

LA REPRÉSENTATION ; IMAGES, RÉALITÉ ET FICTION

La ressemblance

Extrait du programme : « **La ressemblance** : 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. »

En vous appuyant sur le point du programme **de cycle 4 : La représentation ; images, réalité et fiction** dont l'extrait est cité ci-dessus, confronté au(x) document(s) joint(s), **extrait filmique d'*Eternal Sunshine of the Spotless Mind* de Michel Gondry** proposez une séquence d'enseignement.

Vous **justifierez votre choix, vos intentions pédagogiques** en étant attentif:

- **à déterminer** les **connaissances et les compétences** travaillées pour cette séquence, en les situant également au regard de la progressivité des acquis visés sur l'ensemble du cycle 4 et leurs contributions au **Socle** commun de connaissances, de compétences et de culture ;
- **à argumenter** le dispositif d'enseignement proposé, les modalités d'apprentissage et d'évaluation retenues ;
- **à préciser et à motiver** les pratiques artistiques et références culturelles envisagées et investiguées.

Votre réponse sera confortée par le recours à une ou plusieurs autres références librement choisies dont vous exploiterez les aspects les plus significatifs et pertinents au regard des orientations que vous souhaitez justifier.

N.B. Ces références peuvent être choisies parmi celles appartenant :

- aux œuvres et démarches relevant du domaine artistique choisi, à celui de la création en arts plastiques ou encore à tout autre domaine des arts ;
- aux écrits théoriques ou méthodologiques en pédagogie et en didactique, en arts plastiques et plus globalement en éducation ;
- aux écrits théoriques et critiques portant sur la création en arts plastiques et dans d'autres arts.

Parcours et acquis des élèves

Le **cycle 2** a conduit les élèves à cultiver et canaliser leur désir de « **représentation du monde** » et, entre autres, à prendre conscience de la présence du dessin et de la diversité des modes de représentation dans leur environnement.

« Entre six et neuf ans, l'enfant investit dans ses productions l'envie de représenter le monde qui l'entoure. Progressivement, il prend conscience de l'écart entre ce qu'il voit, ce qu'il produit et ce que le spectateur perçoit (ce moment où l'élève pense qu'il ne sait pas dessiner). L'enjeu est de l'amener à garder un regard ouvert à la pluralité des représentations, au-delà d'une représentation qu'il considère comme juste, car ressemblant à ce qu'il voit ou à ce qui fait norme. »

Au **cycle 3**, les élèves ont appris à faire l'expérience de la représentation avec divers moyens plastiques et, notamment, en dessinant dans des approches et des situations variées. Ils ont pris conscience de l'écart entre un modèle observé ou imaginaire et leur production. Ils se sont rendus disponibles à tirer parti de cet écart et des découvertes qu'ils font dans l'usage des langages plastiques.

« La représentation plastique et les dispositifs de présentation : les élèves distinguent progressivement ce qui, dans leur désir de reproduire le réel, relève du hasard et ce qui manifeste leurs choix, leur volonté. Afin de compléter de premières acquisitions techniques, ils sont conduits par le professeur à explorer les possibilités créatives liées à la reproduction ou au travail en série, ainsi qu'à l'organisation d'images pour sous-tendre un récit ou un témoignage. »

Extrait filmique

Eternal Sunshine of the Spotless Mind, **Michel Gondry (1963-)**, 2004

amour / science-fiction, 1h 48m

<https://www.youtube.com/watch?v=ufH7Y-Cmt1s>

Dans l'extrait filmique, nous retrouvons les deux personnages dans une première scène se déroulant en intérieur. Les deux établissent un plan pour s'échapper de la réalité afin d'explorer des souvenirs du personnage masculin alors inconnus du personnage féminin. Au delà de l'idée inhabituelle qui questionnera le spectateur, le décor dans lequel ils sont implantés est en somme tout à fait normal jusqu'à ce que l'extérieur s'invite à l'intérieur, entrecoupé par des plans évoquant des souvenirs d'enfances. Des objets, des gestes, des situations, le tout se mélange et le spectateur se retrouve face à plusieurs temporalités et plusieurs espaces différents. Dans la deuxième partie de l'extrait, les personnages se voient incarner d'autres rôles que les leurs ou bien, les leurs mais à d'autres moments de leur vie. Une femme qui devient une amie d'une autre époque et un homme qui se retrouve plongé en pleine crise d'enfant... dans son corps d'adulte. Nous ne pouvons pas dire que nous sommes perdus face à l'extrait filmique que nous regardons, cependant, la réalité de la fiction en cours se trouve mêlée à une autre réalité, celle-ci instaurée par des souvenirs. Les décors évoluent suivant les scènes qui s'entrecoupent et les travellings de la caméra. La pluie tombe à l'intérieur, le vélo d'enfant se trouve dans le salon. L'adulte semble trop grand sous une table trop petite, puis la table devient grande pour un adulte rapetissé par les effets filmiques. Bien que des détails dénotent et nous interpellent, cela ne va pas à l'encontre de la compréhension.

Problématique

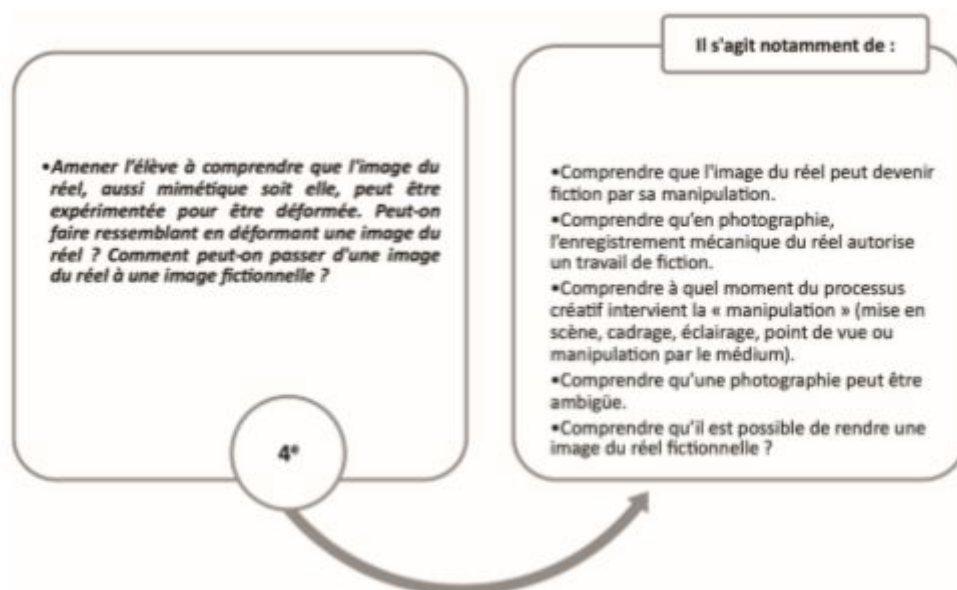
Comment et pourquoi l'image artistique enrichit-elle le rapport à la réalité et à sa perception ? Le réel présent (l'image « vraie »), observé, interprété, déformé, comparé, composé.

En conduisant pour ses élèves un travail sur cette question liée aux contenus et objectifs des programmes, le professeur apporte aux élèves un éclairage nouveau quant à l'idée de ressemblance que véhicule une image artistique. Le professeur contribue à rendre attentif l'élève à la notion d'écart qu'une œuvre instruit entre le réel et son double imagé. Le professeur leur apporte les moyens de compréhension d'une relation critique face à l'image en pointant les différences et divergences entre ressemblance et vraisemblance.

Identifier et situer les sensibilités et les repères artistiques ou culturels des élèves : à cette période de la scolarité, quand les élèves abordent une image, ils pensent que la qualité de la représentation et de la maîtrise du dessin dépend du degré d'iconicité de la représentation. Pour eux la faculté à « bien » dessiner passe par une maîtrise technique. La différence entre la vraisemblance et la ressemblance ne va pas de soi.

Apporter aux élèves des savoirs plasticiens, théoriques et culturels : en construisant son cours, le professeur amène les collégiens à remarquer les différentes conventions de représentation qui traversent les différentes époques et styles. Il leur apporte les moyens de les renouveler, de les dépasser. Le professeur leur permet donc de comprendre que les modalités de représentation ne sont pas hiérarchisées et qu'elles sont plurielles.

Des savoirs en question dans un projet personnel de l'élève : le fait de multiplier les modes de représentation et d'expressivité permet à l'élève de s'approprier les pluralités de représentation et de se détacher de la sacro-sainte ressemblance iconique en discriminant ce qui est de l'ordre de la vraisemblance et de la ressemblance. L'élève est ainsi outillé à argumenter de manière critique face à l'image.



Séquence d'enseignement

<i>"Inquiétante étrangeté"</i>	
CYCLE 4 ENTRÉE DU PROGRAMME NIVEAU 4EME	LA REPRÉSENTATION ; IMAGES, RÉALITÉ ET FICTION - La ressemblance - Le dispositif de représentation - La création, la matérialité, le statut, la signification des images
COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	EXPÉRIMENTER, PRODUIRE, CRÉER - 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. - Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique. METTRE EN OEUVRE UN PROJET ARTISTIQUE - Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
NOTIONS	Espace - Corps - Support - Lumière
INCITATION	<i>"Inquiétante étrangeté"</i>
CONSIGNE	Dans la salle de classe et par groupe de deux, il vous est demandé d'apporter une modification au lieu pour donner une sensation d' "inquiétante étrangeté".
QUESTIONNEMENTS & PROBLÉMATIQUE	Comment s'identifier autant dans le réel que dans la fiction ? Avons-nous besoin de plus pour comprendre ce qu'il se joue ? Perturber le réel, mais pas sa compréhension. Le détail qui interpelle. Comment peut-on modifier l'espace et la perception que l'on peut en avoir sans le dénaturer pour autant ? Comment sait-on qu'une image est "vraie" ou "fausse" ? Ajouter de la fiction sans déformer la réalité. <i>Comment et pourquoi l'image artistique enrichit-elle le rapport à la réalité et à sa perception ? Le réel présent (l'image « vraie »), observé, interprété, déformé, comparé, composé.</i>

DÉFINITIONS & VOCABULAIRE	- Inquiétante étrangeté : Élément familier du quotidien sous un éclairage différent et inquiétant. Exemple : notre propre reflet dans le miroir que l'on ne reconnaît pas l'espace d'une seconde ou, une poupée dans un éclairage autre ou dans une ambiance particulière qui prendrait un tout autre sens (cinéma d'horreur) Essai et concept de Sigmund Freud ; point de départ de l'enseignant pour faire naître une séance pédagogique - Vraisemblance / Ressemblance - Investir - s'imprégner - s'approprier - modifier - ajouter - enlever - camoufler - cacher - changer - inverser - tourner... - Mise en scène - Point de vue - Cadrage - Éclairage - Manipulation par le médium - Trompe l'oeil - Réalité fictionnelle (fiction) - Sensations (sens) - Ombres
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE POUR L'ENSEIGNANT	- Que les élèves investissent un lieu, s'en imprègnent, se l'approprient, le transforment, y apportent des éléments plastiques pour en modifier la compréhension. - Que les élèves réfléchissent au processus de création en gardant à l'esprit que le rendu final doit être une prise de vue photographique > amener les élèves à faire attention à la prise de vue en fonction de ce qu'ils cherchent à donner à voir au spectateur. - Choisir les techniques, outils et matériaux appropriés pour répondre à l'incitation (sera t-il question d'ajout de matière pour modifier, camoufler, cacher ? pour donner une autre atmosphère ? ...) > chaque matériau a un rendu particulier.
BUTS POUR L'ÉLÈVE	- Les élèves sont amenés à investir le lieu : la salle de classe > réussir à changer/modifier l'atmosphère d'un lieu - Utiliser (ou non) des matériaux en fonction de leurs effets (matériaux et leurs potentiels) > tenter, essayer > ne pas s'arrêter au premier essai - Mettre en place / mise en scène > avoir recours à des astuces, des idées > s'adapter à l'environnement et aux autres
CONTRAINTES	Le lieu d'intervention est la salle de classe et le travail se fait par groupe de deux. Intervention obligatoire dans le lieu : donner une sensation d'"inquiétante étrangeté". Si les techniques sont libres, le rendu final doit obligatoirement être une prise de vue numérique.
TECHNIQUES	Techniques libres, matériaux de la salle à disposition. Prise de vue numérique pour le rendu final (appareils photos de la salle + tablettes numériques de l'établissement).

CONDITIONS DE TRAVAIL	Une séquence de trois séances. Travail par groupe de deux.
RÉFÉRENCES	- Extrait de <i>Disneyland, mon vieux pays natal</i> de Arnaud des Pallières 2001 (entre documentaire et fiction, A. des P. présente le célèbre parc d'attractions comme un piège, un lieu triste) - <i>Distorsion N° 34</i> de Andre Kertesz 1933 (photographie faites avec un miroir déformant utiliser dans les fêtes foraines, le corps devient alors une matière malléable élastique et souple) - La série <i>Fauna</i> de Joan Fontcuberta 1985-89 (entre réalité et fiction, l'artiste prétend avoir découvert des animaux chimériques en Ecosse. Photomontage, découpage, falsification de documents pour détourner la réalité. « <i>Les images sont notre mémoire, notre imaginaire, notre inconscient</i> ») - <i>Live-Taped Video Corridor</i> de Bruce Nauman 1969-70 (le spectateur fait l'expérience sensoriel d'un couloir, avec à l'arrivée deux écrans de télévision ; le 1er montre le couloir vide et le second montre la progression du spectateur avec un décalage temporel)

Détail des trois séances

1ÈRE SÉANCE (55 MINS)

- Installation en classe **(5 mins)**
- Lecture de la nouvelle proposition pédagogique. Celle-ci est projetée au tableau, la lecture est faite par un élève. **(5 mins)**
- Premier échange suite à la lecture, réponse aux questions. Vient ensuite une discussion sur l'incitation "inquiétante étrangeté". L'incitation est projetée au tableau et pendant un brainstorming pour s'assurer que les élèves sont dans la compréhension de l'incitation, les différentes idées et définition qui en sortent sont écrites au tableau et dans les cahiers. Les élèves peuvent donner leurs propres définitions avant que l'enseignant explique simplement le concept de Freud. Les élèves apportent des exemples et des références d'oeuvre de fiction s'ils en ont. **(15 mins)**
- Constitution des duos. Début de réflexion avec un travail de croquis et de mots-clés dans les cahiers (écart entre le prescrit et le réel). Cette étape permettra à l'enseignant de savoir quel duo fait quoi et où afin de préparer la salle de classe pour la prochaine séance et prendre les devants afin que tout se passe au mieux dans l'espace restreint de la salle. **(25 mins)**
- Rangement et fin du cours. **(5 mins)**

2ÈME SÉANCE (55 MINS)

- Installation en classe **(5 mins)**
- Relancer la proposition avec rappel de la consigne et des contraintes. **(5 mins)**

- Suite de la réflexion. Puis, les élèves commencent à mettre en place leurs idées. Peut-être auront-ils à confectionner, utiliser des matériaux, penser une mise en scène, faire des essais etc. Certain groupe feront certainement des premières prises de vue. (Ne pas hésiter à prendre la parole pour questionner le groupe classe et relancer la dynamique de travail). **(35 mins)**
- Rangement et fin du cours. **(10 mins)**

3ÈME SÉANCE (55 MINS)

- Installation en classe **(5 mins)**
- Relance de la proposition avec rappel de la consigne et des contraintes. **(5 mins)**
- Les duos continuent et terminent leurs travaux. Prise de vue numérique pour tout le monde. Auto-évaluation. **(20 mins)**
- Rangement **(5 mins)**
- Verbalisation et références **(20 mins)**
- Fin du cours

Si toutefois il était impossible de faire cette séance dans la salle de classe à cause de l'effectif, il pourrait être envisageable de discuter des possibilités avec les assistants d'éducation, pour faire se dérouler cette séquence dans la cours de récréation. Sinon, de faire une EPI avec l'enseignant de français autour de la narration.

Verbalisation

Travaux projetés au tableau. Commencer avec un rappel de la proposition. Parler de potentiel difficulté. En fonction des travaux des élèves ranger/classer/faire des "familles" de similitude, choisir de parler de quelques travaux seulement ?

Questions possibles : Le lieu a-t-il été transformé avec des matériaux ? Utilisation de matériaux intangibles (lumière) ? Comment changer l'âme d'un lieu ? Créer une atmosphère ? Pourquoi intervenir ? Comment on fait avec le lieu ? Il a des caractéristiques ce lieu. Comment convoquer les sens ? Est-ce qu'on fait ressentir quelque chose ? Réalité ou fiction ? Y a-t-il un écart ? Où et comment ? Parler de vraisemblance / ressemblance. Peut-on être dans les deux en même temps ? Soulever la question de la mise en scène, du point de vue, du cadrage. Image réelle ou fictive ? Une question d'interprétation ? Donner un sens fictif à une image qui s'ancre dans le réel ? Le statut de l'image ? La différence entre le lieu tel qu'on le voit et l'image final. Interroger le rapport au corps, le rapport au texte (cf. *Des Histoires Vraies* de **Sophie Calle**), le rapport à la lumière et à la couleur (cf. James Turrell) pour modifier le sens et l'espace.

Critères d'évaluation

Une auto-évaluation des élèves en lien avec les compétences attendues + évaluation de l'enseignant.

- L'incitation "Inquiétante étrangeté" a bien été prise en compte : /5
- Le lieu a bien été investi : /5

- La pertinence des matériaux utilisés par rapport au projet : /6
- Investissement dans le projet : /4

Hypothèse de travaux d'élèves

Les élèves peuvent utiliser l'espace de la classe et "chambouler" quelques éléments de mobiliers pour donner un sentiment d'étrangeté à la prise de vue (entre habituel et étrange). Les élèves peuvent faire un travail de collage au mur pour camoufler certaines parties indésirables ou bien faire un travail de trompe-l'oeil. Les élèves peuvent faire un travail d'ombre et de lumière, mais aussi diffuser une couleur par la lumière. Il est possible qu'ils fassent de la mise en scène en mettant leur propre corps à disposition dans cette dernière...

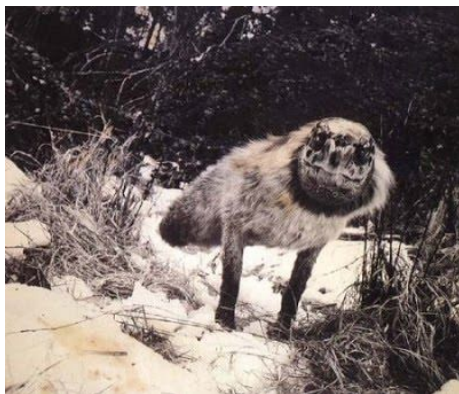
Références



- Extrait de *Disneyland, mon vieux pays natal* de **Arnaud des Pallières** 2001 (entre documentaire et fiction, A. des P. présente le célèbre parc d'attractions comme un piège, un lieu triste)



- *Distorsion N° 34* de **Andre Kertesz** 1933 (photographie faites avec un miroir déformant utiliser dans les fêtes foraines, le corps devient alors une matière malléable élastique et souple)



- La série *Fauna* de **Joan Fontcuberta** 1985-89 (entre réalité et fiction, l'artiste prétend avoir découvert des animaux chimériques en Ecosse. Photomontage, découpage, falsification de documents pour détourner la réalité. « *Les images sont notre mémoire, notre imaginaire, notre inconscient* »)



- *Live-Taped Video Corridor* de **Bruce Nauman** 1969-70 (le spectateur fait l'expérience sensoriel d'un couloir, avec à l'arrivée deux écrans de télévision ; le 1er montre le couloir vide et le second montre la progression du spectateur avec un décalage temporel)