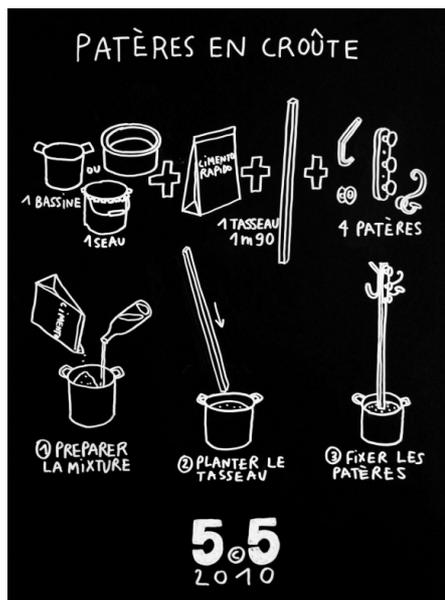


Niveau de Classe	3ème cycle 4
<p style="text-align: center;"><u>« La criée des machines »</u></p> <p style="text-align: center;">Vous êtes scientifique et vous vous préparez à présenter votre invention révolutionnaire lors de la criée des machines !</p> <p style="text-align: center;">Construisez votre machine à partir de divers objets manufacturés, assemblez, montez, découpez... Trouvez une utilité à votre invention, vous la présenterez à vos camarades lors de la dernière séance.</p> <p style="text-align: center;">Arnaque ou idée formidable, soyez convainquant.e.s !</p>	
Entrée et questionnement	Programme cycle 4, <i>La matérialité de l'œuvre : l'objet et l'œuvre, L'objet comme matériau en art</i>
Compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter, produire créer - Mettre en œuvre un projet artistique - S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs
Mise en pratique	<p>Cours en séquence de 3 séances : les deux premières séances sont laissées à la pratique et à la réflexion, la dernière sera une séance de verbalisation.</p> <p>Il sera demandé au préalable aux élèves d'apporter des objets sur lesquels il pourront intervenir mais une réserve d'objets sera également mise à disposition afin de palier aux éventuels oublis</p>
Contraintes	<p>De matériaux : il ne s'agit pas d'utiliser une matière mais des objets manufacturés.</p> <p>Choisir ses objets en fonction de leurs formes, leurs matières.</p>
Évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - je choisis mes objets en fonction

du sens qu'ils apportent à ma machine

- je suis capable de réaliser un projet en volume
- je suis capable d'expliquer mes choix et de m'exprimer sur le travail de mes camarades oralement

Références



5.5 DESIGNERS, collectif formé en 2003, Jean-Sébastien BLANC, (1980 -), Vincent BARANGER, (1980 -), Anthony LEBOSSE, (1981 -), Claire RENARD (1980 -), *Patères en croûte*, de la série *Cuisine d'objets*, 2009



Joan Fontcuberta, *Fauna*, 1985-89, installations (photographies, textes, cartographies, schémas, vitrines et vidéos)

I - Parcours et acquis des élèves

L'objet comme matériau en art :

la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; la sublimation, la citation, les effets de décontextualisation et de recontextualisation des objets dans une démarche artistique.

Durant le cycle 2 les élèves ont pu travailler sur *La narration et le témoignage par les images*, entrée qui leur permettait de s'interroger sur la *transformation ou la restructuration des images ou des objets*. C'est surtout lors du cycle 3, avec l'entrée *Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace* que les élèves vont travailler sur *l'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets*. Ce questionnement leur apporte des acquis indispensables pour ce cours, comme par exemple l'intervention sur des objets, leur transformation à des fins narratives, la relation entre forme et fonction.

Cette entrée du programme permet de changer le regard des élèves sur le monde qui les entoure, l'enseignant les fait s'interroger sur les pratiques qui détournent les objets et le sens que cela produit. Elle permet également de les faire s'attarder sur les objets de leur quotidien, les penser différemment, les sublimer, travailler la décontextualisation... Cela participe à briser les idées qu'ils se font sur la forme que doit prendre une œuvre d'art, et par la même occasion, permet aux élèves de mieux se repérer entre les époques artistiques grâce aux matériaux choisis. L'utilisation d'objets à des fins artistiques donne lieu à un élargissement des possibilités plastiques pour les élèves et peut amener à un mélange des médiums et éléments matériels. Cela participe au parcours citoyen en faisant s'interroger l'élève sur le consumérisme dans notre société et le sensibilise à la responsabilité et l'écologie.

II – Modalités de la séquence d'enseignement

1. Problématique et références

Banalité et fantastique : comment la pratique du détournement permet-elle de faire émerger une nouvelle lecture de ce qui forme notre quotidien ?

Dans ce cours, *La criée des machines*, je voulais me pencher plus particulièrement sur le détournement, la manipulation d'objets et l'apport d'un nouveau sens, le renouvellement, la décontextualisation. J'ai donc décidé de travailler à partir de *Patères en croûte*, issue de *Cuisine d'objets* du collectif 5.5 DESIGNERS car cette série, présentée comme un livre de cuisine, nous donne des recettes pour créer de nouveaux objets à partir de ceux que nous possédons déjà et dont nous n'avons pas usage, nous questionnant ainsi sur l'obsolescence. J'ai liée cette référence à *Fauna* de Joan Fontcuberta car il s'agit ici aussi d'assemblages à des fins artistiques. De plus ces œuvres sont accompagnées de textes et cela m'intéressait car j'accorde, dans cette

séquence, une place importante à la verbalisation sous forme de jeu de rôle. Ce moyen d'expression, oral ou écrit, participe à la création du sens nouveau. *Fauna* fait appel au registre du fantastique et à une certaine narrativité qui est aussi présente dans cette séquence. *Cuisine d'objet* met en évidence les étapes de construction et d'assemblage.

2. Mise en place de la séquence et enjeux

Comme dit précédemment, il sera demandé en amont aux élèves d'apporter des objets manufacturés dont ils ne se servent pas. Ce moment sera l'occasion pour définir avec la classe ce que sont des objets manufacturés et insister sur la différence entre ceux-ci et les matières. L'énoncé ne sera donné que lors de la première séance afin de ne pas influencer les choix d'objets qui seront amenés. Pour palier à d'éventuels oublis, il sera mis à disposition des élèves une réserve d'objets. On peut imaginer que les objets apportés seront principalement des emballages divers récupérés car faciles à se procurer, mais selon les circonstances on pourrait également trouver des crayons usés, des pots, des couverts, des fragments d'objets cassés, des pinces à linge, des vis... L'enseignant peut apporter quelques objets inattendus afin de diversifier la réserve. Je ne souhaitais pas imposer de limite d'objets à utiliser par élève car selon les projets cela peut être très différent. Néanmoins, s'il s'avérait que certains élèves en prennent trop sans que cela ne soit justifié dans leur travail, une discussion avec eux sur leur projet pourrait leur permettre de laisser de côté les objets superflus. L'intervention sur les objets est possible (découpage, collage, assemblage...) mais doit rester cadrée selon les outils dont l'élève à besoin. L'intervention ne doit pas non plus entièrement dénaturer l'objet, en y regardant de plus près on doit pouvoir trouver sa provenance.

Les deux premières séances sont réservées à la pratique. Lors de la première, une courte verbalisation est faite après avoir énoncé le sujet afin de lancer les élèves sur des pistes de travail. Les élèves peuvent réfléchir à l'utilité de leur machine dès le début, ou bien le sens prendra forme lorsqu'il observeront les objets à leur disposition, le sens peut également changer en cours de route... les élèves doivent pouvoir s'imaginer dans le rôle du scientifique effectuant ses recherches. On peut faire l'hypothèse que certains travaux seront inspirés de machines déjà existantes (une machine qui lave, composée d'éponges, de pots, d'emballages de savon, ou encore une machine à écrire qui serait un bras fait à partir de crayons) ou alors seront plus farfelues (une machine à ouvrir les bouchons, créée à partir de bouteilles vides et de pince à linge montée sur une tige). Il n'est bien entendu pas nécessaire que les machines soient fonctionnelles ! Cependant si certains élèves s'amuse à créer un mécanisme qu'ils peuvent montrer, mettre en scène, cela sera bienvenu.

Deux séances seront accordées à la pratique car les élèves doivent en parallèle préparer leurs arguments, l'explication de leurs choix, pour la verbalisation. Ils mettront par écrits leurs mots afin que l'enseignant puisse en garder une trace, mais aussi pour eux, afin de se souvenir de leurs idées lors de la verbalisation, et pour se familiariser avec la rédaction de leurs intentions artistiques. S'ils le souhaitent et si l'avancement de leur projet le permet, les élèves pourront également réaliser de petits croquis de leur machine. Les références artistiques seront présentées à la fin de cette deuxième séance et permettront de recentrer un peu sur les enjeux de la séquence pour rediriger, si nécessaire, avant la séance de verbalisation.

Pour finir, il sera accordé une séance entière au temps de verbalisation. On peut imaginer que selon la taille de la classe, il peut être accordé une dizaine de minutes en

début de séance pour que les élèves apportent quelques finitions, mais les 2 séances précédentes devraient avoir suffi à chacun pour finir sa machine. Cette séance de verbalisation se déroule comme un jeu de rôle pendant lequel l'élève présente, devant ses camarades, son invention afin de leur vendre. Si l'élève a réalisé des croquis il peut les présenter mais cela reste optionnel, pareil pour la démonstration d'un mécanisme. C'est le moment pour eux d'explicitier leurs choix et de développer leurs compétences d'expression. Une fois que tous les élèves seront passés et si le temps le permet, l'enseignant pourra demander aux élèves quelle(s) machine(s) ils auraient achetés, et pourquoi, afin de leur permettre de s'exprimer sur le travail des autres. L'aspect jeu de rôle peut, je pense, être un bon moyen de motiver les élèves à prendre la parole pendant une verbalisation. Le fait de consacrer une séance entière à la verbalisation permet de s'assurer que tous les élèves prennent bien la parole car le temps de cours ne le permet pas toujours. Pour clore cette verbalisation et si cela n'a pas été fait pendant la présentation des machines, l'enseignant reviendra sur les séances précédentes et amènera les élèves à pointer du doigt les enjeux de leurs travaux. Quelles difficultés ont-ils rencontrés ? Qu'est ce qui était important dans le choix des objets ? Aborder les principes de décontextualisation/ recontextualisation, qu'est ce que ce temps de verbalisation leur a apporté ?