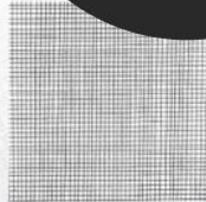
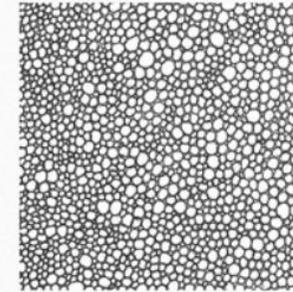
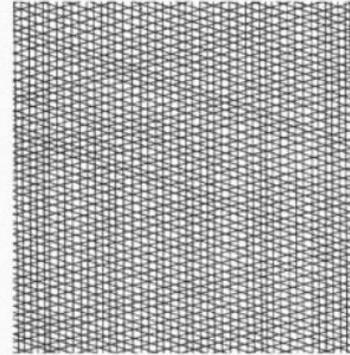


IMAGES ET MIGRATIONS

*Luc Metayer
Bleuenn Guyard
Kalli-Cyan Delaunay-Geffroy*

QU'ARRIVE-T-IL A L'IMAGE
LORSQU'ELLE MIGRE DE
SUPPORT ?



APPROCHE CURRICULAIRE

RÉALISATIONS



SÉANCE D'ENSEIGNEMENT

Activer M

- 1ère partie : Réalisations personnelles

-Présentation des travaux personnels, techniques employées, observations.

- 2ème partie : Approche curriculaire

-notions de cycle 3 et 4 correspondantes au travail réalisé

- 3ème partie : Séance d'enseignement

-Création d'une logique didactique en lien avec l'atelier



LINOGRAVURE (GOUGE)

Outils :

- Matrice en linoleum
- Gouge
- Support papier 180g (estampes)

Technique :

- Gravure en plein

Medium :

- Gouache

Observations :

- Matrice peu absorbante, peu de déperdition
- Matériau malléable
- Précision faible
- Amplitude du geste
- Pas d'ombrages
- Ecart avec l'image de départ variable en fonction de la méthode d'application du medium



LINOGRAPHURE (POINTE SÈCHE)

Outils :

- Pointe sèche
- Matrice en linoleum
- Support papier 180g

Medium :

- Gouache

Technique :

- Gravure en plein

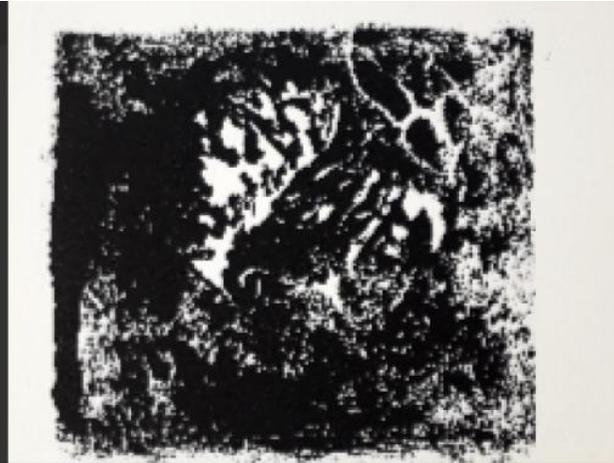
Observations :

- Précision supérieure
- Pas d'ombrages
- Retenue du geste
- Emergence de nouvelles formes



Activer Windows
Accédez aux paramètres pour activer Windows.





Exemple de diversité d'estampes issues de la même matrice

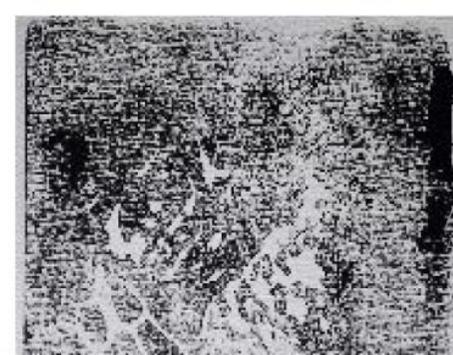
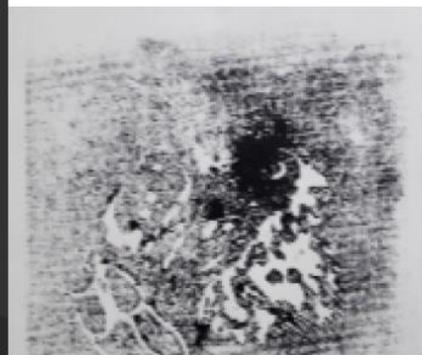
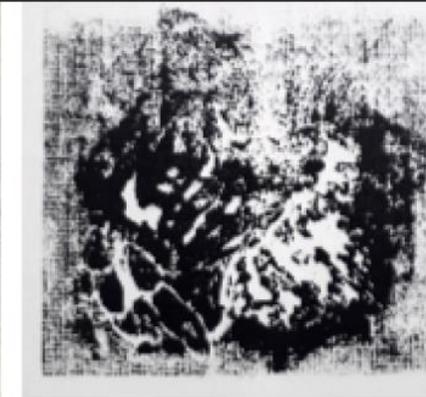


Support :

papier aquarelle avec variations de porosité et de grammage

Observations :

Une matrice peut créer de nombreux résultats divers



activer votre compte

GRAVURE SUR ZINC (POINTE SÈCHE)

Outils :

- pointe sèche
- plaque de zinc (matrice)
- support papier 180g

Medium :

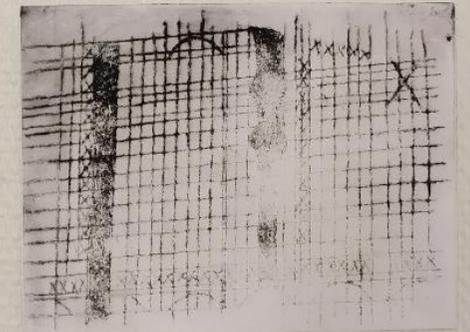
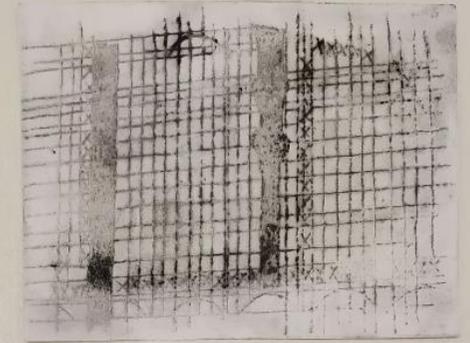
- gouache

Technique :

- Gravure en creux

Observations :

- précision supérieure
- ombrages réalisables
- retenue du geste
- estompage des couleurs
- matériau non absorbant



GRAVURE SUR BOIS (GOUGE)

Outils :

- matrice en bois
- gouge
- papier 180g

Medium :

- gouache

Observations :

- précision faible
- maîtrise difficile
- absorption de la matrice élevée
- grand écart avec l'image initiale



TRACES ET EMPRUNTES



Outils :

- Fragments organiques
- support papier 180g

Medium:

- gouache
- pâte à modeler

Technique :

- Tampons

Observations :

- superposition des motifs
- détournement d'un objet, élargissement du champ des possibles



APPROCHE CURRICULAIRE

CYCLE 3

- La représentation plastique et les dispositifs de présentation -> La ressemblance -> la valeur expressive de l'écart dans la représentation
- L'autonomie du geste graphique -> incidences sur la représentation, original, copies, série, multiples

CYCLE 4

- La matérialité de l'oeuvre : l'objet et l'oeuvre -> l'objet comme matériau en art -> la transformations, le détournement des objets
- la transformation de la matière -> relations entre matière, outils et gestes

HYPOTHÈSES DE TRAVAUX (post-gravure)

Les productions obtenues seront axées sur les affinités de l'élève avec certains éléments du paysage choisi (lumière, variation de couleur, textures, matérialité etc).

=> inciter l'élève à poursuivre sa réalisation selon l'une des caractéristiques plastiques mis en valeur dans son interprétation, mettre l'élève dans une posture de recherche.

MISE EN COMMUN DES SOLUTIONS TROUVÉES

QUESTIONS À POSER AUX ÉLÈVES DURANT LA VERBALISATION (notions émergentes) -

AFFICHAGE DES TRAVAUX

=> METTRE L'ÉLÈVE EN SITUATION D'EXPÉRIMENTER LE RAPPORT AU RÉEL
ANCRAGE DANS LES PROGRAMMES DU COLLÈGE

- **La Représentation et les dispositifs de présentation en Cycle 3** (niveau 5e)

Déroulé Pédagogique

Demande: L'élève doit photographier, à l'aide d'un appareil photo/smartphone un point de vue de son environnement

Lieu: Travers à faire chez soi + impression au Collège

sous objectif → Porter un nouveau regard sur un environnement familier, déceler les propriétés plastiques (lumière, espace, matérialité etc).

"Sous-problématique": **Quels liens entre le réel et la perception de celui-ci à travers sa représentation dans une oeuvre d'art?**

Compétence travaillée : la ressemblance : découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation

COMPETENCES

Expérimenter, produire, créer Domaines du socle 1, 2, 4, 5 :

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- 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 artistique Domaines du socle 2, 3, 5 :

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité Domaines du socle 1, 3 :

- 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.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art Domaines du socle 1, 3, 5

- Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire