

Programmes d'arts plastiques / CYCLE 3

Questionnement:

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre.

Question:

Les qualités physiques des matériaux:

Incidences de leurs caractéristiques (porosité, rugosité, liquidité, malléabilité...) sur la pratique plastique en deux dimensions (transparence, épaisseur, mélange homogène et hétérogène, collage...) et en volume (stratifications, assemblages, empilements, tressages, emboitements, adjonctions d'objets ou de fragments d'objets...), sur l'invention de formes ou de techniques, sur la production de sens.

Problématique:

En quoi les matériaux d'une œuvre sont-ils porteurs de sens?

Phase incitatrice

Objectifs plastiques:

- Amener l'élève à comprendre que les qualités physiques de la matière induisent des perceptions différentes.
- Amener l'élève à comprendre que, par association d'idées, les perceptions sensorielles peuvent évoquer de nouvelles images au-delà de la matière.

À l'aveugle!

Démarche de travail:

Les élèves se voient distribuer un **échantillonnage de matières**.

« Le Voyant » donne à toucher des matériaux à

« L'Aveugle ». Le premier lui pose des questions visant à associer une sensation à une idée:

- « *Si j'étais un paysage* »
- « *Si j'étais un caractère...* »
- *Etc.*

Règles du jeu:

- *Au mi-parcours, le duo intervertit les rôles.*
- *A chaque réponse proposée, « Le Voyant » demande à « L'aveugle » de se justifier.*

À l'issue de l'expérience:

Les élèves tirent les conclusions de l'expérience menée.

Ils répondent aux questions suivantes:

- **Quelle découverte ai-je faite liée à la *matière**?**
- **REFLEXION: Dans une œuvre, en quoi les *matériaux** peuvent-ils introduire un sens supplémentaire par rapport à ce qu'elle représente?**



NOM1.....Prénom1.....

NOM2.....Prénom2.....

A l'aveugle ! Avant de commencer l'expérience, nous choisissons qui est « Le Voyant » et qui est « L'Aveugle ».

- 1) *Le Voyant* présente les matériaux un par un à *L'Aveugle* et lui pose les questions. Il prend note de ses réponses au fur et à mesure.
- 2) A deux, nous expliquons ce que nous avons appris de cette expérience (cadre gris).

Matière n°1 :

Si j'étais un paysage, je serais :

Si j'étais une sensation, je serais :.....

Si j'étais une émotion, je serais :.....

Matière n°3 :

Si j'étais une odeur, je serais :

Si j'étais une sensation, je serais :.....

Si j'étais une émotion, je serais :.....

Matière n°2:

Si j'étais un son, je serais :

Si j'étais une sensation, je serais :.....

Si j'étais une émotion, je serais :.....

Matière n°4 :

Si j'étais une couleur, je serais :

Si j'étais une sensation, je serais :.....

Si j'étais une émotion, je serais :.....

NOTRE REFLEXION EN DUO :

Grâce à cette expérience, qu'avons-nous appris sur les matières ?

.....
.....

■ Avec mon binôme, nous avons été capables d'échanger en respectant les règles de vie de classe.

■ J'ai été capable de nommer et d'expliquer ce que j'ai ressenti.

Domaine 3 / La formation de la personne et du citoyen / Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

Mettre en oeuvre un projet artistique

- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.

Domaine 3 / La formation de la personne et du citoyen / Réflexion et discernement

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des oeuvres d'art.

FICHE-OUTIL

« Le Voyant » aide « L'aveugle » à trouver le mot juste à l'aide de ces listes.



LES SENSATIONS & LES EMOTIONS

Mon objet fait peau neuve ! - 6ème

LES EMOTIONS

Triste Apeuré
Nostalgique
Etonné

PANIQUE

Joyeux

SCEPTIQUE

Fatigué

Amusé

COLÉRIQUE

APAISÉ

Euphorique

LES SENSATIONS

Agréable

Désagréable

Chaud

Froid

Doux

Piquant

Lisse

Rugueux

Fluide

Gluant

Mou

Dur

Bien-être

Mal-être

Soyeux

Irritant

Sec

Humide

Moelleux

Rêche

Le projet

MON OBJET FAIT
PEAU NEUVE

Consigne:

Mon objet fait peau neuve!

Je recouvre ou je reproduis mon OBJET avec des matériaux inhabituels afin qu'il adopte une nouvelle IDENTITÉ.

Règles du jeu:

- Production en volume.
- La fonction de l'objet sera détournée à des fins *poétiques**: l'élève devra apprécier les caractéristiques de l'objet choisi (lourd, léger, froid, chaud, mou, fragile, solide, etc.) et proposer de modifier ses caractéristiques au regard d'une nouvelle identité.
- L'élève apporte trois objets; il choisit celui qui sera le plus adapté au traitement qu'il veut lui réserver.
- L'élève peut procéder par recouvrement d'un objet réel ou le représenter.

Objectifs plastiques:

- Utiliser les matières et les objets de façon inhabituelle par rapport à l'usage qu'on en a au quotidien.
- Amener l'élève à comprendre que les qualités physiques des matériaux induisent des perceptions différentes.
- Amener l'élève à réaliser que les qualités physiques des matériaux peuvent devenir un véritable langage que le spectateur apprend à comprendre.

Ce qui fait obstacle pour les élèves :

- Dépasser l'approche iconographique au profit d'une approche matériériste.
- Dépasser le choix d'usage du matériau.

Pour :

- Choisir ses matériaux en fonction de leurs effets sensibles ou de ce qu'ils suggèrent.

FICHES-OUTIL

Fiche -outil n°1: MON CATALOGUE

Les objets du
quotidien que
l'élève peut
facilement trouver
et apporter.



Fiche -outil n°2:

MON NOUVEAU VOCABULAIRE

*Faire peau neuve,
d'accord! Mais pour
devenir quoi?*

Parmi les adjectifs de
cette liste, l'élève
choisit la personnalité
qu'il veut donner à son
objet.

Mon objet va devenir:

RIDICULE Inoffensif

Moderne *Merveilleux*

HOSTILE

MONSTRUEUX **Chaleureux**

VIVANT paranormal

Archaïque **Musical**

INFERNAL comique

AÉRIEN *Carnavalesque*

Références artistiques



Jan FABRE, *Monk*,
2004

Os humains et fils de
fer, 173 x 66 x 59 cm

Chez Jan FABRE, en quoi le matériau choisi véhicule-t-il une critique de l'Église?

Pourquoi l'utilisation d'ossements humains renvoie-t-il au genre des vanités?

Meret Oppenheim (1913-1985), *Le Déjeuner en fourrure*, 1936.

Tasse, sous-tasse, cuillère, fourrure de gazelle.
Museum of Modern Art, New York, Etats Unis.



Dans *Le Déjeuner en fourrure*, pourquoi le matériau choisi rend-il l'objet absurde?

Comment un matériau, appliqué à un objet, peut-il à la fois susciter attraction et répulsion?

Erik DIETMAN, *La coiffeuse*, série « Objets
pensés, objets pensés », 1963

Bois et sparadrap, 136 x 70 x 45 cm



Expliquez le jeu de mot autour d'
« objets pansés ».

La coiffeuse fait peau neuve: quels
effets produit le recouvrement de cet
objets par des pansements?

Ai WEIWEI, *Surveillance camera*,
2010

Sculpture de marbre



Pourquoi Ai WEIWEI a-t-il choisi le marbre pour représenter la caméra?

Pourquoi l'utilisation du marbre replace-t-il l'objet sculpté dans la « grande tradition » des Beaux-Arts?

Wim Delvoye,
Marble Floor# 102,
1999

Morceaux de
charcuterie variés



Pourquoi Wim DELVOYE a-t-il eu recours à de la charcuterie pour donner l'illusion d'un dallage en marbre?

Quelles sont les conséquences de l'utilisation de la charcuterie sur l'oeuvre?

Jana STERBACK, *Vanitas: robe de chair
pour albinos anorexique, 1987*

Viande de boeuf crue cousue sur mannequin en
métal, photographie couleur, 155 cm



Le vêtement a pour fonction d'habiller le corps. Il constitue un signe par lequel on se différencie.

Ici, pourquoi cette robe montre-t-elle plus le corps qu'elle ne le cache?

Studio Nucléo, *Terra!*, 2000

carton, terre, pelouse



En quoi l'opposition traditionnelle
nature / culture est-elle dépassée?

En quoi les caractéristiques du mobilier
sont-elles remises en question?

Collectif PUTPUT,
Coffee for
Oppenheim,
2016

Cafetière
recouverte de
fourrure



Pourquoi le matériau choisi rend-il
l'objet absurde?

En quoi y a-t-il citation?

Productions d'élèves



« L'ours monstrueux »



« La clef archaïque »



« La balle hostile »



« Un Minion archaïque »



« La bouteille carnavalesque »



« La botte merveilleuse »



« La chaussure inoffensive »