

La Bestiole

Programme :

- ✓ La représentation plastique et les dispositifs de présentation : prise en compte du spectateur, effet recherché.
- ✓ Les fabrications et la relation entre objets et espace : hétérogénéité et cohérence plastique ; l'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène.
- ✓ La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'oeuvre : les qualités physiques des matériaux.

Question d'enseignement :

Comment donner forme à travers l'assemblage d'éléments hétérogènes, principalement de récupération ?
Quelles caractéristiques sont indispensables pour personnifier s a « bestiole », et comment la mettre en scène à travers la photographie et l'animation vidéo ?

Question posée à l'élève :

- *Comment assembler les matériaux entre eux pour imaginer une créature et accentuer les effets de textures ?*

Énoncé du sujet :

La Bestiole :

- À partir des matériaux distribués, créez une « drôle de petite bête ». Travail par groupe de 2 ou 3 élèves. Utilisation de plusieurs matériaux, majoritairement des matériaux de récupération (tissu, laine, bouchons, jouets cassés, vieux boutons, petits bouts de bois, etc...)
- Dessinez la bestiole selon votre point de vue (production posée au centre de la table)
- Imaginez une mise en scène en extérieur, puis réalisez plusieurs prises de vue photographiques
- Expliquez vos intentions et le processus de création à l'oral, en faisant parler votre « bestiole » avec l'application Motion Portrait.

Compétences :

Expressives :

- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes (C1-3).
- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent (C1-1).
- Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique (C1-4).

Culturelles :

- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée (C4-3).

Socle Commun :

- Participer à un débat (verbalisation), manifester de la curiosité (D3-1).
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création (C2-3).

Modalités d'évaluation :

Création d'une « petite bête » composée de matériaux de récupération : inventivité, originalité (C1-3 Q2-2) /5pts

Solidité de la « bestiole », matériaux adaptés aux effets recherchés (C1-1 Q1-6) /5pts

Photographie mise en scène nette et bien cadrée (C1-4 Q1-5) /5pts

Implication personnelle & choix collectifs, explication des intentions à l'oral (C2-3) /5pts

Dispositif de travail :

Matériaux de récupération divers (1 boîte par îlot)

Colle, scotch

IPad pour la prise de vue photographique et le travail avec l'application Motion Portrait

Références artistiques :

* Rafael Gomez Barros, Hormigas, 2010

* Louise Bourgeois, araignée installée sur le parvis du musée Guggenheim de Bilbao, Espagne, 1999

* Rebecca Horn, sculptures-papillon, 2008

* Compagnie La machine (François de la Rozière), l'araignée Kumo

* Photographies de Pierre Javelle