

Projet d'enseignement	Enseigner par le projet : de l'idée à la réalisation, une situation d'apprentissage ouverte. Des élèves de terminale en enseignement optionnel mettent en place depuis le début de l'année une démarche personnelle de pratique artistique. Lors de cette séance une contrainte est ajoutée : <i>l'interface</i>. Les élèves devront tenir compte de cette notion dans la réalisation envisagée.
Éléments de programme travaillés¹	Mettre en œuvre un projet individuel à visée artistique • s'engager dans une démarche artistique personnelle, • rendre compte oralement et à l'écrit d'enjeux artistiques, • prolonger une démarche personnelle dans le champ historiques des arts plastiques
Cycle et niveau	Terminale, enseignement optionnel
Questionnement et intentions didactiques	Renforcer une situation d'apprentissage à champ ouvert en favorisant la prise d'initiatives, l'engagement et l'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique personnel.
Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre, apprendre)	L'ensemble du champ des questionnements plasticiens peut être mis en œuvre car l'élève construit un dispositif artistique personnel. Il choisit donc « sa direction artistique ». Celle-ci se trouve néanmoins contrainte par la notion d'interface. Réflexion autour du mot interface, éléments de questionnement transmis aux élèves : • Une interface est un "point de contact" entre au moins deux "objets" de nature différente. Les "objets" peuvent être des systèmes divers et/ou des êtres humains. L'interface appartient donc aux deux objets, elle leur est commune. Il s'agirait donc d'un langage partagé. • Elle est une limite qui permet l'échange et la communication dans le dispositif artistique convoqué. • L'interface permet un partage, une implication, une collaboration, une relation, une expérience, des liens d'interdépendance entre les deux « objets ».
Compétences disciplinaires, transversales et numériques visées	Compétences transversales : animer des images, penser leur diffusion et leur réception, interactions entre images et spectateur au service de leur diffusion et de leur réception.
Éléments de langage plastique mobilisés vocabulaire, concepts, notions	La relation comme forme artistique, l'interactivité, statut de l'œuvre, le spectateur-acteur/joueur : <i>homo-ludens</i> , spectateur-opérateur, la « saisie » de l'œuvre, préhension/compréhension, installation, mise en scène/présentation.

¹ Collège : cycle 3 : https://cache.media.eduscol.education.fr/file/A-Scolarite_obligatoire/37/5/Programme2020_cycle_3_comparatif_1313375.pdf

Collège : cycle 4 : https://cache.media.eduscol.education.fr/file/A-Scolarite_obligatoire/37/7/Programme2020_cycle_4_comparatif_1313377.pdf

Lycée : seconde enseignement optionnel : https://cache.media.education.gouv.fr/file/SP1-MEN-22-1-2019/69/3/spe566_annexe1CORR_1063693.pdf

Lycée : première enseignement optionnel : https://cache.media.education.gouv.fr/file/SP1-MEN-22-1-2019/69/5/spe566_annexe2CORR_1063695.pdf

Lycée : terminale enseignement optionnel : https://cache.media.education.gouv.fr/file/SPE8_MENJ_25_7_2019/15/4/spe263_annexe_1159154.pdf

Lycée : première enseignement de spécialité : https://cache.media.education.gouv.fr/file/SP1-MEN-22-1-2019/84/6/spe567_annexe_22-1_1063846.pdf

Lycée : terminale enseignement de spécialité : https://cache.media.education.gouv.fr/file/SPE8_MENJ_25_7_2019/02/6/spe245_annexe_1159026.pdf

Les œuvres convoquées vont questionner « la relation comme une forme artistique » par la médiation de l'interface

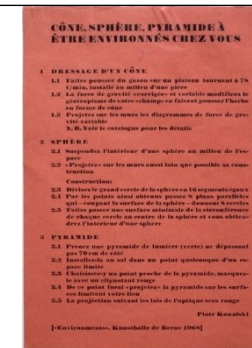
- L'interactivité est une notion qui peut se comprendre comme faisant partie intégrante d'une œuvre d'art. Elle dépasse la simple médiation d'accès à l'art ce qui rend difficile le statut de l'œuvre en la rendant spécifique.
- L'interface augmente cet aspect relationnel à l'œuvre et lui apporte de nombreuses potentialités :
 - le rapport entre deux choses,
 - des liens d'interdépendances,
 - une liaison assurée par un moyen.
- Le spectateur devient donc un élément actif et décisif de l'œuvre puisqu'il peut la lire et l'interpréter c'est à dire « jouer » l'œuvre.
- La *saisie* de l'œuvre : l'artiste met à disposition du public des données dont le spectateur doit s'emparer afin d'accéder à la finalité de l'œuvre. La *préhension* (saisie) permet-elle la compréhension de l'enjeu artistique ?



Jean TINGUELY (1925-1991), *Meta-matic N°6*, 1959



George BRECHT (1926 – 2008), *water yam*, 1963



Piotr KOWALSKI (1927 – 2004), *dressage d'un cône*, 1968



Corpus d'œuvres

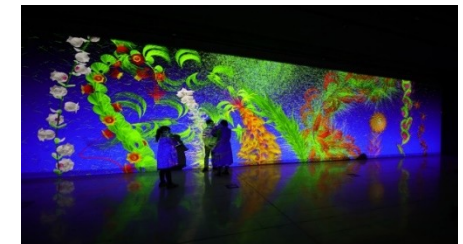
« L'esthétique » du presse-bouton chez **jean TINGUELY (1925 – 1991)**, l'élément déclencheur offert au toucher du spectateur qui devient une sorte d'opérateur de l'œuvre : « ON » : présence de l'œuvre, « OFF » : absence de l'œuvre. **George BRECHT (1926-2008)** propose au spectateur d'interpréter des événements écrits sur une carte. Il joue l'œuvre en répondant à une demande.



Edmond COUCHOT/Michel BRETT,
je sème à tout vent - 1990



Jeffrey SHAW (1944-), *the legible city*, 1990



Miguel CHEVALIER (1959-), *extra-natural* - 2021

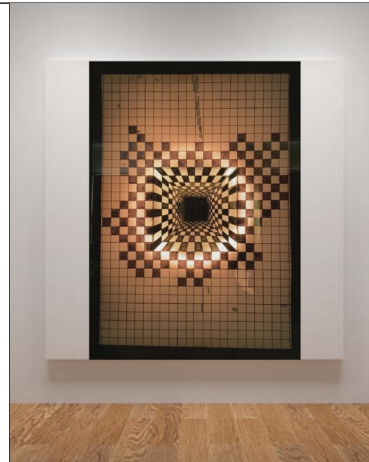
L'image n'est pas seule. L'art de l'interface, de la relation met en œuvre une force permettant de révéler toutes les potentialités d'une œuvre. La **technologie** devient ici un

	élément essentiel au cœur du dispositif artistique. L'interaction avec l'œuvre se fait en temps réel. Dans l'œuvre <i>je sème à tout vent</i> , un capteur de souffle active l'image ; l'absence de souffle désactive l'installation. La virtualité (image) se substitue à la réalité (souffle)
Description du projet d'enseignement : nombre de séances, déroulement, articulation des séances	Les élèves sont invités à poursuivre leurs démarches personnelles en faisant apparaître, cette fois-ci, la notion d'interface dans le dispositif artistique retenu (voir propositions de définition ci-dessus) • Durée de la pratique : 9h00, Présentation et questionnement des productions : 1h00, Articulation à la création artistique : +/- 30 mn. • Prolongements « le casse-tête d'expertises » : en binômes, les élèves construisent des ressources documentaires numériques autour de la pratique d'un artiste évoqué ci-dessus. Constitution de QCM via Quizz-wizzard (appli iA). (3h00) Ils auront ensuite à présenter entre binômes le contenu de leur ressource pour procéder dans un second à l'évaluation des connaissances par le quizz généré. (1h00)
Environnement et disposition de la salle de classe	Les élèves ont à leur disposition l'ensemble des moyens artistiques mis à disposition dans la classe.
Analyse réflexive : enjeux, scénario proposé et modalités de mise en œuvre, ...	Les élèves travaillent en relative autonomie et mènent depuis le début de l'année une démarche artistique articulée aux enjeux disciplinaires. La notion évoquée peut apparaître comme une contrainte importante chez certains élèves à la démarche bien établie. Elle oblige à un recul réflexif, un pas de côté, visant à faire bifurquer le travail engagé. Pendant le déroulement de la séance, le professeur s'assurera de la prise de conscience des enjeux artistiques convoqués. De plus, quelques œuvres leur seront proposées individuellement, en fonction des projets entrepris.
Évaluation des compétences (ce que l'élève a compris et appris : contenus, modalités, outils)	Au cours de la séance, l'élève remplit un document d'accompagnement de projet dans lequel les compétences engagées sont activées Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive : - L'élève est capable de saisir la dimension artistique de sa production (incidence de l'interface dans le dispositif inventé), Questionner le fait artistique : - L'élève est capable de prolonger sa production dans le champ de l'histoire de l'art (connaître/expliciter/situer une œuvre, créer des affinités) Présenter une œuvre : - L'élève est capable de mettre en scène sa création. - l'élève produit des ressources documentaires et mutualise ses recherches auprès de ses pairs.
Pratiques développées par les élèves	   L'objet médiateur « lampe torche » active des tondis.     L'interface « livre » permet le passage d'une image abstraite à une image figurative  L'interface « matière », par soustraction, révèle un bas-relief figuratif.

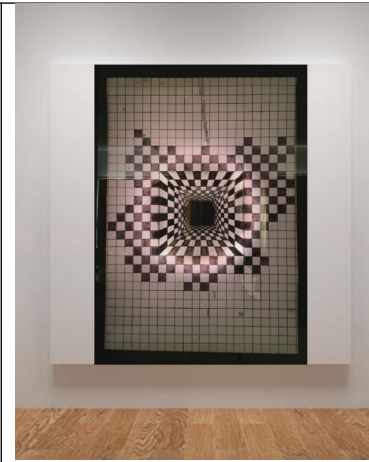
Projet réalisé par Arnaud Daval, professeur au lycée Jeanne D'Arc de Caen



Le dispositif du jeu comme passage vers la création d'une image.



Un interrupteur permet au public l'activation de la matière colorée (ici un éclairage intégré) qui enrichit l'espace perspectiviste dessiné. Ainsi, l'image devient rythmée.



Un lecteur de QR code permet de prendre connaissance de l'emplacement de l'image suivante et offre la possibilité au spectateur de « parcourir » la création.