

**Résumé de la séquence :** Nous pourrions imaginer une séquence à partir du point du programme du Cycle 3 en classe de sixième; La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre. Nous pourrions faire travailler les élèves sur la chimère et le motif en art en leur demandant de réaliser un pelage de créature imaginaire. Les élèves auront pu expérimenter différents matériaux, travailler le tampon (par exemple, utiliser une feuille d'arbre peinte et l'utiliser comme tampon). Les élèves devraient se rendre en extérieur afin de pouvoir chercher les outils, matériaux nécessaires à la réalisation de leur pelage imaginaire. Ils pourront expérimenter différentes techniques (frottage, tampon etc.) selon le choix de leur outil (branche d'arbre, feuilles, cailloux etc.). Le pelage de leur monstre devra être en accord avec un lieu en extérieur

**Cycle :** 3

**Classe de :** 6<sup>ème</sup>

**Diagnostic/Pré requis :** Les élèves savent faire preuve d'imagination et ont expérimenté à la maternelle et à l'école primaire certains gestes et outils (tampons, frottage, utilisation des mains etc.).

**Domaines :** Pratiques bidimensionnelles

**Notions :** Geste/Outils/Forme

**Programme :** La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

> Les effets du geste et de l'instrument : les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par la mise en œuvre d'outils, de médiums et de supports variés ; par l'élargissement de la notion d'outil (la main, les brosses et pinceaux de caractéristiques et tailles diverses, les chiffons, les éponges, les outils inventés...) ; par les dialogues entre les instruments et la matière (touche, trace, texture, facture, griffure, trainée, découpe, coulure...) ; par l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité.

**Socle commun :**

Domaine 1. Les langages pour penser et communiquer:

-Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.

Domaine 3. La formation de la personne et du citoyen:

-Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres.

Domaine 5. Les représentations du monde et l'activité humaine:

-Raisonnement, imaginer, élaborer, produire.

**Les 4 compétences :**

Expérimenter :

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.

#### Mettre en œuvre un projet :

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.

#### S'exprimer :

- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation

#### Se repérer :

- Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.

**Mon objectif prof :** Amener les élèves à utiliser un maximum de gestes et d'outils dans une intention plastique. Amener les élèves à découvrir les incidences de certains gestes/outils sur leur production.

**Problématique :** Comment identifier ce qui est de la part du hasard et/ou de l'intention ?

**Demandes :** Dans un premier temps : « En vous appuyant sur le document distribué, vous réaliserez une chimère qui sera le mélange d'au moins trois éléments d'animaux que vous aurez choisis. »

Contrainte : Veillez à réaliser seulement la structure de votre créature, c'est à dire, la forme de votre chimère (ne pas réaliser le pelage).

Dans un second temps : « Vous réaliserez un pelage imaginaire sur votre monstre en utilisant des outils, matériaux trouvés à l'extérieur. »

Contrainte : Votre créature devra avoir un pelage qui fera écho à un lieu de l'extérieur du collège (cela peut être un buisson, un arbre, comme un plus grand terrain). Le pelage de votre créature devra faire écho à un lieu choisi.

**Le dispositif :** Travail bidimensionnel individuel sur 2 séances

Les élèves travailleront dans un premier temps en classe le temps d'une heure afin de réaliser la forme de leur chimère.

Dans un second temps, les élèves iront en extérieur, dans la cour du collège afin de réaliser le pelage de leur animal.

*Précautions en extérieur :* Les élèves devront rester dans la zone délimitée par l'enseignant (à lui de choisir un coin de la cour où les élèves pourraient trouver des outils divers (cailloux, branches, feuilles etc.)). Le professeur expliquera aux élèves la zone à ne pas dépasser lors de l'annonce des règles. Le professeur pourra être accompagné d'un AED qui pourra surveiller avec lui les faits et gestes des élèves (si les élèves s'amuse à jouer avec des bâtons par exemple). L'enseignant aura prévu des kits fusain et peinture pour les élèves (peut être penser à étaler une grande bâche sur le sol qui sera la zone de "peinture" pour ne pas salir la cour).

Si le collège dispose de tables d'extérieur : les élèves pourraient réaliser leur travail assis à ces tables.

Si le collège ne dispose pas de tables d'extérieur : prévoir des planches en bois rigides pour que les élèves puissent travailler dessus à terre ou assis sur des bancs.

**Matériel :** Support : format Canson A4 paysage ou portrait

Matériel : peinture, fusain, crayons etc.

Outils naturels : feuilles d'arbre sèches ou pas, herbe, morceau de bois etc.

### 1<sup>ère</sup> séance (intérieur) :

- (5min) Echanges avec les élèves autour de la figure du monstre et de la chimère
- (10min) Projections des références sur l'hybridation (Chimère d'Arezzo, Thomas Grünfeld, Joan Fontcuberta...)
- Distribution d'un document où figure différentes représentations d'animaux et lecture et explications de la demande
- (35min) Réalisation de la chimère
- (5min) Verbalisation de travaux, ramassage des chimères et explications des attendus de la séance prochaine

### 2<sup>ème</sup> séance (extérieur) :

- (5min) Explication de la nouvelle demande et mise au point sur les règles à suivre en extérieur
- Distribution des chimères ramassées la semaine auparavant
- (15min) Réalisation d'expérimentations
- (10min) Projection sur une tablette des références, verbalisation autour des premières expérimentations, annonce de la contraire (pelage de la créature en accord avec un lieu choisi)
- (15min) Réalisation du pelage
- (10min) Verbalisation de travaux d'élèves, explications de leur travail et du lieu choisi

### Travail sur la chimère :



La Chimère d'Arezzo est une statue en bronze, découverte en 1553 à Arezzo en Italie. Elle est conservée au musée archéologique national de Florence dans la salle des grands bronzes étrusques (Les Étrusques sont un peuple qui a vécu en Italie jusqu'en 264 av. J.-C.)

-La Chimère est une créature hybride et fantastique de la mythologie grecque.  
-Elle est constituée de plusieurs parties d'animaux : une tête et un poitrail de lion, une queue formée d'un corps et d'une tête de serpent, et sur son dos se trouve une tête de chèvre.

Créature de légende : La Chimère



## Les hybridations de Thomas Grünfeld



-Thomas Grünfeld, né le 29 juin 1956 en Allemagne.  
 - Son travail s'intitule Misfits qui se traduit par « inapproprié ». Ce sont des collages improbables d'animaux empaillés de différentes espèces, se rapprochant des chimères tout droits sortis d'un rêve.  
 - Le spectateur découvre ces animaux hybrides présentés derrière des vitrines, ce qui peut rappeler les cabinets des curiosités du 18ème siècle. (Les cabinets de curiosités étaient des pièces, ou parfois des meubles, où étaient entreposées et exposées des « choses rares, nouvelles, singulières »)

## Travail sur le motif :

### Les cosmogonies d'Yves Klein :



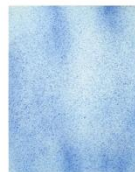
Empreintes d'eaux colorées, de feuilles et de branches (COS 1)  
1960



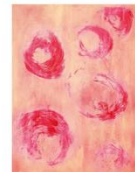
Empreinte du fond d'une baignoire vide dont l'eau avait été colorée de Vermeer et de Bleu de Prusse (COS 2)  
1960



Cosmogonie sans titre (COS 3)  
1960



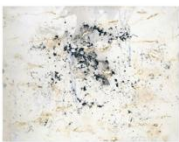
Cosmogonie sans titre (COS 13)  
1961



Cosmogonie sans titre (COS 24)  
1961



Cosmogonie sans titre (COS 17)  
1960



Embouchure du Loup (COS 4)  
1960



Cosmogonie sans titre (COS 8)  
1960



Vent Paris-Nice (COS 10)  
1960



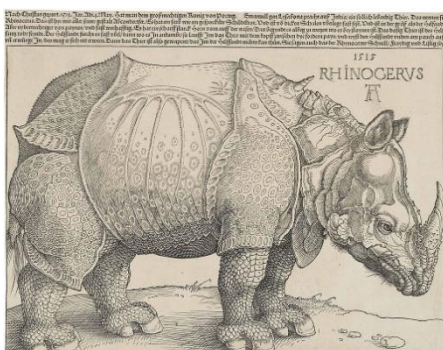
Cosmogonie sans titre (COS 18)  
1960



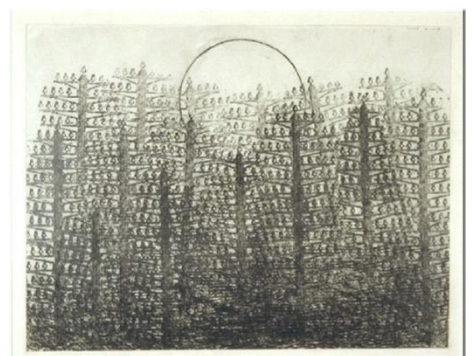
Cosmogonie sans titre (COS 19)  
1960



Cosmogonie sans titre (COS 20)  
1960



Albrecht Dürer, Rhinocéros de Dürer, 1515, gravure sur bois, xylographie, 21,4 x 29,8 cm



Max Ernst, Forêt et soleil, 1931, frottage sur papier

**Définitions :**

Monstre : 1. Être vivant présentant une importante malformation. 2. Être fantastique des légendes, de la mythologie.

Chimère : Monstre fabuleux, à tête de lion, corps de chèvre et queue de dragon, et qui crache des flammes.

Hasard : Cause imprévisible d'évènements fortuits impossibles à comprendre et expliquer de manière rationnelle et logique.

Texture : 1. État d'un matériau tissé. 2. Effet de matière ou qualité de surface.

Motif : Thème plastique d'une œuvre ou d'une structure graphique ornementale répétitive. Peindre sur le motif : peindre d'après nature.

Geste : 1. Mouvement du corps au cours de l'acte créateur, notamment pictural (geste impulsif de l'action painting). Ce peut être aussi celui d'un personnage dans un portrait ou une statue. 2. Attitude ou pratique qui consiste à s'approprier des moyens liés à l'usage de matériaux, d'outils, de supports, etc.

Empreinte : Marque en creux ou en relief obtenue par pression d'un corps sur un matériau plus ou moins dur ; trace obtenue par frottement sur un support souple qui épouse les aspérités d'un relief.