

PROUVEZ L'EXISTENCE DE VOTRE CRÉATURE

CYCLE 4

5ème

3 séances

Groupes 2-3

ORGANISATION DE LA SÉQUENCE

Premier cours :

► Introduction – 15/20 minutes

Diaporama de l'exposition Secreta (Fauna) de J. Fontcuberta présenté aux élèves à la manière d'un cours magistral. Sont projetés de multiples traces des découvertes du « professeur Ameisenhaufen » et l'enseignant fait comme s'il s'agissait de la réalité. Si aucun élève ne crie au mensonge, les interroger sur ce qu'ils en pensent. Révélation de la supercherie : effectivement, tout cela est faux. Présentation de la référence et du modèle de l'exposition naturaliste.

→ Qu'elle est la particularité de ces créatures ?

Elles sont **hybrides**, ce sont des **chimères**. Un mélange peu harmonieux mais fonctionnel de deux éléments hétérogènes. Ce sont des créatures inventées.

→ Connaissez-vous des exemples de créatures hybrides ?

Les créatures issues de la mythologie grecque (minotaure, centaure etc.), les pokémons (Tortank est une tortue hybridée avec un tank), entre autres.

→ Et les dinosaures, ont-ils existé ? Je n'en ai jamais vu.. Comment pouvez-vous m'affirmer qu'ils-ont existé ?

Énumération et inscription au tableau de différents types de **traces** : empreintes, fossiles, squelettes, croquis, récits, photos, coupes anatomiques, etc..

→ Énonciation de la consigne :

Par groupe de deux ou trois (on évitera des groupes trop gros), démontrez l'existence d'une créature **hybride** que vous aurez imaginé.

► Mise en pratique – 35/40 minutes

→ Matériaux libres mais éviter de proposer l'argile dans un premier temps. L'argile produit un effet trop ludique : les élèves veulent modeler leurs créatures et s'écartent de la production de traces. L'usage de l'argile est préférable en deuxième séance lorsque la conception de la créature est achevée et que la production de traces est déjà amorcée.

→ Travail en groupe de 2 ou 3 élèves. S'assurer de la bonne synergie des groupes. S'assurer qu'il n'y ait pas de problème au sein d'entre-eux. Des groupes plus gros mènent à l'apparition d'élèves leaders et d'élèves exécutants. S'assurer qu'ils se mettent d'accord sur la créature à imaginer (parfois, ils veulent chacun imaginer leur propre créature). Les inciter à commencer par un croquis afin de se mettre d'accord sur une base de travail. Les élèves peuvent bouger les tables si besoin, se répartir les tâches et planifier le travail.

→ Circuler dans les groupes pour s'assurer que la consigne est bien intégrée. Répondre aux questions, aider les élèves sans contre-étayage. Identifier les difficultés. Possibilité de projeter au tableau des créatures hybrides afin de donner des idées aux élèves qui n'osent pas ou n'ont pas d'idée (Thomas Grünfeld, Michel Beucher, Panamarenko).

► Pour la prochaine fois

Inciter les élèves à continuer la production de traces chez eux s'ils le souhaitent, ou de réfléchir à ce qu'ils pourront faire la fois prochaine. Ils peuvent notamment prévoir des matériaux.

Deuxième cours :

► Récapitulatif – >5 minutes

Rappel de ce qui a été vu lors de la dernière séance. Demander aux élèves de reformuler la consigne pour s'assurer qu'elle soit bien intégrée. Répondre aux nouvelles questions. Interroger les élèves sur ce qu'ils

comptent faire pour les pousser à planifier le travail.

► Mise en pratique – 40/45 minutes

Continuation de la première séance. Faire germer dans les groupes l'idée qu'il va falloir *donner à voir* leurs traces. Comment pouvez-vous montrer ce que vous aurez produit ? S'assurer de la diversité des types de traces convoquées.

► Apport culturel – 5/10 minutes

Projection d'une ou deux références culturelles choisies en fonction des productions des élèves. Les *Anthropométries* de Y. Klein sont assez intéressantes car les élèves ne parviennent pas systématiquement à comprendre l'image.

→ Pouvez-vous identifier de quoi s'agit-il ? Comment cela a-t-il été effectué selon vous ?

Ouvrir une discussion quant à la phrase suivante, rédigée au tableau : « *Une trace, c'est la représentation de l'absence* ». La discussion peut permettre à certains groupes d'approfondir leurs travaux ainsi que la compréhension de la notion de **trace**.

Annoncer aux élèves qu'ils devront se pencher davantage sur la **présentation** de leurs productions lors de la prochaine séance.

Troisième cours :

► Annonce du programme – >5 minutes

Les travaux doivent être finalisés aujourd'hui. Il faut se pencher sur la question du dispositif de présentation des travaux. « *Imaginez qu'un inconnu regarde vos travaux, peut-il comprendre ce qu'il regarde ? Où voudriez-vous que soient présentés vos travaux ? Quel est généralement le dispositif de présentation de ce type de lieu ?* ». Bien indiquer qu'il faut planifier le travail car c'est la dernière séance.

► Mise en pratique – 35/40 minutes

S'assurer que les élèves finalisent leurs travaux et se penchent notamment sur la présentation.

► Verbalisation – 15/20 minutes

Les travaux sont disposés par groupe. Les élèves choisissent eux-mêmes les modalités de présentation de leur production (tableau, socle, mur, table, vitrine etc.). Demander si un groupe veut commencer, sinon se pencher sur une production. Demander aux élèves d'imaginer à quoi pourrait ressembler la créature.

TRACES : *Quelqu'un veut-il me décrire ce qu'il voit ? Quelles types de traces sont utilisées ? Quel effet cela produit-il ? Les traces ont-elles l'air récentes ou anciennes ? Pourquoi ? Quelle taille pourrait faire cette créature ? Quel pourrait être son poids ? Comment puis-je le savoir ?*

PRÉSENTATION : *Dans quel lieu pourrait-on trouver ce type de traces ? Pourquoi ? Comment sommes-nous informé de ce que l'on regarde ? Comment cela nous est-il présenté ? Est ce que cela a l'air précieux, rare, historique, commun ? Pourquoi ? Est-ce que cela pourrait être crédible pour le spectateur ?*

Valorisation et prolongement :

→ Les travaux peuvent être exposés dans le cabinet de curiosité de la classe.

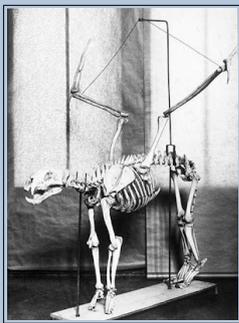
→ Possibilité de prolonger la séquence par l'organisation d'une fausse exposition naturaliste dans le collège.

→ Exposition photographique sur l'espace numérique de travail (ENT).

→ Travailler en lien avec l'histoire sur les dimensions archéologiques ou la SVT sur les coupes anatomiques par exemple.

<p>OBJECTIFS</p>	<p>Être capable de suggérer quelque chose sans le représenter. Utiliser, combiner, hybrider différents médiums afin de représenter le même élément. Créer de l'unité, de l'harmonie, de l'hétérogénéité à partir d'éléments disparates, hétérogènes. Adopter un dispositif de présentation cohérent afin de rendre relativement crédible ma production aux yeux du regardeur.</p>
<p>QUESTIONS D'ENSEIGNEMENT / PROBLÉMATIQUES</p>	<p>Comment donner à voir l'absence ? Comment informer le regardeur sur ce qu'il ne voit pas ? Comment créer de l'homogénéité à partir d'éléments hétérogènes ? Comment créer un dispositif de présentation cohérent à partir d'éléments hétérogènes ?</p>
<p>NOTIONS ET DÉFINITIONS</p>	<p>Forme, Temps, Matière, Hybridation, Assemblage, Trace, Empreinte, Chimère, Présentation, Représentation, Hétérogène/Homogène, Unicité/Duplicité, Harmonie/Dysharmonie, Vocabulaire de la présentation (Cartel, Socle, etc.)</p>
<p>CRITÈRES D'ÉVALUATION</p>	<p>J'ai imaginé une créature harmonieuse ou non, à partir d'éléments hétérogènes. J'ai donné à voir les traces de ma créature et non la créature elle-même. J'ai convoqué au minimum deux types d'empreintes différentes. J'ai utilisé un dispositif de représentation adapté à ma production. J'ai tenu compte du regardeur en lui fournissant des informations sur ce que je lui donne à regarder. J'ai utilisé l'ensemble du temps pour penser, expérimenter et produire.</p> <p>Ma proposition est finalisée et aboutie :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ce que je donne à voir est voulu et fait parti de mon projet • Ses détails, sa solidité, sa fragilité sont pensées

RÉFÉRENCES



Joan Fontcuberta – *Secreta Fauna* (détail, 1985-1989)



Thomas Grünfeld - *Misfit (Rooster Dog)* (1998)



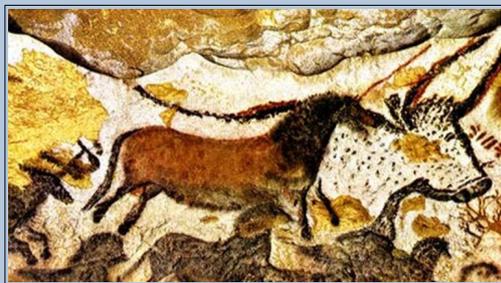
Victor Brauner - *Loup-table* (1939-1947)



Michel Beucher - *Waiting for Darwin* (2012)



Peter Stämpfli - *Empreinte de pneu S 155*(1985)



Grotte de Lascaux (20k-17k av. J.-C.) 2



Hubert Duprat – *Sept tubes de trichoptères*, 1980-1997



Yves Klein - *ANT 82, Anthropométrie de l'époque bleue* (1960)



Nancy Graves - *Variability of Similar Forms* (1970)



Richard Long - *Mud Hand circle* (1989)



Panamarenko - *Donnarriet* (2003)

**ANCRAGES DANS LE
PROGRAMME**

La production de traces, d'empreintes permet de travailler :

- La signification, le statut des images
- L'espace en plan et/ou en volume
- La décontextualisation et recontextualisation des objets dans une démarche artistique.

Le rendu final permet de travailler :

- Le dispositif de présentation
- La composition et/ou l'organisation
- L'installation de ma production

**COMPÉTENCES
TRAVAILLÉES**

- Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.
- Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.
- Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.
- Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
- Exploiter différents états de l'image ou de l'œuvre.