

Progression cycle 4

| Entrée au Programme | Cinquième | Quatrième | Troisième |
|--|---|--|--|
| <p>La matérialité de l'oeuvre: l'objet et l'oeuvre</p> | <p><u>La tour dansante:</u> Problématique: Dans quelles mesures une architecture peut-elle rendre compte d'un mouvement ? Objectifs d'apprentissage: -Comprendre le rapport entre architecture et mouvement -Comprendre ce qu'est un effet Point de programme spécifique: -Les qualités physiques des matériaux <u>Références:</u> -Frank Gehry, <u>La Maison dansante</u>, conçue avec Vlado Milunić, 1996, Prague(Comment un bâtiment fixe peut sembler bouger, la notion d'effet)</p>  | <p><u>La partition graphique:</u> Problématique: Dans quelles mesures le son peut-il être perçu comme un matériau plastique ? Objectifs d'apprentissages: -Comprendre comment retranscrire une sensation en dessin -Comprendre les relations entre son et arts plastiques Point de programme spécifique: -La transformation de la matière <u>Références:</u> -Arnold Schönberg, <u>Dodécaphonisme</u>, 1923, composition musicale (système de composition à 12 sons), Archiv Produktion(Son saccadé, fausse note volontaire, comment interpréter un son qui sonne faux)</p>  <p>-Antonio Vivaldi, <u>Les Quatre Saisons</u>, 1723, concerto pour violon et orchestre, Musée de la Musique, Paris (les progressions dans la musique, comment les retranscrire)</p> | <p><u>L'édifice mobile:</u> Comment une architecture peut-elle créer un mouvement ? Objectifs d'apprentissages: -Comprendre comment une architecture peut être créatrice d'une chose -Comprendre comment montrer un mouvement Point de programme spécifique: -Les qualités physique des matériaux <u>Références:</u> -Giambattista Tiepolo, <u>Le Cheval de Troie</u>, 1760, Fresque, Palais archiépiscopal de Wurtzbourg, Allemagne (comprendre déplacer une charge lourde, architecture ou pas, l'abri pour les soldats)</p>  |

-László Moholy-Nagy, *Le Modulateur Espace-Lumière*, 1930, œuvre cinétique, Musée d'Art Moderne, New York (La sculpture cinétique, comment influencer un mouvement réel dans un objet figé)



La nature fausse:

Comment les effets de matières permettent-ils l'imitation ?
 Objectifs d'apprentissage:
 -Comprendre la différence entre l'utilisation de matériaux bruts et matériaux raffinés
 -Envisager les rapports entre arts et nature
 Point de programme spécifique:
 -La transformation de la matière
Références:
 -Joan Fontcuberta, *Fauna*,



-John Cage, *4'33''*, 1952, composition pour instrument(s) silencieux, interprété par le Berliner Philharmoniker sous la direction d'Andris Pētersons (d'après John Cage) (ressenti le bruit du silence)



Hector Guimard, *Bouche de métro de Paris*, 1900-1913, Fer forgé, Paris (l'art nouveau et son impact sur l'architecture)



Mon objet se fait beau:

problématique:
 Comment les artistes ont pu transformer des objets du quotidien en œuvre d'art ?
 Objectifs d'apprentissages:
 -Comprendre comment donner un sens artistique à un objet
 -Envisager l'utilisation de symbole pour transformer l'objet en art
 Point de programme spécifique:
 -L'objet comme matériau en art
Références:
 Eva Hesse, *Hang Up*, 1966, Installation, Collection privée (comment sculpter avec l'immatériel,

1987, série photographique, manipulation d'images, Musée Joan Miró, Barcelone (L'art imitateur de la nature, la métaphysique dans l'art)



-Baptiste Debombourg, *Flow (Turbo)*, 2018, sculpture en résine et métal, collection privée (Comment imiter un phénomène naturel avec un matériau raffiné)



Le pont suspendu:

Comment une architecture peut-elle supporter un mouvement ?

Objectifs d'apprentissages:

- Comprendre les principes de l'architectures
 - Comprendre comment créer un mouvement
 - Comprendre en quoi l'architecture permet-elle d'abriter l'homme
- Point de programme spécifique:
- Les qualités physique des matériaux

Références:

-Tadao Ando, *Maison Azuma*, 1976, architecture, Osaka, Japon (entre architecture et art)



-Le Corbusier et Pierre Jeanneret, *Les Cinq points de l'architecture moderne*, 1926, manifeste architectural, Publication (Les règles moderne de l'architecture dans les années 30)

qu'est ce qui peut constituer une oeuvre)



Marcel Duchamp, *Porte-bouteilles*, 1914, Sculpture, Collection privée(l'action de l'artiste sur l'objet le transforme en oeuvre d'art)



La transition: Comment la matière permet-elle de marquer une étape ?

Objectifs d'apprentissage:

-Comprendre comment marquer une étape

-Etre capable de se repérer dans les différentes étapes d'une démarche artistique

Point de programme spécifique:

-La transformation de la matière

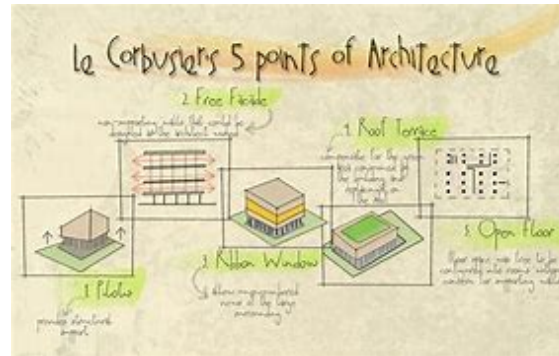
Références:

-Gabriel Orozco, Le chemin de la pensée (The Path of Thought), 2002, installation, collection privée.

(Comprendre comment la matière permet de marquer une étape)



-Eugène Delacroix, Les carnets de voyage au Maroc, 1832-1833, dessins et aquarelles, musée du Louvre,



-Michel Virlogeux, Pont de Normandie, 1995, ingénierie (pont à haubans), Le Havre, France (le pont à haubans, la résistance de l'architecture)



Drôle de machine

Problématique:

Dans quelles mesures les évolutions technologiques ont permis de faire évoluer l'art ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre comment l'outil utilisé pour créer peut être complexe

-Questionner le sens de l'art

Point de programme spécifique:

-Les représentations et statuts de l'objet en art

-Le numérique en tant que processus et matériau artistique

Références:

Jean Tinguely, Méta-Matics, 1954-1959, Machine artistique, Collection du Musée Tinguely, Bâle (la machine pour créer, la place de l'artiste dans la création de l'oeuvre)



Paris(Comment raconter les différentes étapes de création, la narration façon carnet de voyage)



Un dessin un outil: Comment la création et l'utilisation d'un outil influent-il sur le geste ?
Objectifs d'apprentissage:
-Envisager la relation entre outil et geste
-Etre capable de considérer l'outil comme une composante de l'oeuvre
Point de programme spécifique:
-L'objet comme matériaux en art
Références:
-Henri Matisse et son travail à la calame (Comment l'outil permet de compenser une défaillance dans le geste)
-Annette Messager, Les

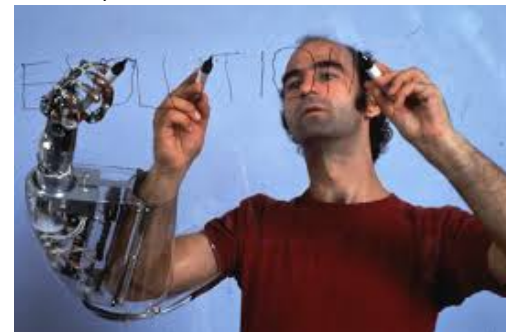
La nature morte:

Comment la matière peut-elle témoigner d'une présence antérieure ?
Objectifs d'apprentissages:
-Comprendre comment une oeuvre peut témoigner de son époque
-Comprendre comment un effet permet de montrer une idée
Point de programme spécifique:
-Les qualités physiques des matériaux
Références:
-Gabriel Orozco, Le chemin de la pensée (The Path of Thought), 2002, installation, collection privée (la déambulation, l'intervention du corps de l'artiste dans l'oeuvre)



-Les grottes de Lascaux, art pariétal, environ 17 000 ans avant J.-C., peinture rupestre, Montignac, France (les représentations, comment représenter sans outil, la conservation des oeuvres)

Stelarc, Third Hand, 1980, Performance, Collection privée (l'artiste augmenté, les possibilités infinies)



CD Projekt RED, Cyberpunk 2077, 2020, Jeu vidéo, (l'abus de technologies, le futur dystopique, la "cyberpsychose")



spectres des couturières, 1996, installation, collection privée (l'outil vu comme une oeuvre, hommage d'une pratique)



La matière colorée:

Comment la couleur peut-elle être porteuse de sens ?

Objectifs d'apprentissage:

-Comprendre comment la couleur peut être expressive

-Comment peut-on faire comprendre son intention avec la couleur

Point de programme spécifique:

-La matérialité et la qualité de la couleur

Références:

-Yayoi Kusama, Dots

Obsession: Infinity Mirrored Room, 2009, installation

immersive, collection du musée d'Art Moderne de San

Francisco(Comment la couleur



Le passage:

Comment une empreinte peut-elle laisser un message ?

Objectifs d'apprentissage:

-Comprendre comment guider le spectateur grâce à un motif

-Comprendre comment l'utilisation de l'empreinte peut faire oeuvre

Point de programme spécifique:

-La matérialité et la qualité de la couleur

Références

-Niele Toroni, Information, 1967, peinture (empreintes de pinceau), Collection privée

La lumière matérielle:

Problématique:

En quoi l'utilisation de la lumière par certains artistes en fait un matériau indissociable de l'oeuvre ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comment créer avec de l'immatériel
-Comment transformer l'invisible en visible

Point de programme spécifique:

-La matérialité et la qualité de la couleur

Références:

-Olafur Eliasson, The Weather Project,

2003, Installation, Tate Modern,

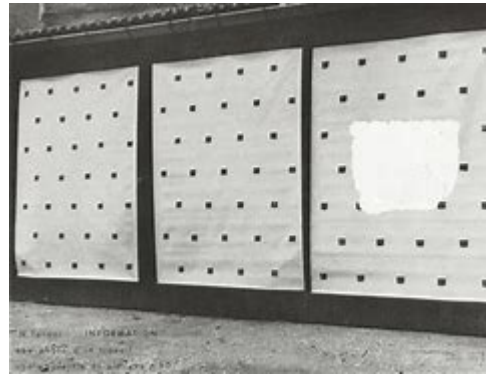
Londres (les sens du spectateur était brouillés, la vue, le toucher et l'odorat)



peut-elle servir de matériau à l'artiste)



-Georges de La Tour, Le Nouveau-né, vers 1648-1650, huile sur toile, musée des Beaux-Arts de Rennes(Comment utiliser la couleur pour sublimer)



- Lawrence Weiner, 36" x 36" Removal to the Lathing or Support Wall of Plaster or Wallboard from a Wall, 1968, installation (texte), Collection privée, 1968 (L'artiste travaillant in situ, laisser son empreinte dans un lieu)



-Henri Matisse, L'Arbre de vie, 1950, Découpage, Musée Matisse, Nice (comment créer avec un matériau opaque, transparent, comment intégrer la lumière à son oeuvre)



La matière libérée:

Problématique:

Dans quelles mesures les relations entre geste et matière permettent-elles de concevoir une œuvre ?

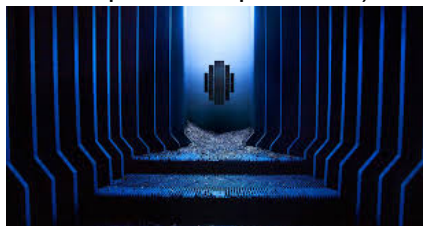
Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre comment lier le faire et le matériau

Point de programme spécifique:

-La qualité physique des matériaux
-La transformation de la matière

-*The relativity of Matter*, Levi Van Veluw (comment la couleur permet de créer un univers et de transporter le spectateur)



La transfiguration:

Comment passer d'un état matériel à un autre ?

Objectifs d'apprentissage:

-Comprendre ce qu'est un état matériel

-Comprendre comment utiliser ces différents états et établir des relations entre eux

Point de programme spécifique:

-La transformation de la matière
-Le numérique en tant que processus et matériau artistique

Références:

-Raphaël, *La Transfiguration*, 1516-1520, huile sur toile, Pinacothèque Vaticane, Vatican (l'origine de la transfiguration)

Le geste ustensile:

Comment un geste permet-il la création d'un outil ?

Objectif d'apprentissages:

-Comprendre comment passer du geste à l'outil

-Envisager le geste comme composante de l'oeuvre

Point de programme spécifique:

-La transformation de la matière

Références:

-Ushio Shinohara, *Boxer*, 1969, sculpture (mélange de techniques et matériaux), Collection privée (Le geste de l'artiste fait l'oeuvre, il est à la fois le créateur et l'outil de l'oeuvre)



-Saburo Murakami, *Paper Tearing*, 1955, performance et photographie, collection privée (l'artiste met à l'épreuve son corps lors d'une performance pour créer une oeuvre, l'oeuvre est dans le faire ou bien dans le résultat)

Références:

-César, *Compression*, 1960, Sculpture, Collection du Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris (l'artiste empêche la matière de bouger, il la contrôle, la contient)



-Anish Kapoor, *Shoot into the Corner*, 2008, Installation, Collection privée (l'artiste projette la matière puis la laisse faire son propre chemin)



-Francis Alÿs, *Sometimes Making Something Leads to Nothing*, 2004, vidéo, collection du musée d'Art moderne de la Ville de Paris (la transformation de la matière, le cycle de l'eau, de la glace à l'évaporation)



-Walter De Maria, *Lightning Field*, 1977, installation en plein air, site de la Lightning Field, Nouveau-Mexique, États-Unis (transformation de la nature en oeuvre d'art)



L'expression colorée:

Comment créer une image avec seulement de la couleur ?

Objectif d'apprentissages:

-Comprendre comment l'expressivité de la couleur peut être utilisée

-Comprendre les différentes étapes de création d'une image

Point de programme spécifique:

-La matérialité et la qualité de la couleur

-Le numérique en tant que processus et matériau artistique

Références:

-Kasimir Malevitch, *Carré blanc sur fond blanc*, 1918, huile sur toile, Musée de St. Pétersbourg, Russie (comment l'absence de couleur peut vouloir signifier quelque chose)



Le souvenir monumental:

Problématique:

Dans quelles mesures l'art permet-il de se souvenir, d'honorer ?

Objectifs d'apprentissages:

-Envisager le monument comme une pièce artistique

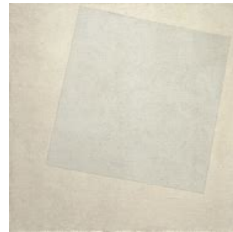
-Comprendre comment l'art permet de témoigner d'un événement d'une époque

Point de programme spécifique:

-Les qualités physique des matériaux

Références:

-Christian Boltanski, *Personnes*, 2010, Installation, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris (la dimension monumentale de l'oeuvre et la dimension monumentale dans le souvenir, le devoir de mémoire)




-Anish Kapoor, *Descent Into Limbo*, 1992, installation (sculpture interactive avec des éléments de vide et de couleur), Collection privée(Comment la couleur permet-elle de faire illusion)



-Richard Serra, *La Matière du temps*, 1994-2005, Sculpture, Musée Guggenheim, Bilbao(l'oeuvre monumentale, les dimensions impressionnante d'une oeuvre)



| | | | |
|---|--|---|--|
| | | | <p>-Gunter Demnig, <i>Stolpersteine</i>, 1997, Installation (pavés commémoratifs), Espaces publics (l'oeuvre qui ne se voit presque pas, le message plus puissant que l'oeuvre)</p>  |
| <p>La représentation image réalité et fiction</p> | <p><u>L'oeuvre d'aujourd'hui</u> Problématique: Dans quelles mesures une oeuvre se modifie-t-elle avec l'évolution des mœurs ? Objectifs d'apprentissage: -Comprendre comment une oeuvre s'inscrit dans un contexte historique Point de programme spécifique: -Le dispositif de représentation <u>Références:</u> Inventaire 44 "LOUIS XIV", Bernard Pras (Comment moderniser une oeuvre visuellement et lui faire porter une intention nouvelle) -Luigi Russolo, <i>Automobile in corsa</i>, 1913, huile sur toile, collection privée (Comment</p> | <p><u>L'idylle:</u> Problématique: Dans quelles mesures un paysage peut-il raconter quelque chose ? Objectifs d'apprentissages: -Comprendre les codes de l'idylle -Travailler son imagination pour arriver à un projet abouti Point de programme spécifique: -La narration visuelle <u>Références:</u> -<i>La Cité idéale d'Urbino</i>, Artiste inconnu, fin du XV^e siècle, peinture (fresque ou dessin), Musée de l'Académie des Beaux-Arts, Pérouse, Italie(une vision idyllique, une image de la perfection)</p> | <p><u>Dis moi:</u> Problématique: Dans quelles mesures une oeuvre d'art peut-elle transmettre une émotion ? À quelle point peut elle impacter le spectateur ? Objectifs d'apprentissages: -Comprendre que l'oeuvre dialogue avec son public -Envisager comment utiliser différents moyens de représentation au sein d'une seule production Point de programme spécifique: -La narration visuelle <u>Références:</u> -Kasimir Malevitch, <i>Carré noir</i>, 1913, Huile sur toile, Musée Tretyakov, Moscou (que peut on ressentir face à un aplat)</p> |

l'évolution des technologies peut avoir un impact sur l'art)



-Stelarc, *Exoskeleton*, 1998, performance et installation, collection privée (l'artiste utilise son corps comme oeuvre grâce à la technologie)



Hubert Robert, *L'Incendie de Rome*, 1771, huile sur toile, Musée du Louvre, Paris 1771 (L'importance de la couleur dans la narration de l'oeuvre)



-La Fée électricité, Raoul Dufy, 1937 (exposition universelle) (250 panneaux de 200x120 cm, couvre en tout 600m2, le spectateur inclut dans l'oeuvre)



La tâche s'exprime:

Comment créer la figuration à partir d'une forme abstraite ?

Objectifs d'apprentissages:

-Envisager les rapports entre figuration et abstraction

-Appréhender la sérendipité dans la démarche artistique

Point de programme spécifique:

Le dispositif de représentation

Je sors du chaos:

Dans quelles mesures le hasard permet-il de construire une forme identifiable ?

Objectifs d'apprentissage:

- Comprendre ce qu'est l'abstraction
- Envisager les liens entre abstraction et figuration

Point de programme spécifique:

- L'autonomie de l'oeuvre d'art

Références:

- Jackson Pollock, Red Composition, 1949, huile sur toile, collection privée (le dripping, comment créer sans contrôler)



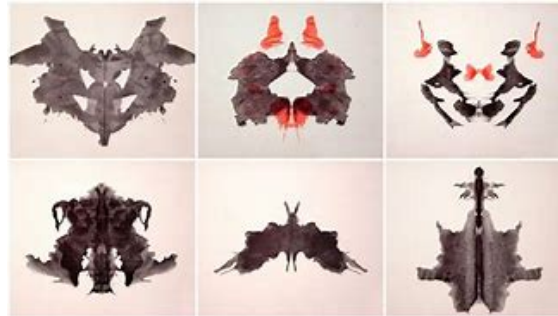
- Henri-Georges Clouzot, Le Mystère Picasso, 1956, film documentaire, Cinémathèque française, Paris (l'artiste travaillant, comment partir de

Références:

- Victor Hugo, Paysage aux trois arbres, 1850, dessin (crayon et encre), Musée Victor Hugo, Paris (comment créer avec le hasard)



- Test de Rorschach, Hermann Rorschach, 1921 (Reconnaître des éléments figuratifs là où ils ne sont pas)



- Francis Picabia, La Sainte-Vierge, 1921, huile sur toile, Musée d'Art Moderne, Paris, 1920 (la projection du médium sur un support, le non contrôle créateur)

La publicité:

Problématique:

Dans quelles mesures l'histoire de l'art influence t-elle notre imagerie moderne ?

Objectifs d'apprentissages:

- Comprendre comment détourner une oeuvre
- Comprendre que les images créées aujourd'hui sont inspirées d'oeuvre d'art

Point de programme spécifique:

- La création, la matérialité, le statut, la signification des images

Références:

- Barbara Kruger, Untitled (I Shop Therefore I Am), 1987, Photographie et texte, Collection du Museum of Modern Art, New York (reprendre les codes de l'image de publicité pour en faire une oeuvre)



“rien”



-Jacques Villeglé, *Untitled (La France)*, 1964, collage, collection privée (Comment figurer avec de l'abstrait)



La société utopique

Dans quelles mesures l'imagination peut-elle amener à créer un espace ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comment utiliser les codes d'un registre pour créer

-Faire preuve d'originalité dans une production plastique

Point de programme spécifique:

-La création, la matérialité, le statut, la signification des images

Références:

-Raphaël, *L'École d'Athènes*, 1509-1511, fresque, Stanza della Segnatura, Palais du Vatican, Vatican

(l'utilisation de la perspective pour concevoir un espace)

-Marc Cherry, *Le Générique de Desperate Housewives*, 2004, Série télévisée, ABC (les oeuvres détournés de nos jours, changement du sens de certaines oeuvres pour coller au message de la série)



-Hokusai, *La Grande Vague de Kanagawa*, 1831, Estampe sur bois, Musée d'Art de Tokyo (Inspiration du logo Quiksilver)



La chambre idéale:

Comment la perspective permet-elle de projeter un espace ?

Objectifs d'apprentissage:

- Comprendre la perspective
- Comprendre les différences entre espace réel et espace suggéré

Point de programme spécifique:

- La création, la matérialité, le statut, la signification des images

Références:

-Raphaël, *L'École d'Athènes*, 1509-1511, fresque, Stanza della Segnatura, Palais du Vatican, Vatican(L'utilisation de la perspective lors de la Haute Renaissance)



-Nicolas Poussin, *L'Inspiration du poète*, 1629-1630, huile sur toile, Musée du Louvre, Paris (la composition harmonieuse)



Le geste fragmenté:

Comment une contrainte de temps peut-elle amener à réfléchir à ses gestes artistiques ?

Objectifs d'apprentissages:

- Comprendre comment décomposer un mouvement

Le voyage extraordinaire

Problématique:

Dans quelles mesures un souvenir peut-il marquer à la fois l'esprit et le support en art ?

Objectifs d'apprentissages:

- Comprendre comment retranscrire un souvenir

-Comprendre comment réaliser une production artistique compréhensible, s'appropriier des codes

Point de programme spécifique:

- La ressemblance

Références:

-Francis Alÿs, *Green Line*, 2004, Vidéo et performance, Collection privée(l'artiste fait son voyage à la fois géographique mais aussi temporel, il se base sur des faits historiques pour retracer une frontière)



-Richard Hamilton, *Interior II*, 1964, collage et techniques mixtes sur toile, collection privée 1964 (Comment représenter un espace par un autre médium que le dessin)



-Ann Veronica Janssens, *Hot Pink Turquoise*, 2014, installation lumineuse, collection privée (Comment s'appropriier un espace et le transformer)



-Faire l'expérience du corps dans la création artistique

Point de programme spécifique:

-La ressemblance

Références:

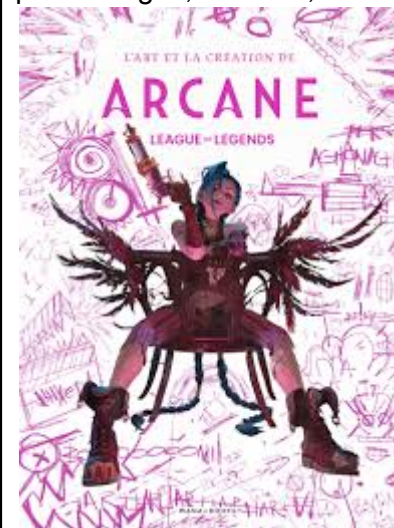
-Andy Warhol, *Marilyn Diptych*, 1962, sérigraphie et peinture, Tate Modern, Londres

(La technique de la sérigraphie, les étapes à suivre pour réaliser une oeuvre)



- Étienne-Jules Marey, *Saut de l'homme en blanc*, 1887, photographie (série de chronophotographies), Musée d'Orsay, Paris (Le mouvement décomposé et montré)

-Riot Games, *ARCANE: l'art et la création de Arcane*, 2024, Livre d'art, Riot Games (montrer le processus créatif d'une narration, les personnages, les lieux, les décors,...)



Je peins mon reflet

En quoi le reflet permet de laisser libre cours à son imagination ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre comment utiliser des symboles pour faire son autoportrait

-Comment appliquer la notion d'autoportrait à son environnement

Point de programme spécifique:

-La ressemblance

-Le dispositif de représentation

Le geste infini:

Comment les fluctuations de temps de réalisations influent-elles sur le geste ?

Objectifs d'apprentissage:

-Comprendre comment des contraintes peuvent influencer le geste

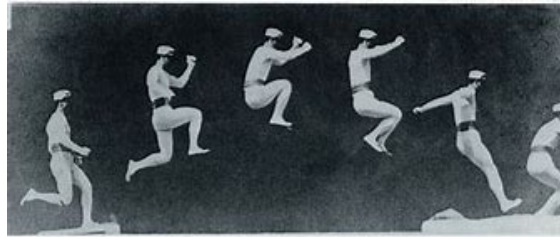
-Questionner l'utilisation du médium en fonction de l'intention

Point de programme spécifique:

-La narration visuelle

Références:

-Saburo Murakami, *Paper Tearing*, 1955, performance et photographie, collection privée (l'artiste n'utilise plus d'outil et utilise directement son corps)



Les mondes imaginaires:

En quoi l'imagination impacte-t-elle la représentation de son environnement ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre comment lier réel et imagination

-Inscrire son travail dans une démarche artistique précise

Point de programme spécifique:

-La ressemblance

Références:

-Marc Chagall, *Le Rêve*, 1927, huile sur toile, Musée d'Art Moderne, New York (le monde onirique)

Références:

-Jan van Eyck, *Le Retable des époux Arnolfini*, 1434, Huile sur panneau de bois, National Gallery, Londres (le travail dans le reflet du miroir au fond de la pièce)



-Marina Abramović, *The Artist is Present*, 2010, performance, Museum of Modern Art (MoMA), New York (L'artiste prend le temps d'effectuer son oeuvre)



-Yves Klein, *ANT 82 - Anthropométrie de l'époque bleue*, 1960, peinture, Collection Yves Klein, Paris (comment le geste peut-il être une trace) [Yves Klein Anthropométries](#)



-Tadao Ando, *Church of Light*, 1989, architecture, Ibaraki, Japon (l'imaginaire et la créativité en architecture)



-Lucas Furtenag, *Hans Burgkmair et sa Femme Anna*, 1527-1528, Huile sur bois, Kunstmuseum, Bâle (l'importance du reflet pour comprendre l'oeuvre)



Changer d'échelle:

En quoi faire passer son travail à très grande échelle permet de changer le rapport entre oeuvre et spectateur ?

Objectifs d'apprentissages:

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre les rapports entre spectateur et les dimensions d'une oeuvre

-Comprendre comment guider le regard du spectateur dans l'oeuvre

La vision du monde:

Comment les différences de représentations permettent-elles d'envisager différemment son environnement ?

Objectifs d'apprentissage:

-Comprendre le point de vue dans l'oeuvre

-Comprendre comment influencer sur son environnement

Point de programme spécifique:

-La ressemblance

Références:

-Hokusai, La Grande Vague de Kanagawa, 1831, ukiyo-e (estampe sur bois), Musée d'Art de Tokyo (Estampe, typique de son temps et de sa culture)



- Joseph Mallord William Turner, Pêcheurs en mer, 1796, huile sur toile, Tate Britain, Londres (Imagerie occidentale,

Le cadre s'en va:

Comment un fragment peut-il permettre de créer une continuité ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre le principe de hors-champ

-Envisager que le cadre n'est pas forcément la limite de l'oeuvre

Point de programme spécifique:

-L'autonomie de l'oeuvre d'art

Références:

-Makiko Furuichi (Artiste de référence pour la séquence)

Cornelis Norbertus Gysbrechts, Trompe l'œil - Dos d'une oeuvre, 1670, huile sur toile, Musée du Louvre, Paris (l'artiste ne montre que ce qui est en dehors du cadre habituellement)



-Pere Borrell del Caso, Fuyant la critique (Escaping Criticism), 1874, huile sur toile, Musée de Montserrat, Espagne (le sujet sort littéralement du cadre

Point de programme spécifique:

-L'autonomie de l'oeuvre d'art

Références:

-Christo, L'Arc de Triomphe, Wrapped, 2021, Emballage en tissu et corde, Paris (L'oeuvre monumentale, remonter le quotidien)



-Willard Wigan, Micro-Sculptures, 2000, Sculpture miniature, Collection privée (la sculpture miniature,



romantisme anglais)



L'image mouvementée:

Dans quelles mesures la place du cadre est-elle définitive et comment peut-on remettre en question sa place ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre l'utilité du cadre/socle

-Comprendre comment utiliser le cadre/socle pour faire oeuvre

Point de programme spécifique:

-L'autonomie de l'oeuvre d'art

Références:

Auguste Rodin, *La Pensée*, 1896, sculpture (bronze), Musée Rodin, Paris (on ne peut pas différencier le socle de la sculpture)



Titre:

Dans quelles mesures nommer une oeuvre peut en changer le sens ?

Objectifs d'apprentissages:

-Questionner le point de bascule entre le visuel et le titre

-Comprendre le poids des mots

Point de programme spécifique:

-Le dispositif de représentation

Références:

-Lawrence Weiner, *The Red of My Eyes Is the Red of Your Eyes*, 1982, Texte, Collection privée (L'importance du texte dans l'oeuvre)





-Anish Kapoor, *Svayambh*,
2007, installation (cire et
structure métallique), Collection
privée
(La matière est mouvante. Le
socle fait parti de l'oeuvre pour
pouvoir la transporter)



-Joseph Kosuth, *One and Three
Chairs*, 1965, installation (chaise
réelle, photographie et définition),
Collection privée (le titre indissociable
de la démarche artistique)



L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Le mot en volume

Problématique:

Dans quelles mesures mettre un mot en volume peut-il en impacter le sens ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre comment passer de la 2D à la 3D
-Comprendre le lien entre forme et sens

Point de programme spécifique:

-La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace, la présentation de l'oeuvre

Références:

-Otto Dix, La Guerre (Der Krieg), 1929-1932, triptyque (huile sur toile), Musée de l'Armée, Paris (comment la composition peut amener à faire comprendre une oeuvre)



-Isaac Salazar, Books of Arts, 2020, installation, Collection

Le lieu du cauchemar

Problématique:

Dans quelles mesures une oeuvre d'art peut-elle transmettre une émotion ? À quelle point peut elle impacter le spectateur ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre comment faire passer une émotion
-Comment inviter le spectateur dans un univers artistique

Point de programme spécifique:

-L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre

Références:

Francis Bacon, Portrait du Pape Innocent X (d'après Velázquez), 1953, huile sur toile, Musée d'Art Moderne, New York (réinterprétation cauchemardesque de l'oeuvre, évolution des moeurs)

Le musée du rêve

Problématique

Comment le contexte d'exposition d'une oeuvre peut-il amener à augmenter la portée artistique de cette dernière ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre ce qu'est un contexte d'exposition
-Se familiariser avec le monde de l'art, les métiers de l'exposition

Point de programme spécifique:

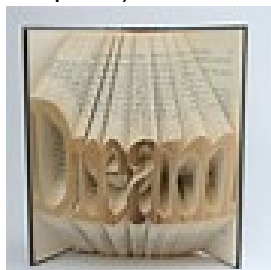
-La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace, la présentation de l'oeuvre

Références:

-Josep Roca i Bros, Théâtre-Musée Dalí, 1970-1974, architecture (musée), Figueres, Espagne (comprendre comment le lieu d'exposition joue un rôle capital dans l'exposition d'une oeuvre)



privée (Comment transformer un mot ou un objet en sculpture)



La carte postale

Problématique:

En quoi la contrainte de support peut-elle amener à modifier un récit ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre comment raconter un récit

-Comprendre comment le support peut influencer sur l'oeuvre

Point de programme spécifique:

-L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre

Références:

-David Hockney, *A Year in Normandie*, 2019, série de peintures (huile sur toile), Musée Jacques-Émile Blanche, Giverny (Comment le numérique permet de modifier



-Diego Velázquez, *Portrait du Pape Innocent X*, 1650, Huile sur toile, Galeries des Offices, Florence (type de portrait classique, base de travail de Francis Bacon)



-Marcel Duchamp, *Fontaine*, 1919, ready-made (porcelaine, urinoir), Collection privée (l'objet devient une oeuvre, il passe d'usuel à artistique)



Le jeu de société:

Dans quelles mesures le jeu est-il vecteur de création ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre comment le jeu peut permettre d'apprendre quelque chose

Point de programme spécifique:

-La relation du corps à la production artistique

Références:

-Paul Cézanne, *Les Joueurs de cartes*, 1890-1895, huile sur toile, Musée d'Orsay, Paris (l'étude du jeu, la composition, les hypothèses de compréhension)

la manière de travailler + lien avec la tapisserie de Bayeux)



-Apollodore de Damas, La Colonne Trajane, 113 après J.-C., sculpture (marbre), Rome, Italie (Comment raconter un récit en volume)



L'oeuvre vivante :

Comment une œuvre d'art peut-elle interagir avec son public ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre comment une oeuvre peut rencontrer son public

-Questionner l'exposition, est ce qu'une œuvre doit être exposée ?

Point de programme spécifique:

-La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace, la présentation de l'oeuvre

Références:

-Allan Kaprow, Yard, 1967, Installation, Collection privée (comment le spectateur peut participer à l'oeuvre)



-Felix González-Torres, Candy Stacks, 1990, Bonbons enrobés de papier, Installation, Collection privée (la participation du spectateur dans la disparition de l'oeuvre, le corps dans l'oeuvre)



-Richard Fauguet, Sans titre (table de ping-pong), 2001, installation, Collection privée (entre monde réel et suggéré, l'artiste rend des objets du quotidien plus poétique)



La feuille caméléon:

Comment la couleur et les effets de matière peuvent-ils rendre invisible le support ?

Objectifs d'apprentissages:

- Comprendre comment camoufler avec de la couleur
- S'initier aux mélanges de couleur

Point de programme spécifique:

- La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace, la présentation de l'oeuvre

Références:

- Liu Bolin, Hiding in the City, 2005, photographie (performance), Collection privée (Comment se camoufler peut mettre en valeur)



- Qui Zhijie, Tattoo II, 2012, installation (encres et papier), Collection privée (l'implication de corps de l'artiste dans l'oeuvre, se cacher et se montrer)



L'histoire postale:

Comment le support peut-il raconter un récit ?

Objectifs d'apprentissages:

- Comprendre comment raconter un récit
- Comprendre comment partager une expérience et travailler la question de l'envoi (Mail art)

Point de programme spécifique:

- Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques

Références:

- Giorgia Lupi et Stefanie Posavec, Dear Data, 2015, Visualisation de données, Projet collaboratif, 2015 (l'art qui s'envoie, qui se partage)

La contre exposition

En quoi montrer une oeuvre peut la rendre vivante ? Que se passe-t-il si l'oeuvre n'est pas visible ?

Objectifs d'apprentissages:

- Comprendre comment montrer une oeuvre (les codes de l'accrochage)
 - Questionner les modalités d'exposition contemporaine (Débat)
- Point de programme spécifique:
- La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace, la présentation de l'oeuvre

Références:

- Marina Abramović, The Artist is Present, 2010, performance, Museum of Modern Art (MoMA), New York (Dans ce cas-ci c'est l'artiste qui s'expose et qui permet à la performance d'avoir lieu)



- Domenico Remps, Le Cabinet de curiosités, vers 1680, huile sur toile, Collection privée (représentation d'un cabinet de curiosités et de ses



L'anamorphose

Comment le point de vue du spectateur permet de comprendre une œuvre ?

Objectifs d'apprentissages

-Comprendre le point de vue en tant que spectateur

-Comprendre le point de vue en tant qu'artiste

Point de programme spécifique:

-La relation du corps à la production artistique

Références:

-Bernard Pras, *Inventaire 44 "LOUIS XIV"*, 2013, installation (objets récupérés et trompe-l'œil), Collection privée (l'importance du



-Eugène Delacroix, *Carnet de voyage au Maroc*, 1832, Dessins, Musée Delacroix, Paris (l'importance de la mise en page pour faire comprendre son récit)

méthodes d'accrochage)



Le collectionneur fou:

Dans quelles mesures l'accumulation permet-elle de créer une harmonie ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre comment utiliser le motif
-Utiliser la composition pour arriver à un projet abouti

Point de programme spécifique:

-L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre

Références:

-Bernard Pras, *Inventaire 44 "LOUIS XIV"*, 2013, installation (objets récupérés et trompe-l'œil), Collection privée (c'est l'accumulation qui fait œuvre ici, l'artiste réunit différents objets pour créer)

point de vue du spectateur pour voir l'oeuvre)



-Le travail d'anamorphose de Georges Rousse (Comprendre comment placer le spectateur pour faire comprendre son travail)



Le camouflage:

Comment la composition peut-elle influencer la compréhension d'une oeuvre ?

Objectifs d'apprentissages:

- Comprendre les mélanges de couleur
 - Comprendre comment retrouver une nuance à partir d'une autre couleur
- Point de programme spécifique:
- La relation du corps à la production artistique

Références:

-Liu Bolin, *Hiding in the City*, 2005, photographie (performance), Collection privée (L'artiste se fond dans l'oeuvre, si on ne fait pas attention on ne le remarque pas)



-Hannah Höch, *Cut with the Kitchen Knife Through the Beer-Belly of the Weimar Republic*, 1919, collage, Sammlung der Berlinischen Galerie, Berlin

(l'accumulation d'images est au centre de l'oeuvre, c'est ce que l'artiste nous donne à voir)



Le souk des idée

Comment l'accumulation permet-elle de faire ressortir un élément ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre comment utiliser l'accumulation dans une démarche artistique

-Comprendre comment créer une harmonie avec de l'accumulation

-Créer et utiliser un motif

Point de programme spécifique:

-Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques

Références:

-Giuseppe Arcimboldo, Vertumne, 1590, huile sur panneau, Musée du Louvre, Paris (la composition vue dans l'accumulation)



-Gilbert et George, Singing Sculpture, 1969, Performance, Collection privée (Comment l'artiste peut-il se fondre dans l'oeuvre)



L'oeuvre nomade

Dans quelles mesures plusieurs groupes peuvent-ils créer ensemble ?

Objectifs d'apprentissages:

-S'ouvrir à l'altérité

-Créer en collaboration

Point de programme spécifique:

-L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre

-La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace, la présentation de l'oeuvre

Références:

-Francis Picabia, L'Œil cacodylate, 1921, huile sur toile, Collection privée (c'est Picabia qui est à l'origine de l'oeuvre mais chaque artiste proche de lui est venu apposé sa signature sur l'oeuvre)



-Formes vives, Notre ville utopique, 2011, installation (sculptures et



-Arman, *Long Term Parking*, 1980, sculpture (assemblage d'objets trouvés), Collection privée (Comment accumuler un même objet permet de créer une oeuvre)



L'artiste qui regarde:

Comment les différences de point de vue sont-elles sujettes à différentes interprétations ?

Objectifs d'apprentissages:

- Comprendre l'importance de l'intention dans la démarche artistique
- Comprendre comment regarder et analyser une oeuvre

Point de programme spécifique:

- L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre

Références:

- Gustave Courbet, *Le Désespéré*, 1843-1845, Huile sur toile, Musée d'Orsay, Paris

(le regard de l'artiste est visible dans le tableau, est ce son vrai regard, son point de vue, une opinion)



éléments architecturaux), Collection privée (comment créer à plusieurs avec une seule intention)

[Notre ville utopique, La Galeru - Formes Vives, l'atelier](#)



Hors classe

En quoi changer d'environnement permet d'offrir un nouveau regard à la création ?

Objectifs d'apprentissages:

- S'initier au land art
- Créer un projet d'exposition éphémère en collectif

Point de programme spécifique:

- L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre

Références:

- Christo et Jeanne-Claude, *Surrounded Islands*, 1980-1983, installation (tissu flottant), Biscayne Bay, Miami, États-Unis (les artistes se servent d'une base naturelle pour y apporter leur geste artistique et

-Les Kapla, Tom Van Der Bruggen (Comment accumuler peut devenir un jeu créateur)



Le hors champ:

Dans quelles mesures l'appréhension du hors champ permet de mieux comprendre une image ?

Objectifs d'apprentissages:

-Comprendre l'importance du hors champs

-Envisager que le hors champ permet de mieux comprendre une oeuvre

Point de programme spécifique:

-L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre

Références:

-Cornelis Norbertus Gysbrechts, Trompe l'œil - Dos d'une oeuvre, 1670, huile sur toile, Musée du Louvre, Paris (montrer quelque

-Tadashi Kawamata, Over Flow, 2018, Installation, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris

(l'artiste change le point de vue du spectateur en le faisant entrer dans l'oeuvre)



En dehors du cadre:

Comment l'art plastique permet-il d'investir un espace inconnu ?

Objectifs d'apprentissages:

-Faire la différence entre espace réel et espace suggéré

Point de programme spécifique:

-La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace, la présentation de l'oeuvre

Référence:

-Ann Veronica Janssens, Hot Pink Turquoise, 2019, Installation, Collection privée

remettre ces îles en valeur)



-Doug Aitken, Mirage Gstaad, 2020, installation multimédia, Gstaad, Suisse (imiter la nature, se fondre dans le décor tout en marquant sa présence)

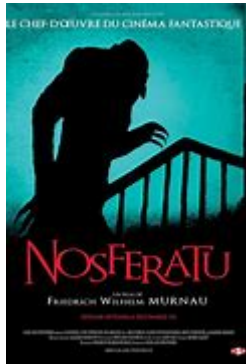


-Robert Smithson, Spiral Jetty, 1970, land art (construction en roche et terre), Great Salt Lake, Utah, États-Unis (oeuvre la plus iconique du land art, ouverture sur ce qu'est le land art et ses codes)

chose qui ne se voit pas)



-Friedrich W. Murnau,
Nosferatu, 1922, film (muet,
expressionniste), Collection
privée (On ne voit que l'ombre
de Nosferatu, la menace c'est
pas clairement visible)



(Comment l'artiste arrive à transformer un
espace grâce à la lumière colorée)



-Giotto, *La Chapelle des Scrovegni*,
1303-1306, Fresques, Chapelle des
Scrovegni, Padoue (l'utilisation du bleu
permet de renforcer ici la symbolique et le
sens qu'à ce lieu pour les occupants)

