

Le dispositif pédagogique

1^{ère} séance :

Les élèves ont amené l'image de leur choix.
Verbalisation autour des types d'image trouvées.
Verbalisation autour de la problématique :
comment entrer dans l'image et pour y faire quoi ?
« J'entre dans l'image ... pour y voler la vedette. ».
Les élèves commencent à réaliser.

2^{ème} séance :

Verbalisation autour de quelques réalisations.
Réalisation

3^{ème} séance :

Les élèves ont terminé leur réalisation à la maison.
Regroupement autour des travaux.
Evaluation.

4^{ème} séance :

Travail de groupe autour de quelques œuvres.
Restitution.

Les objectifs de la séquence :

Les objectifs de formation pour le professeur

- **Inviter l'élève à utiliser, à détourner et à produire une image à des fins artistiques;**
- Faire réfléchir l'élève sur le statut de l'image..
- amener l'élève à appréhender la pluralité des modes de représentation ;
- amener l'élève à utiliser son corps, à se mettre en scène dans sa production plastique ;
- anticiper la mise en scène lors de la prise de vue photographique : point de vue, position du corps, expression du visage..., en vue de produire une image artistique ;
- amener l'élève à expérimenter les nouvelles technologies comme outil de création pour faire produire à l'élève ses propres images ;

Les objectifs opérationnels pour les élèves

L'élève doit être capable de :

- **comprendre qu'une image peut servir de support ou de fond à un travail plastique ;**
- interroger le réel, la réalité photographique, la fiction,
- comprendre qu'une image non-artistique, prise comme un objet culturel, peut être utilisé à des fins artistiques, transformant son statut ;
- Investir des modes de représentation dans l'espace en deux dimensions
- faire des choix et utiliser des opérations techniques (peindre, dessiner, coller, retoucher...) ainsi que des outils adaptés ;
- utiliser son corps, se mettre en scène dans une production plastique ;
- nommer les différents types d'image ;
- situer et discriminer les différentes natures d'image. ;
- acquérir du vocabulaire pour identifier, comprendre et caractériser la diversité des statuts de l'image :

Ces objectifs ne sont pas atteints par tous les élèves au même moment.

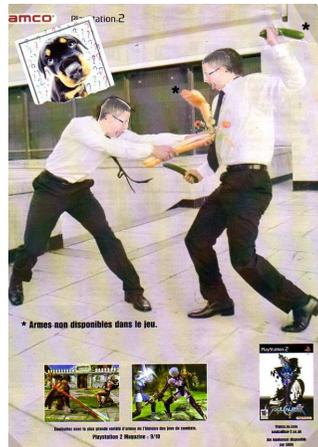
L'ancrage dans le programme du cycle central

Le double niveau de 5e et de 4e introduit un travail sur l'image tant du point de vue de sa fabrication (faire des images) que de celui de son utilisation. L'objectif est d'amener l'élève à : appréhender la diversité et la multiplicité des statuts de l'image... (Programmes, p6)

Le professeur choisit les situations qui permettent d'apprendre à distinguer entre différents types d'image : image fixe et image mobile, image photographique, reportage et création, œuvre et reproduction de l'œuvre. (programmes, p5)

L'image peut servir de support ou de fond à un travail plastique qui la transforme tout en conservant son cadre, son format.

Comme suggéré dans la rubrique «l'espace littéral et l'espace suggéré», l'image peut être utilisée dans un «collage» en fonction de ce qu'elle reproduit, imite ou évoque. (Document d'accompagnement des programmes, p17)



Niveau 4ème

Le dispositif d'apprentissage

Le déroulement de la séquence est basé sur 4 séances d'une heure hebdomadaire.

Incitation à partir d'une image fixe.

Dans un premier temps je demande aux élèves de choisir une image qui se trouve dans la salle : documentation se trouvant dans la bibliothèque, divers magazines, prospectus et catalogue de VPC, travaux accrochés au mur, images qu'ils ont sur eux, dans leur cartable...

Ce que les élèves ont choisis dans la classe :

des images publicitaires,
des images de presse,
des reproductions d'œuvres : peinture,
des travaux d'élèves
des photos de famille
des images de mode

...

Plusieurs images choisies par les élèves sont montrées et la nature et le type d'image sont nommés.

Il ne s'agit pas de faire une analyse de l'image mais d'amener l'élève à appréhender la diversité et la multiplicité des statuts de l'image, de l'aider à acquérir du vocabulaire pour identifier, comprendre et caractériser cette diversité des statuts de l'image. Distinguer différents types d'image : image fixe et image mobile, image photographique, reportage et création, œuvre et reproduction d'œuvre

Nous essayons de donner une définition du mot image.

Incitation : petite boîte en carton

Je sollicite la participation d'un élève..

« **Mettre en boîte un élève.** »

Impossibilité de mettre l'élève dans cette petite boîte.

Les élèves trouvent cependant des solutions :

- 1 photo ;
- représenter son oreille
 - . en la dessinant,
 - . en la photographiant
 - . en la reproduisant en volume (avec de la pâte à modeler),
 - . en faisant un moulage.
- mettre la boîte sur l'oreille ;
- couper une oreille et la mettre dans la boîte ;
- On écrase l'élève pour qu'il entre dedans ;
- On ouvre la boîte pour voir à travers ;
- On met la boîte loin devant Jason, pour avoir l'impression que sa tête dépasse de la boîte ;
-
- On parle de cadrage, de point de vue.
- « L'élève est-il véritablement entré dans la boîte ?
- « On a l'impression. »
- « C'est un effet, un trucage. »
- « C'est une illusion. »
-
- J'ajoute que c'est un simulacre. »

J'inscris au tableau la proposition suivante : **j'entre dans l'image**

Nous connaissons tous plus ou moins cette expression « entrer dans l'image ». Elle peut avoir diverses significations. Entrer dans l'image c'est notamment l'analyser, la lire, la décrypter, c'est « entrer dans l'image » par le langage. Donner cet intitulé de sujet c'était pour moi jouer sur son double sens :

- Le sens figuré : j'analyse, j'essaie de comprendre l'image ;
- Le sens propre : j'entre véritablement dans l'image, physiquement, ou mon image entre dans l'image ;
- Mais ça peut-être également je comprend l'image, la façon dont elle a été faite.

(Les images peuvent être des matériaux, des documents et des supports d'un travail plastique.)

2 questions se posent à l'élève :

- comment entrer dans l'image ?
- Pourquoi entrer dans l'image ? c-à-d trouver une idée par rapport à l'image choisie, ou au fait d'entrer dans une image.

Comment entrer dans l'image ?

Un des objectifs est « d'amener l'élève à appréhender la pluralité des modes de représentation... » cf prog

Les élèves trouvent des solutions plastiques pour résoudre ce problème.

Quelques unes de ces pistes sont énoncées par les élèves.

Je les laisse réfléchir et en discuter avec leurs voisins de table (par groupe de trois ou quatre).

Entrer dans l'image, oui mais pour y faire quoi ?

J'ajoute ensuite au tableau

Sujet : **j'entre dans l'image ... pour y voler la vedette.**

Discussion avec les élèves → voler la vedette ?

« Dans mon image il n'y a pas de vedette. »

Dans leur image la vedette c'est une chose qui les attire plus qu'une autre, la chose la plus importante dans l'image. Se poser cette question a poussé les élèves à analyser l'image choisie, à la questionner pour en comprendre les objectifs et les moyens utilisés pour atteindre cet objectif.

Dans le cas des images publicitaires c'est interroger l'esthétique mise au service de la communication par exemple.

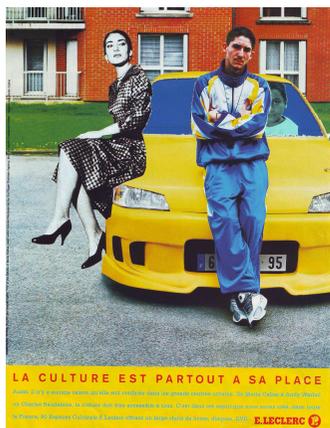
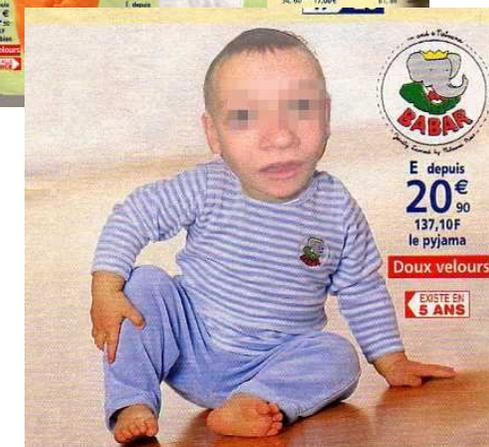
« Y voler la vedette » c'est donc mieux comprendre les images pour les détourner.

Pour les élèves c'est tout d'abord :

- Prendre la place de quelqu'un
- S'ajouter à l'image et détourner l'attention du regardeur
- Devenir le sujet principal de l'image
- Détourner à son profit le sens premier de l'image
- prendre beaucoup de place dans l'image,
- attirer l'attention par des moyens plastiques, par ex la couleur.

L'objectif pour l'élève est de perturber l'image en la détournant, en y « volant la vedette »

2 séances de réalisation alternant fabrication et verbalisation.

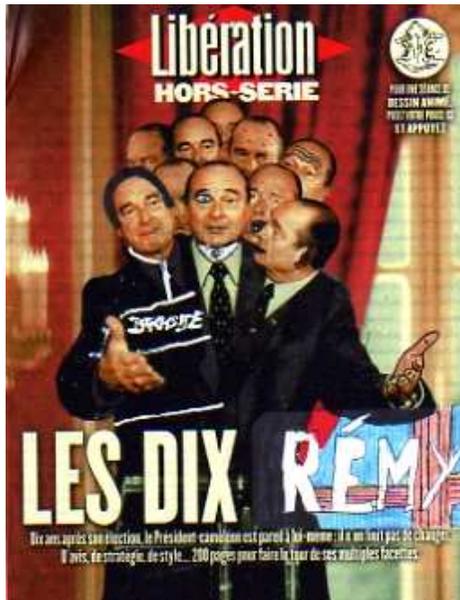


Florian

Christopher

Compétences techniques pouvant être exploitées par les élèves :

- Se représenter par des moyens graphiques et picturaux ;
- Se mettre en scène, se photographier ;
- Réfléchir à la prise de vue : cadrage, point de vue... ;
- Utiliser l'outil informatique pour : scanner, recadrer, déformer, imprimer... ;
- Pratiquer en 2 ou 3 dimensions.

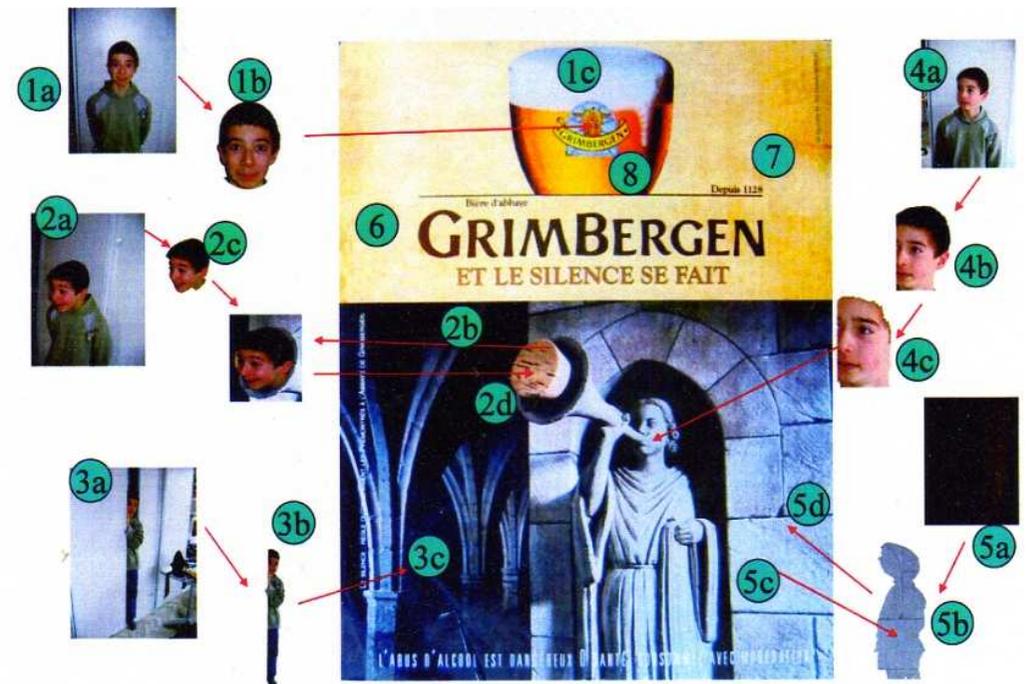
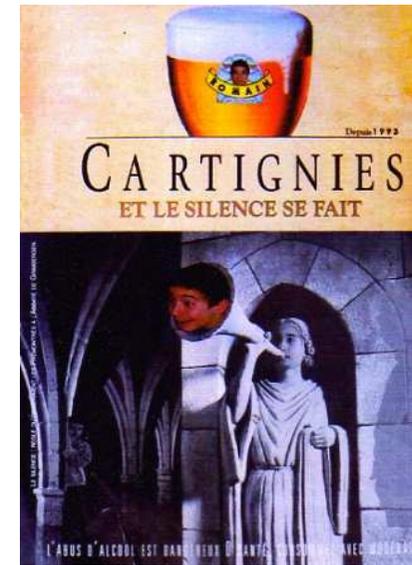


A partir de cette couverture de magazine où l'on voit Jacques Chirac avec 10 têtes, Rémy redessine des parties de son corps sur chacune de ces têtes. Ici un œil, là un sourcil...

Les objectifs de maîtrise technique ne sont bien entendu pas prépondérants.

Le numérique et l'infographie sont utilisés comme outil de création pour faire produire à l'élève ses propres images.

Il est important d'affirmer le caractère artistique de cette pratique de l'image.



Travaux d'élèves

Cédric : je me prends en photo, je m'intègre à l'image, à côté de la voiture, comme si c'était la mienne.



Kévin : J'entre dans l'image et je montre ce que je vois : la classe, en noir et blanc (le chien voit en N & B)

Kévin : une image en face de mon image : moi en train de prendre en photo le chien.
Mon reflet dans l'œil du chien.

Problème : travailler en trop petit → agrandir l'image, recadrer (gros plan du chien ou très gros plan de son œil ?)

Se mettre en scène

La 1^{ère} photo le point de vue n'est pas correct.

La 2^{ème} photo prendre en compte le point de vue (je me fais photographier en train de photographier)

Mettre cette image à l'échelle de l'œil.

Le reflet dans l'œil doit être déformé.

Trouver une solution pour la mettre en surimpression sur l'œil.

J'incite l'élève à regarder dans l'œil de son voisin et à décrire et analyser ce qu'il voit (déformation sphérique due à la forme sphérique de l'œil).

« dans l'œil, les formes sont de biais et arrondis. » (apprendre à regarder le réel pour l'exploiter dans une image pensée et conçue par l'élève)

Cet élève a une compétence personnelle à la manipulation d'image sur Photoshop.

Installer les images dans la salle



Marie & Mégane : a été évoqué la possibilité de prendre en photo leur travail, en considérant que cette photo était le travail final.

Mais l'implication de leur corps dans leur proposition était l'enjeu principal de leur travail, sorte de tableau vivant à exposer tel quel.

Prendre une photo c'était nier cette démarche ou la transformer. En « simulation de photomontage ».



Travail autour des œuvres.

Constitution de 6 groupes de 4 à 5 élèves.

A chaque groupe est donné un petit dossier dans lequel se trouve :

- Une à 4 reproductions d'œuvres ;
- Un texte en plusieurs exemplaires.

Je donne une consigne de travail :

- S'appropriier les documents : les lire, les comprendre, en discuter au sein du groupe
- Analyser les œuvres et comprendre la démarche de l'artiste ;
- Temps 20 mn
- Restitution devant la classe : 5 mn par groupe

Je passe dans tous les groupes → verbalisation : comprendre et **mettre en relation avec le sujet ou avec sa proposition.**

Il reste peu de temps, 2 groupes présentent leur œuvre d'Olivier Rebufa et d'Arnulf Rainer.

Restitution du travail de groupe autour de la démarche d'Olivier Rebufa.

Chloé : « c'est un artiste qui se prend en photo, qui se réduit.

Il met des Barbies en mise en scène.

Il met sa photo à côté des poupées.

Il prend une photo. »

Marie : « Quand on jouait aux Barbies on se créait un monde.

Lui se crée un monde où il est une star comme les Barbies.

Les Barbies sont parfaites alors c'est comme si lui aussi était parfait.

C'est comme si il entrait dans le monde des Barbies et aussi comme si les Barbies entraient dans notre monde, parce que la photo est grande.



Olivier Rebufa, Autoportrait (coiffeur pour dames), 1994, photographie N&B, 80 cm x 60 cm



Olivier Rebufa, Autoportrait coiffeur pour dame, 1994 photo N & B, 80 x 60 cm
Autographes, 1994, photographie, 66 x 92 cm
photo de famille, photographie, 1994, 63 x 87 cm

Vocabulaire utilisé lors des séances :

illusion (Illosiun "moquerie", 1120, bas latin illusio; de illudere, se jouer de)
interprétation erronée de la perception sensorielle qui fait prendre l'apparence de quelque chose pour la réalité de cette chose
effet artistique combiné permettant de donner le sentiment d'une réalité saisissante

simulacre :

Apparence qui se donne pour une réalité.

Image : Au sens propre, le mot image, du latin imago, désigne la représentation visuelle d'un objet par différents moyens ou supports, dessin, image numérique, peinture, photographie, etc.

Espace littéral

plan, planéité, frontalité, Surface
organisation, espace organisé (éléments disposés, y compris de façon aléatoire)
l'espace en deux dimensions, espace physique du support,

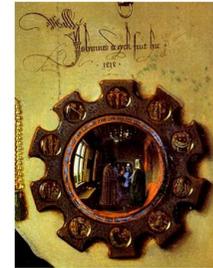
Espace suggéré

perspective, illusion de la profondeur, représentation de l'espace, , profondeur, échelle, code représentation, reproduction, photographie, cadrage, point de vue, une composition (éléments en interrelation pour construire la représentation).
l'espace en deux dimensions

La **nature des images** renvoie, par exemple, aux catégories : peinture, gravure, lithographie, photographie, cinématographie, vidéographie, informatique.

Le **type d'image** renvoie, par exemple, aux catégories : image pieuse, caricature, image publicitaire, logo, image de presse, etc.

Jan VAN EYCK, les époux Arnolfini, 1434
Huile sur bois, 82 x 60 cm



Un miroir convexe composé d'un mélange de verre et de métal, enchâssé dans un cadre de bois. Dix médaillons le décorent, illustrant des scènes de la Passion du Christ. Dans ce miroir, le reflet de deux personnages. L'un en rouge, l'autre en bleu. Il s'agit sans aucun doute des deux témoins du mariage, convoqués pour attester de la régularité de ce mariage morganatique. L'un de ces deux témoins est peut-être Jan Van Eyck lui-même, qui a écrit sur le mur au-dessus du miroir : Johannes de eyck fuit hic (était là) au lieu de fecit (l'a fait).

Marcel DUCHAMP, L.H.O.O.Q., 1919, carte postale modifié



C'est à Paris, en 1919, que Duchamp réalise l'une de ses œuvres les plus provocantes en ajoutant au crayon, sur une reproduction en couleurs de La Joconde de Léonard de Vinci, une paire de moustaches et une barbe. S'attaquant à une image canonique de la peinture occidentale, Duchamp la tourne en dérision en la transformant en ce qu'il appelle un « ready-made assisté »

Arnulf RAINER, Une libération, 1969-70
Masque mortuaire, 1980, 59 x 45

Masque mortuaire de Napoléon, Musée national Napoléonien 1821



À la fin des années 60, presque toutes les nuits, à l'heure de la fermeture, Rainer se rend à la gare de Vienne où il fait dans des photomatons, des portraits de son visage grimaçant, déformé, expression paroxysmique des émotions faciales. Dans son atelier, il retouche les photos à l'encre et au crayon gras pour en accentuer la mimique.

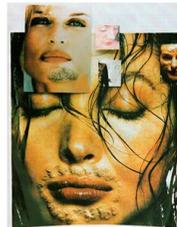
Dans la série des masques mortuaires, Arnulf Rainer tente de donner une expressivité à des visages qui n'en n'ont pas. Dans la violence du tracé pictural la présence des visages devient extraordinairement forte. Il montre des visages souffrant, mutilés ou en décomposition.

En recouvrant les photographie, Arnulf Rainer nous parle de disparition, de mémoire, d'oubli.

Olivier Rebufa, photo de famille, 1994, tirage argentique 63x87
Autoportrait coiffeur pour dame, 1994
photo N & B, 80 x 60 cm
Autographes, 1994, photographie, 66 x 92 cm



Daniele BUETTI, looking for love, 1996,
photographies altérées et dessins,
250 x 500 cm



Les verrues et les cancers gribouillés au verso des photographies, qu'on dirait glissés sous la peau, et qu'il considère comme des motifs décoratifs d'un genre nouveau. Comme le piercing et le tatouage des punks ont fini par se banaliser, au point de faire partie de "l'uniforme" de tous les jeunes, du rappeur à l'employé de banque, ces altérations de l'épiderme pourraient très bien passer du statut de maladies dégoûtantes à celui de plaisants ornements, et devenir à la mode. Rien n'interdit de le penser, et Buetti joue avec cette idée quand il les dispose bien en vue, comme des broches, à des endroits du corps qui ne sont pas indifférents, mais que choisissent de mettre en évidence les photographes et les grands couturiers. Ses top models améliorés n'éprouvent aucune honte à montrer ce qu'il conviendrait de cacher pudiquement.

Pierre Joseph, Tron V.A., 1997,
Caméra, projection vidéo, téléviseur,
6^{ème} biennale de Lyon



Pierre Joseph montre une installation interactive, Incrustations TRON (1997). Dans un espace vide peint en bleu, une série de caméras filment le spectateur; un ordinateur incruste alors cette image dans celles du film TRON, selon la technique de la blue-box, et le spectateur peut rejouer à sa façon certaines scènes du film.

Le regardeur fait vraiment le tableau - il est le héros des fictions que Pierre Joseph suscite.