

Cycle 3	Niveau 6	N°	<b>« C'EST QUOI ÇA ? »</b>
<b>Réalisation</b>			À partir d'images d'objets récupérées dans des magazines, des journaux..., figurez une créature expressive.
<b>Problématique</b>			<i>Comment donner du sens à un collage d'images d'objets hétéroclites ?</i>

9 notions	Espace		Lumière		Geste	5 champs de pratique	X	Pratiques bidimensionnelles (graphiques, picturales, collage)	Pratiques de la photographie et de la vidéographie
	Temps	X	Couleur		Support			Pratiques tridimensionnelles (sculpture, architecture)	Pratiques de la création numérique
	X	Forme		Matière			Outils		Toutes pratiques

3 entrées (seules ou mises en relation et ouvrant à des questionnements)	X	<i>La représentation plastique et les dispositifs de présentation.</i>	La ressemblance ; l'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural ; les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations ; la narration visuelle ; la mise en regard et en espace ; la prise en compte du spectateur, de l'effet recherché ; ...
	X	<i>Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace.</i>	L'hétérogénéité et la cohérence plastiques ; l'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets ; l'espace en trois dimensions ; ...
		<i>La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre.</i>	La réalité concrète d'une production ou d'une œuvre ; les qualités physiques des matériaux ; les effets du geste et de l'instrument ; la matérialité et la qualité de la couleur ; ...

### Mise en œuvre (dispositif pédagogique)

Je choisis dans des magazines, des journaux... des images d'objets en tenant compte de leurs caractéristiques plastiques (formes, couleurs...), de leurs fonctions... afin de réaliser la figuration d'une créature expressive par la technique du découpage-collage. Je finalise ma production en découpant les contours de ma créature afin de la désolidariser de son support.

Je rédige un court texte descriptif et explicatif de ma réalisation. Je peux y nommer ma créature (association de mots, invention de mots...) et je précise son expressivité en relation avec ses caractéristiques plastiques.

Réalisation individuelle.  
Nombre de séances : 3

Étapes préparatoires (qui sont à reconvoquer et à compléter en cours de séquence lors de verbalisations) :

- Mise en évidence collectivement des éléments permettant d'identifier une « créature » (éléments structurels : tête, membres, tronc... ; éléments de surface : peau, poils, écailles... ; éléments de détails : ongles, griffes, yeux, cornes, bave, odeur...).
- Construction collective d'un tableau permettant d'associer des caractéristiques plastiques à des expressivités différentes.
- Astuces pratiques liées au découpage des éléments choisis et à leur assemblage (découpe des contours, échelle des formes, « fluidité » dans le passage d'une forme à l'autre...).

Une courte interrogation écrite permettra de vérifier la bonne connaissance des références citées (artiste, titre, technique, date) ainsi que du vocabulaire.

### Références

- Giuseppe Arcarcimbardo, Le jardinier, 1590, huile, 35x24cm, Italie
- Franz Xaver Messerschmidt, Têtes de caractère, XVIII
- Francisco Goya, Saturne, 1821-1823, peinture à l'huile, 146x83 cm
- Edvard Munch, Le cri, 1893, tempera et pastel sur bois, 91x73,5 cm, Oslo, musée Munch, Norvège / Jalousie, 1907, huile sur toile, 76x98 cm
- Anonyme, art africain : masques et sculptures Senoufo de Côte d'Ivoire, du Kenya, Dogon du Mali, du Gabon, et du Cameroun, XIXe-XXe
- Joan Miro, Yves Tanguy, Man Ray et Max Morise, Cadavre exquis, 1927, 36x23,5 cm, technique mixte, collection privée
- Thomas Grünfeld, Misfit (âne-coq), 1996 / Misfit (porcelet-oiseau), 2001, taxidermie
- Bernard Pras, Inventaire n°34. Mickey, 2001, objets en plastique
- Stupeflip, « Les monstres ! », morceau musical, Stupeflip, 2002

## Vocabulaire

### Représenter

Rendre perceptible, figurer, reproduire par différents moyens. Pour les images ou les sculptures, représenter signifie souvent « identique au réel ». Dans les arts vivants (danse, théâtre...), une représentation correspond au moment où un spectacle est joué.

### Figuratif

Qui représente la forme réelle des choses. On oppose généralement art figuratif et art abstrait (ou non figuratif).

### Abstrait ou non figuratif

Qui ne représente pas la forme réelle des choses. Aucune image, aucune œuvre ne peut reproduire à l'identique toute la richesse et la complexité du réel. Par conséquent toute œuvre possède un niveau d'abstraction (exemple : une peinture ne peut montrer, sans déformation, l'avant et l'arrière d'une personne).

### Réaliste

Qui correspond à notre réalité (quotidienne, sociale, économique...). Un serpent est figuratif et réaliste. Un dragon est figuratif mais non réaliste (il n'existe pas).

### Ressemblance

Qui a des aspects (visuels, intellectuels) communs, similaires.

### Dissemblance

Forme visuelle particulière qui tend à la fois à renvoyer à une forme, à un être particulier, tout en s'écartant d'une ressemblance exacte.

### Analogie / analogue

Rapport de ressemblance entre des éléments (la photographie produit des images analogiques au réel).

### Expression

Ensemble de signes extérieurs traduisant une émotion, un sentiment. Les expressions dépendent d'un contexte face auquel nous réagissons. Doter un objet d'une expression c'est l'humaniser en lui donnant un caractère figé, une identité.

### Couleur

La couleur a trois caractéristiques : la teinte, la valeur et la saturation. Teinte : bleu, rouge, jaune... Valeur : aspect clair ou foncé de la couleur. Les variations de valeur sont en fait des variations de gris (valeurs de gris), obtenues avec des mélanges de noir et de blanc. Saturation : degré de pureté de la couleur. Agir sur une de ces caractéristiques modifie la couleur.

On distingue la couleur lumière (soleil, ampoule, télévision...) de la couleur matière (peinture, crayon de couleur...). Dans cette

dernière, il existe cinq couleurs de base :

- Les trois couleurs primaires (bleu cyan, rouge magenta et jaune). Elles permettent, par leur mélange, d'obtenir les couleurs secondaires (orange = jaune + rouge, vert = bleu + jaune, violet = bleu + rouge).
- Le noir et le blanc, qui permettent de créer des valeurs de gris pour foncer ou éclaircir les couleurs.

### Symbolique

Un symbole est un élément (image, objet, son, mot...) qui représente autre chose par association (le lion pour la force, le courage), ressemblance (poignée de main pour un accord) ou convention (m = mètre ; panneaux de signalisation).

### Hétéroclite

Fait d'éléments disparates, bizarres, qui s'écarte des règles propres à son genre.

### Hétéroène

Qui est formé d'éléments de nature différente.

Évaluation	Compétences liées à la séquence		Liens avec les 4 métacompétences liées aux arts plastiques et les 5 domaines du socle commun
Composante plastique et expressive	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suis-je parvenu à créer une créature clairement figurative ?</li> <li>• Suis-je parvenu à créer une créature clairement expressive ?</li> </ul>	/4  /4	<b>Expérimenter, produire, créer</b> <i>Domaines du socle</i> 1 : Les langages pour penser et communiquer. 2 : Les méthodes et outils pour apprendre. 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques. 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine.
Composante technique	Découpe, collage, mises en relation des éléments sont-ils réalisés avec méthode, attention et techniquement efficaces ?	/4	<b>Mettre en œuvre un projet artistique</b> <i>Domaines du socle</i> 2 : Les méthodes et outils pour apprendre. 3 : La formation de la personne et du citoyen. 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine.
Composante culturelle, théorique et argumentative	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mon texte répond-t-il aux contraintes posées et de manière suffisamment riche (description de la créature et de son expression en se basant sur ses caractéristiques), et y-a-t-il correspondance claire entre mon texte et mon monstre (nom de l'expression, mise en forme de celle-ci, description des détails...) ?</li> <li>• Ai-je su répondre correctement aux questions posées (voir fiche) ?</li> </ul>	/4  /4	<b>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</b> <i>Domaines du socle</i> 1 : Les langages pour penser et communiquer. 3 : La formation de la personne et du citoyen.  <b>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</b> <i>Domaines du socle</i> 1 : Les langages pour penser et communiquer. 3 : La formation de la personne et du citoyen. 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine.
	Total	/20	

Commentaire