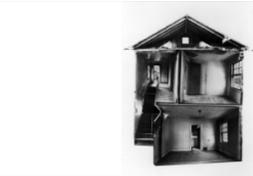


Projet d'enseignement	<b>Vestiges</b>					
Point de programme travaillé	La représentation ; images, réalité et fiction <b>La ressemblance</b> : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ; les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance.					
Niveau concerné	Cycle 4					
Questionnement didactique	Productions tirant parti des interrelations entre des médiums, des techniques, des processus variés à des fins expressives. Invention et mise en œuvre de dispositifs artistiques pour raconter (narration visuelle ancrée dans une réalité ou production d'une fiction).					
Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre)	Représenter un artefact architectural dans son rapport au temps, éprouver le temps et l'espace. Imaginer et créer des mondes utopiques ou irréels, fantastiques.					
Compétences disciplinaires et transversales visées	EXPERIMENTER, PRODUIRE, CREER 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. Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques. METTRE EN ŒUVRE UN PROJET Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci. S'EXPRIMER, ANALYSER SA PRATIQUE, CELLE DE SES PAIRS ; ETABLIR UNE RELATION AVEC CELLE DES ARTISTES, S'OUVRIRE A L'ALTERITE Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre. SE REPERER DANS LES DOMAINES LIES AUX ARTS PLASTIQUES, ETRE SENSIBLE AUX QUESTIONS DE L'ART Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.					
Éléments de langage plastique mobilisés : vocabulaire, concepts, notions	Architecture, ruine, vestiges, espace, temps, représentation, imaginaire, fragments, ...					
Corpus d'œuvres de références et modalités de présentation						
	Hubert ROBERT, <i>Vue imaginaire de la Galerie du Louvre en ruine</i> , 1796, huile sur toile, 115 x 145 cm, Musée du Louvre. <a href="https://www.louvre.fr/oeuvre-notices/vue-imaginaire-de-la-grande-galerie-du-louvre-en-ruines">https://www.louvre.fr/oeuvre-notices/vue-imaginaire-de-la-grande-galerie-du-louvre-en-ruines</a>	Caspar David FRIEDRICH, <i>Abbaye dans une forêt de chênes</i> , 1809-10, huile sur toile, 110 x 171 cm, Alte Nationalgalerie, Berlin. <a href="https://www.smb.museum/museen-einrichtungen/alte-nationalgalerie/sammeln-forschen/restaurierung/caspar-david-friedrich-projekt/">https://www.smb.museum/museen-einrichtungen/alte-nationalgalerie/sammeln-forschen/restaurierung/caspar-david-friedrich-projekt/</a>	Roy LICHTENSTEIN, <i>Le Temple d'Apollon</i> , 1964, huile sur toile, 60,5 x 45,1 cm, MOMA, New York. <a href="https://www.moma.org/collection/works/59682">https://www.moma.org/collection/works/59682</a>	Gordon MATTA CLARK, <i>Splitting 32</i> , 1975, collage de photographies, 103.5 x 78.1 cm, MOMA, New York. <a href="https://www.moma.org/collection/works/50871?locale=en">https://www.moma.org/collection/works/50871?locale=en</a>	Anne et Patrick POIRIER, <i>Domus Aurea, Ausée</i> , 1977. Charbon fossilisé, charbon de bois, eau. 10 x 6 m, FRAC Bretagne.	Stéphane COUTURIER, <i>Berlin Beuthstrasse</i> , 1997, Ilfochrome, 130 x 104 cm. <a href="http://www.stephancouturier.fr/works5.html">http://www.stephancouturier.fr/works5.html</a>

## ANNEXE Vestiges

**Vestiges** : ils désignent les traces, les restes laissés par quelque chose qui a été détruit, un fragment du passé.

**Ruines** : selon le *Vocabulaire d'esthétique* de Étienne Souriau, la ruine « du latin *ruina*, en a gardé les deux sens : écroulement, et décombres résultant d'un écroulement (l'un et l'autre au sens propre et au sens figuré). Ce n'est un terme d'esthétique qu'au sens de vestiges d'un édifice partiellement détruit. »

Les enjeux du projet reposent sur la capacité de l'élève à se saisir des modalités de représentation pour représenter un artefact architectural dans son rapport au temps.

*« Mon projet n'est pas achevé. Au long de toutes ces années de périple, jamais l'intérêt de s'est érodé, toujours il s'est accru »*

Josef KOUDELKA

*« Comme un miroir, les ruines renvoient l'image de ceux qui les regardent : entre le souvenir de ce qui fut et l'espoir de ce qui sera, l'homme y contemple l'image familière du temps, son double. »*

Michel MAKARIUS

*« L'art devrait permettre de regarder au-delà des choses et le visible n'être que le support de l'invisible, l'émanation du secret divin. Voilà pourquoi il faut continuer à peindre, après la barbarie, l'horreur et la catastrophe. Il n'y aura jamais de catastrophe finale tant qu'il y aura des peintres et des poètes à l'œuvre, travaillant pour que le monde ne se défasse pas complètement. Si le monde écoutait l'art, peut-être pourrait-il, lui aussi, survivre à ses ruines. »*

Anselm KIEFER

### Dispositif

Le projet propose de réaliser graphiquement cette appropriation d'une architecture réelle ou imaginaire, il permet de superposer des temporalités et des espaces différents. L'uchronie et l'utopie font naître des dialogues entre le passé, le présent et le futur. Les modalités techniques graphiques peuvent être variées et permettre à l'élève d'interroger la composition, la représentation, le rapport au réel.

### Éléments contextuels et historiques pouvant alimenter le champ référentiel

- les ruines ou la figure du temps : <https://balises.bpi.fr/les-ruines-ou-la-figure-du-temps>
- l'architecture et la place de l'antique, la naissance de l'archéologie : <https://www.inrap.fr/magazine/Histoire-de-l-archeologie/Accueil-histoire-de-l-archeologie#L'invention%20de%20l'archeologie>
- l'esthétique des ruines et l'apparition des fabriques, reconstitutions artificielles de ruines imaginaires : <https://www.bnf.fr/fr/lart-des-ruines-les-ruines-en-art>
- les ruines anticipées d'Hubert Robert : <https://www.louvre.fr/expositions/hubert-robert-1733-1808-un-peintre-visionnaire>
- **les vestiges de Koudelka** : <https://www.bnf.fr/fr/agenda/josef-koudelka-ruines>