

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

Propositions de scénarios par entrées, questions et problématiques

CYCLE 3

- Amener les élèves à comprendre que l'utilisation de différents moyens, médiums et techniques va permettre des variations, des écarts visuels avec le référent.
- Amener les élèves à prendre conscience de l'impossibilité à représenter le réel à l'identique.
- Amener les élèves à prendre conscience de l'écart entre sa représentation mentale et le réel observé.
- Amener les élèves à comprendre que l'expérimentation de différentes représentations / reproductions / interprétations du réel peut constituer un travail en série, un témoignage, un projet plastique

LA RESSEMBLANCE

QUESTIONNEMENTS/Q1

- La ressemblance: découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation (*extrait des programmes du cycle 3 d'arts plastiques, p.139*).

SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES

Approche par expérimentations de la question de la **ressemblance**

Expérimentation 1

« Dessin d'après mémoire : trouvez plusieurs solutions pour dessiner avec précision un vélo ». Après une mise en commun intermédiaire : « Expérimentez et combinez de nouveaux moyens graphiques pour renforcer, accentuer le réalisme du dessin de ce vélo. »

- **Matériel** : outils graphiques (crayons de couleurs, crayons de papier, pastels, feutres...)
- **Temps proposé** : 15 minutes

Expérimentation 2

« Avec l'appareil photo numérique, montrez cet objet de la manière la plus réelle possible » Après une mise en commun intermédiaire : « Réalisez une nouvelle image de l'objet qui le révélera de la manière la plus étrange, bizarre, invraisemblable possible. »

- **Contrainte** : travail par groupe de 3 élèves / gardez une trace de votre travail par un dessin d'observation dans le cahier. Vous justifierez par une explication courte les choix de composition de votre image finale.
- **Temps proposé** : 15 minutes

Réinvestissement 1

« En reprenant vos dessins de vélo et de chaises réalisez la proposition d'une machine qui soit extraordinaire, extravagante, incroyable, poétique, ... »

- **Temps proposé** : 30 minutes

Réinvestissement 2

« Intégrez les matériaux proposés, pour rendre votre création plus vraie que nature. »

- **Matériel** : matériaux divers
- **Temps proposé** : 15 minutes

PROBLEMATIQUES

1. En quoi la technique utilisée, choisie, va-t-elle avoir une incidence sur la ressemblance ?
2. En quoi la représentation à l'identique du réel est une impasse ?
3. En quoi l'écart entre le référent et sa représentation peut-il être une source d'expression ?

VOCABULAIRE ARTISTIQUE

Attention, cette liste n'est en aucun cas exhaustive

VALEUR, NUANCE, DEGRADE, ILLUSION DU VOLUME, REALISME, IMITATION, IMAGE, FICTION, POINT DE VUE, PERCEPTION, CADRAGE, ECART, TEXTURE

EN ARTICULATION AVEC

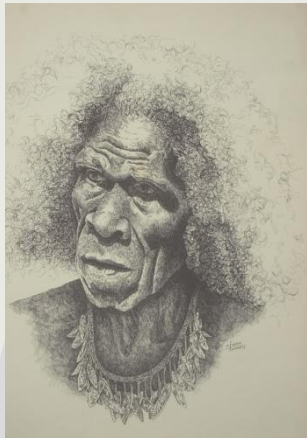
- L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural, Q1
- Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrications, leur transformation, Q1
- Les effets du geste et de l'instrument, Q3



Elsa Thiemann, *Forks*, photographie, 1930



René Magritte, *La trahison des images*, Peinture à l'huile sur toile, 1929



Michel Frechin, gravure, vers 1977

GRAVURE

PEINTURE-DESIN

PHOTOGRAPHIE



Patrick Tosani, *Têtes*, photographie, 1992



Joseph Kosuth, *One and three chairs*, 1965

PHOTOGRAPHIE



Robert et Shana Parke-Harrison, *Le semeur*, 2002, photogravure, 23x19cm

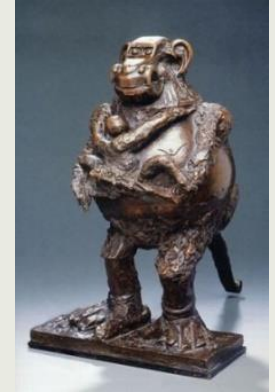


Joan Fontcuberta, *Fauna, Solenoglypha Polipodida*, 1985, photomontage, tirage gélatino-argentique

MONTAGE



LaMachineNantes.mp4



Picasso, *La guenon et le petit*, sculpture, 1951

VOLUME-CONSTRUCTION

- Amener les élèves à comprendre qu'en se soustrayant au modèle on gagne en autonomie.
- Amener les élèves à comprendre pourquoi la perte de la représentation mimétique est un gain pour l'autonomie du geste qui investit la dimension expressive et créative...
- Amener les élèves à comprendre l'impact du geste sur l'unicité de l'oeuvre.
- Amener les élèves à comprendre que le support, le format, la matière, la position influence le geste de l'artiste.
- Amener les élèves à prendre conscience que le corps et son positionnement sont également représentés dans l'oeuvre.

SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES

3 Approche par expérimentations de la question de la ressemblance

Expérimentation 1

« Vous rechercherez des solutions variées pour proposer 4 représentations différentes du modèle exposé. »

Une représentation imprécise/Net et détaillée/Légère/ Sans contour/la plus simple et clair possible / Fin et délicat.

- **Placer au milieu de la salle de classe une installation d'objets**
- **Contrainte** : une seule technique par représentation
- **Matériel** : crayons de couleurs, pastels, feutres, gouache, papier, encre, craie grasse...
- **Temps proposé** : 30 minutes

Défi

« Dessiner l'objet proposé sans regarder sa feuille / Dessiner l'objet proposé en 1 minute/ Dessiner l'objet proposé en une seule ligne sans jamais lever son crayon, ni quitter sa feuille / Dessiner l'objet proposé allongé sur le dos / Dessiner l'objet proposé en 15 minutes. »

- **Matériel** : outils graphiques
- **Temps proposé** : 25 minutes

Expérimentation 3

« Adaptez votre dessin en fonction des spécificités du support proposé. »

Ex : sur un format de 10x10cm avec un support gondolé

Ex: sur un très très grand format avec un support lisse

- **Matériel** : papier kraft, feuille ordinaire, outils graphiques, feutres à pointes épaisses
- **Temps proposé** : 2x10 minutes

Réinvestissement 1

« Investissez vos découvertes précédentes pour réaliser une production artistique de votre choix dans laquelle vous exprimerez une émotion. »

- **Contrainte** : mélangez différentes techniques et supports.
- **Matériel** : techniques libre
- **Temps proposé** : 2x20 minutes

L'AUTONOMIE DU GESTE GRAPHIQUE, PICTURAL, SCULPTURAL

QUESTIONNEMENTS/Q1

- L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural: ses incidences sur la représentation, sur l'unicité de l'oeuvre, son lien aux notions d'original, de copie, de multiple et de série.(*extrait des programmes du cycle 3 d'arts plastiques, p.139*).

1

PROBLEMATIQUES

1. En quoi le geste de l'artiste peut-il être indépendant de la technique utilisée?
2. En quoi le support conditionne-t-il le geste?
3. En quoi l'instrument influence-t-il le geste ?
4. En quoi la posture du corps va modifier le rapport à l'expressivité?

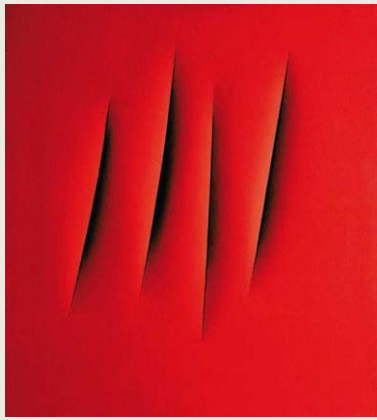
VOCABULAIRE ARTISTIQUE

Attention, cette liste n'est en aucun cas exhaustive

GESTUALITE, SUPPORT, MATIERE, CORPS, TRACE, POSTURE, ESPACE, FORMAT, OUTILS, UNICITE, REPRODUCTIBILITE, SENSORIEL, TECHNIQUE

EN ARTICULATION AVEC

- La matérialité et la qualité de la couleur, Q3
- Les effets du geste et de l'instrument, Q3



Lucio Fontana, *Concetto spaziale, Attese*, 1966, huile sur toile et coups de lame



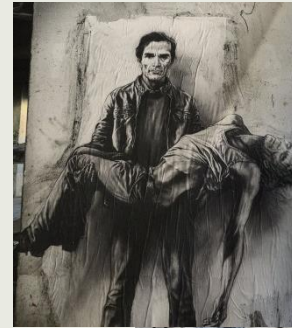
César, *Expansion N°14*, 1970



Andy Warhol, *Marilyn Diptych*, 1962, sérigraphie



Claude Monet, *La série des cathédrales de Rouen*, 1892-1894



Ernest Pignon Ernest, *Pasolini assassiné-Si je reviens*, Naples, 2015



Ushio Shinohara, *Boxing Painting*, entre 1960 à aujourd'hui

GESTE SCULTURAL

CORPS-EMOTION

TECHNIQUE-ESPACE

MATIERE

FORMAT

SEIRE-REPRODUIRE

- Amener les élèves à engager une réflexion sur l'organisation des images et la portée du résultat.
- Amener les élèves à comprendre que les interventions sur l'image existantes sont variées et porteuses de signification
- Amener les élèves à prendre conscience que les choix de composition d'une image permet d'explorer différents récits (association)
- Amener les élèves à comprendre que la mise en œuvre et le passage de la deux à la trois dimensions va agir sur la compréhension, la perception de l'image (image sur un support en volume, agencements de matériaux, image numérique, projetée).
- Amener les élèves à comprendre le sens, l'usage, la destination des images

SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES

Approche par expérimentations de la question des **catégories des images**

Expérience 1

« Variation sur le même thème. Expérimentez différentes solutions pour représenter un arbre vu, regardé, observé, analysé, imaginé par un scientifique (archéologue, botaniste), un graphiste (publicitaire, affichiste), un artiste (peintre), un photographe. »

- **Contrainte** : proposer 4 réalisations différentes. Vous écrivez au dos de la feuille les solutions trouvées pour chaque demande
- **Matériel** : outils graphiques (crayons de couleurs, crayons de papier, pastels, feutres...), APN, smartphone
- **Temps proposé** : 4 x 10 minutes

Réinvestissement 1

« Réaliser UNE SEULE composition en deux dimensions et/ou en relief qui associera, assemblera d'une manière étonnante différents moyens plastiques, différentes techniques de représentation. »

- **Matériel** : images à disposition, outils graphiques, peinture, pinceaux, brosse, eau, magazines, journaux, matériaux divers.
- **Temps proposé** : 35 minutes

Réinvestissement 2

« A partir des images proposées, constituez, proposez un récit qui donnera à voir une histoire abracadabrante ».

- **Contrainte** : vous interviendrez obligatoirement sur les images (couleurs, montage, dessin, collage numérique)
- **Matériel** : logiciel de traitement d'images au choix du professeur et /ou de l'élève, banques de donnée en ligne / sur l'ordinateur du collège
- **Temps proposé** : 2 x 30 minutes

Les différentes catégories d'images

QUESTIONNEMENTS/Q1

- Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations: la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique (extrait des programmes du cycle 3 d'arts plastiques, p.139).

PROBLEMATIQUES

1. En quoi le mode de production d'une image peut modifier sa réception, sa perception, son sens ?
2. En quoi l'intervention sur l'image peut-elle donner lieu à de nouvelles interprétations.
3. En quoi l'organisation et l'agencement plastique des images va raconter ?

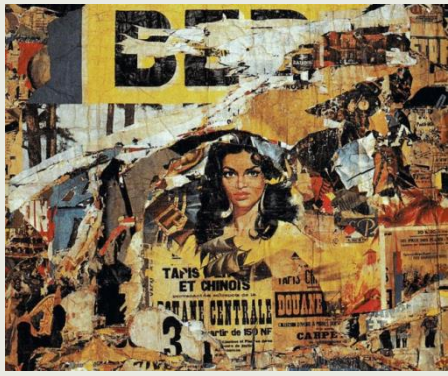
VOCABULAIRE ARTISTIQUE

Attention, cette liste n'est en aucun cas exhaustive

REPRESENTATION, IMAGES, PROCÉDES, MIXITE, MÉTISSAGES, HYBRIDATION, AGENCEMENT, HOMOGENEITE, HETEROGENEITE, TECHNIQUES MIXTES

EN ARTICULATION AVEC

- L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural, Q1
- La narration visuelle, Q1



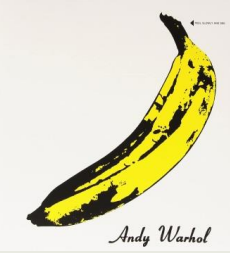
Jacques Villeglé, *Rue de la biche*, collage, affiches déchirées, 1963.



Robert Capa, Mort d'un soldat, Guerre civile en Espagne, 1936



Dorothea Lange, *Migrant Mother*, photographie réalisée durant la Grande Dépression, photographie documentaire, 1936



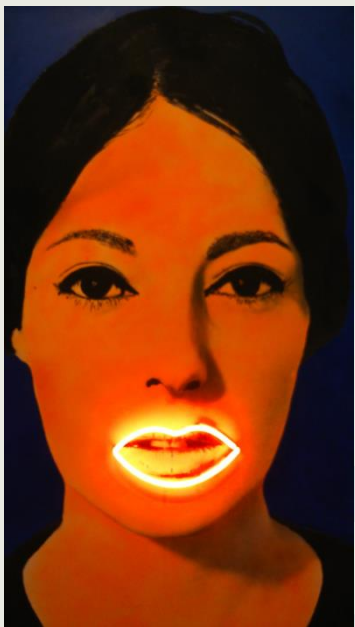
Andy Warhol
Logo du groupe musical *Les Velvet Underground and Nico*, par Andy Warhol, 1966



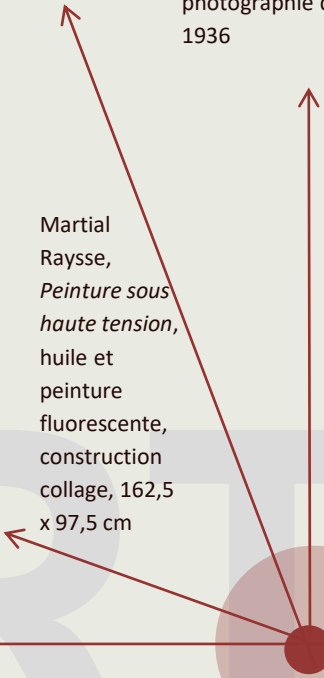
Barbara Kruger, *I shop Therefore I Am*, photomontage, sérigraphie sur vinyle, 281,90cm x 287 cm, 1987



Publicité, *La laitière*, 1971, sur une idée de Philippe Auroir, Tableau détourné ; Johannes Vermeer, *La laitière*, 1658



Martial Raysse, *Peinture sous haute tension*, huile et peinture fluorescente, construction collage, 162,5 x 97,5 cm



PHOTOJOURNALISME

IMAGE DE COMMUNICATION



Andy Warhol, *Dyptique Marilyn*, sérigraphie, 1962

IMAGE D'ARTISTE

IMAGE DE PUBLICITE

ARTISTES

- Amener les élèves à comprendre que l'on peut raconter une histoire avec différents modes de représentations.
- Amener les élèves à comprendre que la compréhension d'un récit dépend de sa présentation.
- Amener les élèves à bouleverser, déstructurer, renouveler le schéma narratif.
- Amener les élèves à comprendre que l'organisation des éléments dans l'espace peut donner à voir une narration.
- Amener les élèves à comprendre que différentes temporalités se superposent dans un récit.

SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES

3 Approche par expérimentations de la question de la **narration visuelle**Exploration 1

« Dessiner une histoire avec son décor, qui commence tout en haut très loin pour finir à vos pieds. »

- **Contrainte** : votre production intégrera le plus d'étapes possibles.
- **Matériel** : outils graphiques (crayons de couleurs, crayons de papier, pastels, feutres...), APN, smartphone
- **Temps proposé** : 20 minutes

Réinvestissement 1

« Raconter la même histoire de manière dynamique en regroupant la narration dans une seule image. »

- **Matériel** : papier ordinaire, carton, plastique divers, outils graphiques, ciseaux.
- **Temps proposé** : 25 minutes

Réinvestissement 2

« En reprenant le travail réalisé dans la première parties, trouvez plusieurs astuces et solutions pour faire sortir l'histoire en dehors de l'image et du cadre. »

- **Matériel** : papier ordinaire, carton, plastique divers, outils graphiques.
- **Temps proposé** : 25 minutes

La narration visuelle

QUESTIONNEMENTS/Q1

- La narration visuelle : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter (extrait des programmes du cycle 3 d'arts plastiques, p.139).

1

PROBLEMATIQUES

1. En quoi peut-on raconter une histoire en une seule image ?
2. En quoi différentes temporalités peuvent cohabiter dans un même espace sans distinction ?
3. En quoi peut-on raconter une histoire avec des éléments d'autres histoires ?
4. En quoi le temps peut être suggéré le mouvement, la vitesse, la répétition ?

VOCABULAIRE ARTISTIQUE

Attention, cette liste n'est en aucun cas exhaustive

SERIE, COPIE, MULTIPLICITE, FRAGMENTATION, CADRAGE, MISE EN SCENE, NARRATION, TEMPS, MOUVEMENT

EN ARTICULATION AVEC

- Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations, Q1
- L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural, Q1



Superpixel, Emmanuel Espinasse, 2014, images numériques



La colonne Trajane, Rome, 113 après J.C



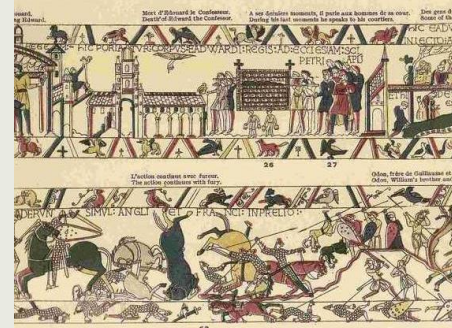
Gilles Barbier, *L'hospice*, 2002, travail en volume



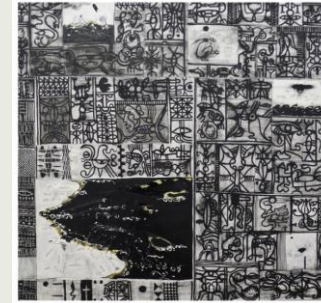
Rupert et Mulet, *Le petit théâtre de l'ébriété*, 2010



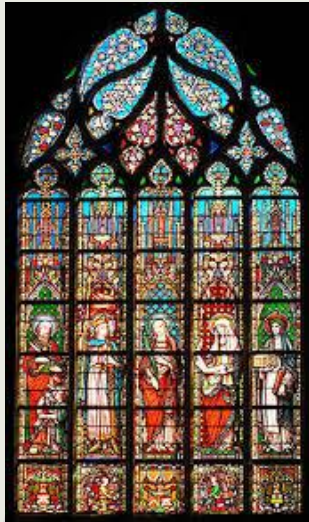
Kiriko Nananan, *Everyday*, Manga, 2005



Tapisserie de la Reine Mathilde, dit de Bayeux, XIe siècle, broderie sur toile de lin.



John Pule, *The splendid Land*, vernis, encore, résine sur toile, 2009



Vitrail de Notre Dame des Victoires aux Sablons, Bruxelles, XVe siècle



- Amener les élèves à comprendre les moyens de mise en valeur d'une œuvre d'art.
- Amener les élèves à comprendre que le lieu a un impact sur la réception de l'œuvre d'art.
- Amener les élèves à comprendre les différents statuts d'un objet.
- Engager les élèves à jouer du plein et du vide.
- Amener les élèves à comprendre que l'espace est aussi celui de l'œuvre représentée.
- Amener les élèves à comprendre que l'œuvre peut être conçue directement en relation au lieu dans lequel elle s'inscrit.
- Amener les élèves à prendre conscience de l'existence matérielle l'œuvre. (au-delà des reproductions qui leur sont présentées)

La mise en regard et en espace

QUESTIONNEMENTS/Q1

- La mise en regard et en espace: ses modalités (présence ou absence du cadre, du socle, du piédestal...), ses contextes (l'espace quotidien privé, public, l'écran individuel ou collectif, la vitrine, le musée...), l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres (lieux : salle d'exposition, installation, in-situ, l'intégration dans des espaces existants...), p.139).

SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES

Approche par expérimentations de la question de la mise en regard et en espace

Exploration 1

« Sans le modifier, trouvez différentes manières pour rendre ce stylo particulièrement visible et exceptionnel. » (présentation)

- **Contrainte** : vous n'interviendrez pas sur l'objet.
- **Matériel** : stylo, papier ordinaire, ruban adhésif, colle, outils de la trousse
- **Temps proposé** : 15 + 5 minutes

Exploration 2

« Cet objet est prestigieux et important. Trouvez des solutions pour qu'il soit digne de rentrer dans un musée. » (préciosité)

- **Contrainte** : vous interviendrez sur l'objet.
- **Matériel** : stylo, papier ordinaire, carton, plastiques divers, outils graphiques, ciseaux, ruban adhésif.
- **Temps proposé** : 2 x 10 minutes

Réinvestissement 1

« Dans l'espace de la salle, imaginez, mettez en évidence des façons pour installer, intégrer, admirer votre production afin qu'il devienne objet d'observation, de préciosité. »

- **Contrainte** : le spectateur doit pouvoir tourner autour sans le toucher.
- **Matériel** : papier ordinaire, carton, plastiques divers, ruban adhésif, ficelle.
- **Temps proposé** : 15 + 10 minutes

Réinvestissement 2

« Votre objet est devenu une œuvre. Présentez votre objet dans un endroit de la salle de classe adapté et pertinent qui lui donnera du sens. »

- **Possibilité de choisir un nouvel objet**
- **Matériel** : objet, papier ordinaire, carton, plastique divers, ruban adhésif, ficelle.
- **Temps proposé** : 15 + 10 minutes

PROBLEMATIQUES

1. En quoi la présentation peut changer le statut d'un objet ?
2. En quoi une œuvre se donne-t-elle à voir ?
3. En quoi le lieu et l'espace d'accueil d'une œuvre peut avoir un impact sur sa réception ?
4. En quoi la mise en scène d'une œuvre ou d'objet va influencer sur le sens ?

VOCABULAIRE ARTISTIQUE

Attention, cette liste n'est en aucun cas exhaustive

POSITION, VALEUR, PRESENTATION, ESPACE, LUMIERE, COULEUR, MISE EN SCENE, DETOURNEMENT

EN ARTICULATION AVEC

- La prise en compte du spectateur de l'effet recherché, Q1
- L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets, Q2
- L'espace en trois dimensions, Q2



Arman, La chute des courses, caddies en acier, 1996



Damian Ortega, Cosmic thing 2012



Daniel SPOERRI, Tableau Piège - Restaurant de la Galerie J Table bleue, 1963



Louis Vuitton, Le monogramme de l'abeille



Louise Bourgeois, Cell, cellules familiales, 1990-1993



William Hundley, With cheesburgers, environ, 2000



Alberto Giacometti, Figurine dans une boîte entre deux maisons, 1950



Jean Pierre Raynaud, Le pot Doré, 1985



- Amener les élèves à comprendre que l'œuvre peut être appréhendée dans sa temporalité.
- Amener les élèves à comprendre que le spectateur peut faire partie de l'environnement artistique.
- Amener les élèves à comprendre l'expérience sensible que peut susciter une œuvre sur le spectateur.
- Amener les élèves à apprendre que l'œuvre peut être observée, regardée, découverte différemment.
- Amener les élèves à comprendre l'inscription du corps dans la relation à l'œuvre.
- Amener les élèves à comprendre qu'il existe une pluralité et modalités de présentation de l'œuvre.

SITUATIONS D'ENSEIGNEMENTS POSSIBLES

- 3 Approche par expérimentations de la question de la prise en compte du spectateur, l'effet recherché.

Exploration 1

« Trouver plusieurs solutions pour réaliser un travail graphique en deux dimensions qui ne se découvre pas d'un seul coup d'oeil.

- **Coup de pouce:** votre travail ne devra pas se découvrir si facilement.

- **Matériel:** papier ordinaire A4, outils de la trousse, outils graphiques.
- **Temps proposé:** 15 + 10 minutes

Exploration 2

« Proposer une étonnante stratégie pour découvrir cette image. »
 « Elaborer différents stratagèmes pour regarder d'une nouvelle manière cette image. »

- **Contrainte:** vous ferez en sorte que le spectateur n'observe pas votre travail frontalement.
- **Matériel:** une image de format A5 est distribuée aux élèves, ruban adhésif, pâte à fixer, ficelle.
- **Temps proposé:** 2 x 10 minutes

Réinvestissement 1

« Réaliser une production artistique dont le spectateur fasse entièrement partie. »

- **Matériel:** libre.
- **Temps proposé:** 20 minutes

Réinvestissement 2

« Réaliser une production qui sera découverte et prendra son sens grâce aux différentes actions du spectateur. »
 « Réaliser une production en plusieurs étapes qui mèneront le spectateur à découvrir votre création dans son ensemble. »

- **Matériel:** libre.
- **Temps proposé:** 45 minutes
- **Coup de pouce:** Créer la surprise!

La prise en compte du spectateur

QUESTIONNEMENTS/Q1

- La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché: découverte de présentation afin de permettre la réception d'une production plastique ou d'une œuvre (accrochage, mise en espace, mise en scène, frontalité, circulation parcours, participation ou passivité du spectateur, p.139).

1

PROBLEMATIQUES

1. En quoi une œuvre peut-elle être un jeu?
2. En quoi une œuvre peut-elle faire corps avec le spectateur ?
3. En quoi une œuvre peut-elle interagir avec le spectateur?
4. En quoi une œuvre va devenir une expérience sensible pour le spectateur?
5. En quoi la prise en compte du spectateur a-t-elle une influence sur l'effet recherché?

VOCABULAIRE ARTISTIQUE

Attention, cette liste n'est en aucun cas exhaustive

FRONTALITE, ESPACE, MISE EN SCENE, DEAMBULATION, PARCOURS, INTERACTIVITE, MOUVEMENT, JEU, INTEGRATION, SPECTATEUR

EN ARTICULATION AVEC

- La mise en regard et en espace, Q1
- L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets, Q2
- L'espace en trois dimensions, Q2



Gregory Lasserre et Anais Met Den Ancxt, *Lumifolia*, 2012



Jen Lewin, *The Pool*, 2008 à aujourd'hui



Marco Cianfanelli, *Release*, 2012



Felice Varini, *Zig Zag dans le métro*, Toulouse 2020



Christian Boltanski, *Personnes*, Monumenta 2010



Carsten Holler, *Test Site*, 2006



Erwin Wurm, *One Minute Sculpture*, 2007



Hans Holbein, *Les Ambassadeurs*, huile sur toile, 1533



Claes Oldenburg, *Bicyclette ensevelie*, La Villette, Paris

