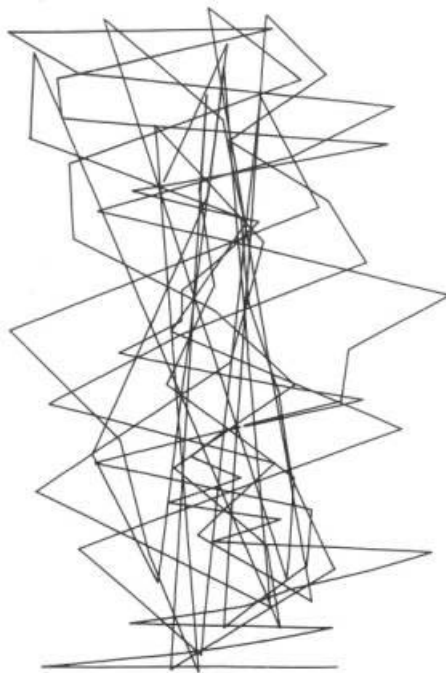
Qu'est-ce qu'amène ce procédé ? (le temps, le changement, l'œuvre c'est le temps, le processus, la boucle)

Est-ce que ce dessin existe ? Puis-je le toucher ? Puis-je l'imprimer ? (La question du statut, de la matérialité et immatérialité de l'œuvre)

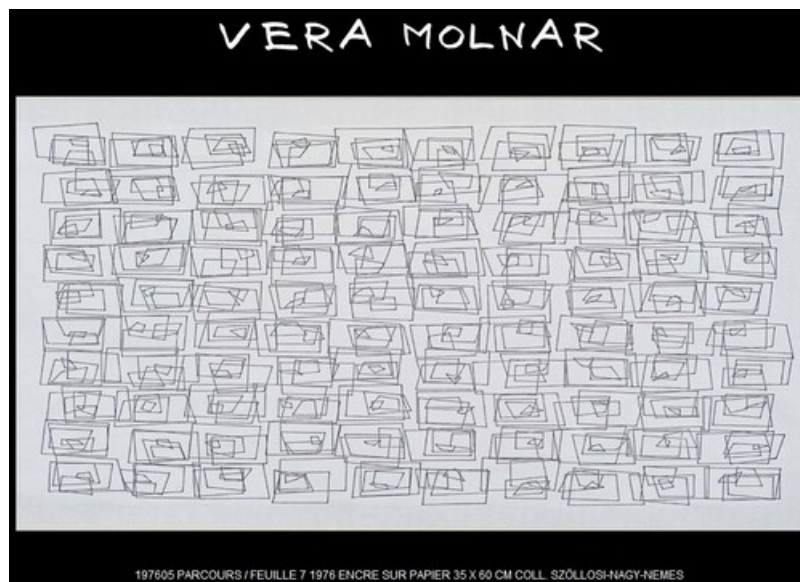
Dans un dessin qui évolue, change constamment, ce n'est pas le résultat qui compte, c'est son évolution, sa mutation, le processus, sa temporalité. (c'est pourquoi le processus proposé aux élèves n'est pas calqué sur celui d'artistes numériques, il ne s'agit pas forcément d'en faire des programmeurs ! mais de montrer le résultat de diverses réflexions sur l'usage de l'outil numérique.)

● Oeuvres d'artistes ayant réfléchi sur le dessin et l'outil numérique, montrées en fin de séquences :

Michael Noll : Gaussian Quadratic, 1963 : dessin abstrait généré par ordinateur



Vera Molnar : Parcours, 1976 : dessin abstrait, programme d'évolution (oeuvre fixe)



John Simons : Every Icon : <http://www.numeral.com/eicon.html>, 1997, programme de génération de dessins (animé)

Given:

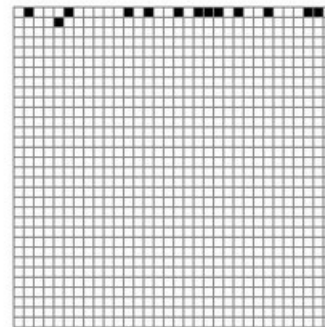
An icon described by a 32 X 32 grid.

Allowed:

Any element of the grid to be colored black or white.

Shown:

Every icon.



Owner: John F. Simon, Jr.
Edition Number: Artist Proof
Starting Time: January 27, 1997, 09:42:30
(c)1997 John F. Simon, Jr. - www.numeral.com

Karl Sims : Genetic Images



Miguel Chevalier

