

CONTAMINATION

Cycle 4

INTENTIONS D'ENSEIGNEMENT

Exploiter des appareils et des logiciels à des fins de création. Différencier les images matérielles et immatérielles, en dégager des spécificités formalisées par du vocabulaire adapté (Geste, coulure, multiplication, simulation, définition d'une image numérique).

PROGRESSION

En début de cycle 4, pour une sensibilisation à la nature matérielle et immatérielle des images: « 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.»

Pré-requis: connaissance basique du logiciel Gimp, ou similaire. Abordé déjà en cycle 3.

THÉMATIQUE ET QUESTIONNEMENTS

Thématique: La matérialité de l'oeuvre.

Questionnements:

- la transformation de la matière
- les qualités physiques des matériaux
- la matérialité et la qualité de la couleur

NOTIONS

Couleur, composition, all-over, dripping , tache, reproduction, matérialité de la peinture, fluidité, abstraction.

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Expérimenter, produire, créer

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

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

» 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.

COMPÉTENCES SOCLE COMMUN

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer/ Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine/ Invention, élaboration, production

DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE

Durée en séances et en évaluation :

3 séances de 55 mn.

- 1) 10 minutes : réalisation de taches de peinture et de coulures; prises de vues photographiques de ces taches et choix et importation sur postes informatiques. Début de réalisation sur Gimp
- 2) Reformulation de la demande et suite du travail sur Gimp
- 3) Fin du travail avec le logiciel Gimp; enregistrement, projection et verbalisation des réalisations et de références artistiques.

Dispositif :

1ère consigne: Couvrez l'espace de votre support (déterminé pour tous: demi raisin) de taches et coulures de peintures. Vous avez dix minutes.

Matériel: peinture, pinceaux, outils divers, chiffons...

2ème consigne: Faites une photo de votre production. Le sujet doit prendre tout le champ de l'image. Vous pouvez faire des gros plans. Choisissez ensuite la photo dont les représentations de taches vous plaisent le plus.

Incitation : *«Contaminez votre format » Après avoir soigneusement sélectionné une tache sur votre photographie, multipliez la en modifiant sa couleur, sa taille et peut-être son orientation, afin de réaliser une toile numérique abstraite. Vous nommerez votre fichier et vous l'enregistrerez en format JPEG.*

Consigne : Format au choix : rectangulaire (1000 x 1400) ou carré (1000 x 1000).

Définition: Art abstrait: Art qui rejette la représentation de la réalité observée. L'œuvre d'art abstraite ne renvoie qu'à elle-même. En peinture abstraite, l'utilisation de la tache fut une révolte contre tous les formalismes.

Différentes phases de verbalisation au fur et à mesure de l'avancée des travaux: pour aborder la question de la visibilité ou non du «fond»; de l'orientation de la production, de sa réversibilité, son inversion possible; de la «simulation» de coulures en fonction de la matérialité supposée du médium et du support...

Lors de l'évaluation formative, on demandera aux élèves de classer les réalisations par familles de compositions en se posant les questions suivantes : *La contamination s'est-elle produite à partir d'un noyau ? Ou bien s'est-elle produite par taches isolées ? La réalisation est-elle ordonnée ? Peut-on y remarquer des lignes structurelles ? (Observer le sens des coulures). Le travail est-il resté circonscrit par les limites du format ou semble-t-il se prolonger au-delà des bords.*

Questionner les élèves sur les différentes opérations réalisées pour transformer les taches.

Comparer le travail numérique et virtuel d'orientation des coulures avec le geste pictural réel. La colorisation des photographies de taches est-elle toujours parfaite ? Attirer l'attention des élèves sur le flou provoqué par l'agrandissement de certaines taches.

Evaluation sommative :

- Savoir jouer sur les écarts entre réalité et virtualité: créer une production numérique à base de répétition de taches et formes
- Exploiter diverses fonctions du logiciel Gimp pour obtenir une variété de tailles et de couleurs. Maîtriser différents outils logiciels en vue d'une intention. Réaliser une toile numérique suivant une structure ou une composition.
- Utiliser du vocabulaire adapté

Références artistiques:

Joseph Nechvatal, projet « *Computer virus 0.2* », 2002.

Contamination aléatoire de photos de corps humain par un virus informatique.

Albert Oelhen, « *Computer painting* », 2009.

Les déformations de certaines lignes sont provoquées par la basse définition qui laisse apparaître le pixel.