

● 3. SEQUENCE 3

L'EMPREINTE

Séquence envisagée en classe de **seconde toutes spécialités**

La séquence se déroule en **6 séances** ancrées dans 2 pôles principaux pour aborder le thème de manière transversale.

Période : milieu d'année (décembre-janvier).

Lien référentiel : construire son identité culturelle, élargir sa culture artistique.

Domaine : Design graphique

Enjeux

Cette séquence va permettre aux élèves de se familiariser avec des outils traditionnels et numériques par l'intermédiaire de l'écriture automatique et de l'expressivité du geste. Sans contrôle de la raison, sans préoccupation esthétique ou morale, l'élève est invité, à la manière des peintres surréalistes, à expérimenter le lâcher-prise. En usant d'une posture passive, il expérimente différentes gestuelles instinctives traduisant une humeur passagère afin de développer une empreinte à l'encre de chine qui lui sera propre et singulière et qu'il déclinera sous la forme d'un alphabet calligraphique. Mais comment le hasard, l'aléatoire ou encore une impulsion peut-être à la genèse d'un projet ? Comment extraire, d'un état d'esprit temporaire, tout le potentiel créatif qu'il peut engendrer ? Comment une émotion ou une humeur peut devenir un signe caractéristique ?

L'enjeu ici est de permettre à l'élève de mener une réflexion, en prenant comme prétexte la réalisation d'une affiche A3 pour le festival de jazz « *Terre de blues* » de Marie-Galante, sur l'importance et la nécessité de se construire une identité personnelle.

Objectifs pédagogiques de la séquence : être capable de

- . Acquérir une méthodologie et une démarche de projet : investigation, expérimentation, réalisation.
- . Exploiter des références afin d'en dégager des principes décoratifs.
- . Développer et créer une identité propre et singulière à partir d'une gestuelle.
- . Se familiariser avec de nouveaux outils : traditionnels et numériques
- . Affirmer un choix tangible et prendre parti.

Pré-requis

1. Savoir dégager des concepts récurrents.
2. Savoir expérimenter des matériaux divers (souples, rigides, de récupération).
3. Savoir argumenter et justifier ses choix (à l'écrit et à l'oral).

Connaissances

- . L'expressivité du geste.
- . Une méthode d'investigation / d'expérimentation / de réalisation
- . Relation au destinataire
- . Allier les outils traditionnels et les outils numériques (TICE : logiciel de mise en page et de retouche photo).

Capacités

- . Appliquer une méthodologie de projet
- . Identifier et exploiter des notions plastiques afin d'en dégager des principes décoratifs.
- . Produire des propositions graphiques percutantes.
- . Communiquer visuellement une intention.

Attitudes :

- . Exploiter une phase d'investigation et d'expérimentation dans l'élaboration d'un projet.
- . Fabriquer ses propres outils plastiques.
- . Expérimenter le lâcher-prise.
- . Créer une identité propre et singulière.
- . Faire preuve d'autonomie.
- . Respecter les contraintes d'un cahier des charges
- . Argumenter et défendre son projet à l'oral.

Notions essentielles abordées :

Relation plastique : plein-délié / contraste / tonique / qualité des traits.

Composition et mise en page, relation texte/image, typographie.

La gestuelle / les différents outils / le cadrage.

Piste d'étude :

Le lâcher-prise, liberté du geste, écriture automatique, inconscient...

I. SEANCE I / INVESTIGATION

Pôle Histoire Des Arts

IH : en classe entière (15 élèves)

Objectifs de la séance : être capable de

- . sensibiliser l'élève à la thématique
- . acquérir des connaissances en HDA en lien avec la thématique
- . repérer et dégager des concepts communs aux différentes productions présentées
- . développer un vocabulaire spécifique

Cours

Cette première séance sera l'occasion d'introduire une nouvelle séquence, axée sur **l'expressivité du geste**, à travers plusieurs références appartenant tant au domaine des arts plastiques qu'à celui du design.

Dans un premier temps nous tenterons de comprendre comment on peut extraire d'un état d'esprit temporaire tout le potentiel créatif qu'il peut engendrer ? Sans contrôle de la raison, sans préoccupation esthétique ou morale, nous verrons comment certains artistes, comme les peintres surréalistes et leur écriture automatique, Jackson Pollock, Yves Klein ou encore Niki de Saint Phalle ont expérimenté le lâcher-prise. En usant d'une posture passive, ces artistes ont tenté d'exprimer leur humeur passagère à travers différentes gestuelles qu'on qualifiera d'instinctives.

Puis nous verrons comment le hasard, l'aléatoire ou encore une impulsion peut-être à la genèse d'un projet de design fonctionnel et esthétique.

Enfin, dans un deuxième temps, il s'agira de comprendre comment une émotion ou une humeur peut devenir LA marque de fabrique et l'empreinte singulière d'un créatif ? A travers les œuvres de Pierre Soulages et d'Hans Hartung, nous pourrions appréhender la notion de trace et découvrir en quoi ces empreintes peuvent traduire une émotion ponctuelle.

QUESTIONNEMENTS :

- > Quelle émotion est traduite par cette image ?
- > Comment une gestuelle, traduisant une humeur, peut devenir un signe caractéristique ?
- > Quel est le point commun entre ces images ?

Déroulement

- . Introduction de la nouvelle séquence par la vidéo-projection d'un diaporama.
 - Découverte du sujet par les élèves : L'EMPREINTE
 - Présentation de diverses productions autour de ce thème (arts plastiques + design)
- L'objectif de ce diaporama est de rythmer la séance avec la participation active de l'élève.
- . Analyse orale : échange professeur / élèves
 - . Distribution par l'enseignant d'un **document à remplir** par les élèves afin de vérifier la compréhension du cours : dégager des concepts (l'humeur, le sentiment ou l'émotion que procure chaque trace) : la tristesse, la colère, l'agressivité, le calme, la joie, l'inquiétude, la peur, la fatigue, la solitude, la détermination, le bonheur, le malheur, l'euphorie, la patience, l'équilibre, la spontanéité, l'hésitation, le hasard, la rapidité, la précipitation, l'empressement, la lenteur, la délicatesse, la souplesse, la relaxation, la violence, la souffrance...
 - . Par groupe de 4, **un jeu sur le cadavre** exquis autour du dessin conclura le cours.

> CRITERES D'EVALUATION : /20pts

- . Justesse des concepts dégagés 15/pts
- . Pertinence et diversité des concepts dégagés 3/pts
- . Capacité à réinvestir les connaissances étudiées en cours 2/pts

2. SEANCE 2 / EXPERIMENTATION

Pôle Démarche Créative

IH : en classe entière

Objectifs de la séance : être capable de

- . Sélectionner des matériaux et anticiper leur potentiel créatif
- . Créer ses propres outils

Demande

L'élève sélectionne des matériaux de récupération selon leur potentialité calligraphique afin de se fabriquer un outil personnel en vue de le ré-exploiter dans la suite de son travail.

Déroulement

- . Rappel des différentes notions vues lors de la séance précédente
- . Explication de la demande et des objectifs : présentation d'exemples d'outils afin que chaque élève cerne la demande
- . Chaque élève sélectionne les matériaux avec lesquels il va devoir concevoir son outil
- . Chaque élève imagine et fabrique individuellement ses outils.
- . Chaque élève teste ses outils avec de l'encre de chine sur feuille raisin et tente de libérer son geste sur grand format au rythme de la musique jazz: trace, empreinte, gestuelle énergique ...

Matériels

Enseignant : bois flotté, ficelle, fil de fer, matériaux de récupération pouvant faire office de pinceau, de stylet (souple et rigide, éponge, poils de balai, végétaux), colle, ciseaux / Raisin blanc + Encre de chine + contenant.

3. SEANCE 3 / EXPERIMENTATION

Pôle Démarche Créative

IH : en classe entière

Objectifs de la séance : être capable de

- . se familiariser et de maîtriser un nouvel outil.
- . mener une démarche de projet : expérimenter et décliner une gestuelle ou une écriture automatique.
- . exprimer une émotion ou une humeur qui sera assimilée à une gestuelle.

Demande

À partir de son ou de ses outils fabriqués lors de la séance précédente, l'élève expérimente différentes gestuelles afin de développer une empreinte qui lui sera propre et singulière. L'élève cherche à produire des traces présentant des qualités plastiques créées par la relation entre les noirs et les blancs, le dynamisme du geste, l'expressivité des traits.

Ses essais calligraphiques seront ré-exploiter dans la deuxième phase du projet afin de concevoir une affiche format A3 pour le festival de jazz « *Terre de blues* » de Marie-Galante.

L'élève devra décliner au maximum ses expérimentations afin de se familiariser et de maîtriser son outil correctement.

Déroulement

- Rappel des différentes notions vues lors de la séance précédente.
- Explication de la demande et des objectifs : **présentation d'un diaporama** montrant des exemples de traces ou d'empreintes afin que chaque élève cerne la demande.
- Chaque élève récupère son ou ses outils fabriqués lors de la séance précédente.
- Sur un **document distribué** par l'enseignant, l'élève illustre précisément la gestuelle correspondant à chaque terme : éclabousser, glisser lentement, hachurer énergiquement Ce premier exercice va introduire et guider l'élève dans la suite du travail.
- L'élève expérimente librement, à l'aide d'encre de chine sur canson A3, différentes gestuelles : écriture automatique, une trace, une empreinte qui laisse place à son instinct et exprime différents sentiments.
- L'élève découpe et colle, dans un **tableau distribué par l'enseignant**, ses différentes expérimentations afin de classer chaque empreinte ou trace calligraphique selon une humeur, une émotion ou un état d'esprit : *la tristesse, la colère, l'agressivité, le calme, la joie, l'inquiétude, la peur, la fatigue, la solitude, la détermination, le bonheur, le malheur, l'euphorie, la patience, l'équilibre, la spontanéité, l'hésitation, le hasard, la rapidité, la précipitation, l'empressement, la lenteur, la délicatesse, la souplesse, la relaxation, la violence, la souffrance...*
- > Les élèves pourront recadrer au choix leurs expérimentations afin d'en tirer tout le potentiel plastique (notion : le cadrage).
- Chaque élève fait le point sur ses différentes expérimentations. En se questionnant, il tente de prendre du recul sur ses propositions et sélectionne la piste la plus adéquate à développer.
- A la fin de la séance, l'enseignant récupère les expérimentations de chaque élève afin de pouvoir les évaluer individuellement.

Matériel

Classe : Encre de chine, contenant, chiffon

Elèves : canson A3, colle, ciseaux

>> Pour la prochaine séance :

L'enseignant scanne les propositions sélectionnées par chaque élève afin de pouvoir les exploiter lors de la prochaine séance en salle multimédia.

> CRITERES D'EVALUATION /20pts

- . Justesse des illustrations /5 pts
- . Richesse et diversité des expérimentations 5/pts
- . Qualité plastique des expérimentations 5/pts
- . Originalité et pertinence des concepts dégagés 5/pts

4. SEANCE 4 / EXPERIMENTATION >> TICE

Pôle Démarche Créative

IH : en classe entière

Objectifs de la séance : être capable de

- . mener une démarche de projet : sélectionner et affirmer un choix.
- . se familiariser avec un logiciel de retouche photo et de mise en page simple.

Demande

A partir de ses expérimentations, l'élève doit sélectionner la piste qui lui semble la plus intéressante, et réaliser en salle multimédia une affiche A3 finalisée selon un **cahier des charges simple** (gamme chromatique : noir et blanc + une tonique).

Déroulement

- Rappel des différentes notions vues lors de la séance précédente.
- Annonce de la demande : à partir des expérimentations, réalisation d'une affiche A3 pour le festival de jazz « *Terre de blues* » de Marie-Galante à l'aide d'un logiciel de mise en page et de retouche photo.
- **Diaporama** : exemple de mise en page d'affiche : - théâtre Athénée par Malte Martin.
- Direction la salle multimédia avec toute la classe et les expérimentations sur canson A3 de chaque élève.
- En salle multimédia :
 - distribution sur clé USB du travail de chaque élève
 - initiation au logiciel de retouche photo et de mise en page : découverte des outils, des calques, du détourage, de la typographie ... > **document mode d'emploi**
 - Expérimentation et découverte des outils individuellement.
- Enregistrement sur une clé USB des travaux des élèves.

Matériel

Salle multimédia : Scanner, ordinateurs, logiciel de retouche photo et de mise en page

5. SEANCE 5 / REALISATION >> TICE

Pôle Démarche Créative

IH : en classe entière

Objectifs de la séance : être capable de

- . savoir utiliser un logiciel de retouche photo et de mise en page simple.
- . répondre à un cahier des charges simple

Demande

Réaliser en salle multimédia une affiche A3 finalisée selon un cahier des charges simple (gamme chromatique : noir et blanc + une tonique (une couleur qui se détachera)).

Déroulement

- Direction la salle multimédia avec toute la classe.
- Ouverture de son travail effectué lors de la précédente séance sur l'ordinateur.
- Rappel des différentes notions vues lors de la séance précédente : interrogation sur les outils du logiciel découverts précédemment.
- Poursuite individuelle de son travail : création d'un format A3, détourage de ses empreintes, emplacement de la typographie : effet visuel, jeu typographique + mise en page.
- Enregistrement sur une clé USB des travaux des élèves.

Matériel

Salle multimédia : Scanner, ordinateurs, logiciel de retouche photo et de mise en page

>> Pour la prochaine séance : l'enseignant imprime les affiches au format A3 (une par élève).

6. SEANCE 6 / VERBALISATION

IH : en classe entière

Objectifs de la séance : être capable de :

- . présenter oralement un projet en argumentant.
- . d'argumenter oralement des choix plastiques et fonctionnels en utilisant un vocabulaire adapté.
- . tenir compte des critiques afin de défendre son parti-pris.

Déroulement

- Rappel de l'objectif de la séquence et de la demande
- Rappel des critères d'évaluation
- Affichage dans la classe des affiches de chaque élève
- Présentation individuelle de son travail à l'oral
- Discussion et échanges professeur / élèves > bilan et constat, points forts et points faibles de chaque production.

> CRITERES D'EVALUATION : /40 pts

- . Capacité à réinvestir ses expérimentations personnelles (une gestuelle singulière et identifiable)/5pts
- . Maîtrise des outils : traditionnels et numériques /5pts
- . Diversité, richesse et qualité des recherches (capacité à décliner ses pistes) /5pts
- . Pertinence du parti-pris en réponse au thème (capacité à argumenter ses choix) /5pts
- . Exploitation de la composition type, qualité esthétique et graphique de l'affiche A3 (impact des choix typographiques et mise en page) /20pts