

ENTRÉE DU PROGRAMME	L'ŒUVRE, L'ESPACE, L'AUTEUR, LE SPECTATEUR		
Niveau de progression	5ème DÉCOUVRIR	4ème RÉITÉRER	3ème DENSIFIER/RELIER
Questionnements:	<i>L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre</i>	<i>Le métissage entre arts plastiques et technologies numériques</i>	<i>L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre</i>
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	Expérimenter, produire, créer Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques	Mettre en œuvre un projet artistique Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique Faire preuve d'autonomie, d'initiative et de responsabilité
Proposition	Passage À partir de l'image d'une architecture, imaginer des dispositifs et des éléments permettant de faciliter ses accès par les airs, la terre, l'eau : rampes, routes, télécabines, passages couverts, couloirs, circuits, échelles, ascenseurs, tapis roulants, appareils volants et embarcations en tout genre, etc. Il s'agit ainsi d'imaginer une architecture conduisant ses habitants à se déplacer. L'architecture est comme une invitation à un voyage physique et imaginaire.	Traduire la vitesse À partir de phénomènes impliquant le mouvement, traduire plastiquement la vitesse (par la photographie, le dessin, la peinture, l'infographie...). La référence au futurisme peut être convoquée comme repère historique majeur. On peut observer le mouvement par les courses automobiles, le vivre par le mouvement des tourniquets, des manèges, des voitures, etc. Puis, retranscrire les phénomènes perçus.	Observer et marquer un site Autour de nous, les paysages naturels ou urbains se font et se transforment de façon plus ou moins concertée. L'observation et l'analyse de ces mutations peut, dans un premier temps, constituer l'objet d'une enquête photographique et racontée (rédigée) par les élèves : qu'est-ce qui change autour de nous ? Pourquoi et comment ? Puis, une intervention dans un site peut être envisagée : que rajouter ou enlever pour marquer le site de son passage ou pour en révéler ou souligner une particularité. Il s'agit d'amener l'élève à impliquer son corps dans l'espace
Notions	passage, circuit, déplacement, corps, voyage, imaginaire,	geste, mouvement, phénomène perçu	territoire, processus, corps, trace, empreinte, passage



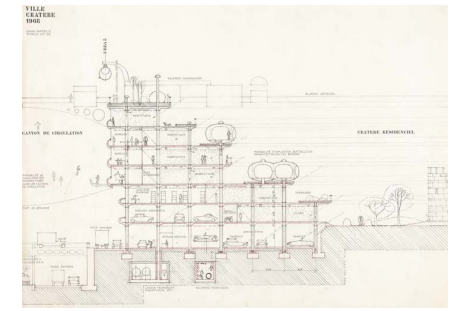
Peter Cook, *Instant City Visits Bournemouth*, 1968



Ettore Sottsass Jr., *Metafore*, 1972-79



Jordi Colomer, *Anarchitekton/Barcelona*, 2002



Chanéac, *Villes cratères*, 1963-1969

EPI

Thématique: Sciences, technologie et société

Niveau : 5ème

Compétences travaillées :

Travailler en équipe, partage des tâches

Utiliser de façon réfléchie des outils de recherche

Mettre en œuvre un projet artistique

Disciplines concernées

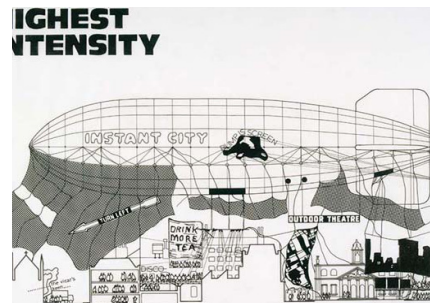
Histoire-géographie, technologie, arts plastiques

Proposition

Ce parcours est l'occasion d'impliquer les élèves dans la construction d'une habitation itinérante. À partir d'un trajet programmé en Géographie, les élèves inventent une habitation capable de s'adapter aux différents climats et reliefs rencontrés. À partir d'un cahier des charges, ils imaginent, par des dessins et des maquettes, les adaptations possibles de l'habitat.



Yona Friedman, *Ville spatiale*, 1959-1960



Peter Cook (Archigram), *Instant City*,

EPI

Thématique: Culture et Création

Niveau : 3ème

Compétences travaillées :

Travailler en équipe, partage des tâches

Utiliser de façon réfléchie des outils de recherche

Mettre en œuvre un projet artistique

Disciplines concernées

technologie, arts plastiques, EPS

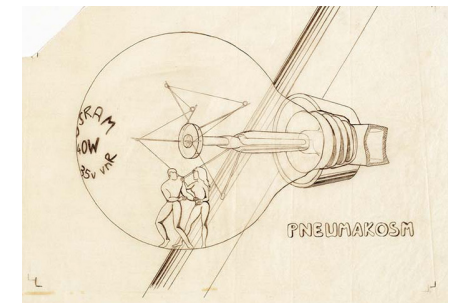
Proposition

Corps-machine

Au regard de différents habitacles-machines, il s'agit de porter une réflexion sur les façons dont le couple homme-machine peut s'équilibrer, se compléter ou au contraire entrer en conflit. Le but est de mettre en perspective la question du cyborg et de réfléchir aux rêveries qu'il suscite, à ses limites, à ses enjeux sociaux et ses dimensions critiques mais aussi poétiques. Les élèves peuvent mettre en perspective cette thématique du corps-machine à travers différents travaux plastiques et observer la façon dont les artistes et architectes ont pu aborder cette dialectique.



Davide Cascio, *Form-Structure 1*, 2010



Haus-Rucker-Co, *Pneumacosm*, 1968