

**La fabrication et la relation entre l'objet et l'espace**

**L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets** : création d'objets, intervention sur des objets, leur transformation ou **manipulation à des fins narratives, symboliques ou poétiques** ; la prise en compte des statuts de l'objet (artistique, symbolique, utilitaire, de communication) ; la relation entre forme et fonction.

Notions et vocabulaire	Définitions
Objet	Produit de l'activité humaine, créé et fabriqué dans un certain but fonctionnel ou esthétique.
Manipulation	Agir, exercer une action sur quelque chose à l'aide de ses mains.
Interagir	Avoir avec quelque chose d'autre une action réciproque. Dialoguer verbalement ou physiquement avec quelqu'un ou quelque chose.
Mise en scène	Organisation préméditée d'objets, de personnages, de mouvements, etc. dans un espace et un temps choisi.
Corps	Partie physique d'un être vivant. Peut devenir sujet, support, instrument et effectuer différents gestes et actions.
Symbolique	Un objet, une image, un mot écrit, un son voire un être vivant, ou une marque particulière qui représente quelque chose d'autre, par association, ressemblance ou convention.
Apparence	Aspect, façon d'apparaître. Ce qu'on voit de quelque chose ou quelqu'un, manière de se montrer, est d'être visible.

**Petits questionnements** : Pourquoi des objets réels peuvent-ils devenir œuvre ? Comment corps et objets peuvent-ils faire œuvre ? Comment modifier la perception d'un corps avec des objets ? Un objet du quotidien peut-il donner à voir une nouvelle vision du monde ? Peut-il faire sens ? Un objet peut-il être symbolique ? Comment un corps peut-il interagir avec un objet ? Comment le corps peut-il entrer en relation / communiquer avec un objet ? Pour dire quoi ?

**Problématique** : En quoi la relation corps objet peut-elle être source d'expressivité ?

**Incitation** : Fort – Amusant – Concentré – Créatif – Discret – Doux – Paresseux - Gourmand – Bavard ...

**Demande** : Interagir avec un objet pour accentuer votre trait de caractère.

**Contrainte** : Utiliser l'objet tel quel, sans le modifier, ni le transformer.

**Technique photographique.**

Objectifs	Compétences travaillées	Composantes	Socle commun
Découvrir et questionner la capacité évocatrice des objets.	<p><b>EXPERIMENTER, PRODUIRE, CREER :</b> Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.</p> <p>Choisir un objet fonction de sa couleur, de sa forme, de son utilité, pour exprimer son trait de caractère.</p> <p>Quel objet as-tu choisi ? Quels effets produit-il ? A-t-il une particularité ? Pourquoi avoir choisi cet objet ? Cet objet et ton trait de caractère ont-ils des liens ?</p>	Plasticienne	Domaine 1 : Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives
Manipuler un objet dans le but de créer une interaction corps/objet.	<p><b>METTRE EN ŒUVRE UN PROJET ARTISTIQUE :</b> Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.</p> <p>Se mettre en scène avec un objet de façon à intensifier et représenter votre trait de caractère.</p> <p>(À reformuler en fonction des productions)</p> <p>Comment ton corps joue/interagit avec l'objet ? (Manipulation de l'objet) Comment t'es-tu mis en scène avec celui-ci pour exprimer ton trait de caractère ? Action geste posture ...</p>		<p>Domaine 1 : S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques</p> <p>Domaine 5 : Raisonnement, imaginer, élaborer, produire</p> <p>Domaine 2 : Coopérer et réaliser des projets.</p>
Comprendre qu'un objet peut-avoir une dimension symbolique (et sémantique).	<p><b>S'EXPRIMER, ANALYSER SA PRATIQUE, CELLE DE SES PAIRS, ETABLIR UNE RELATION AVEC CELLE DES ARTISTES :</b> Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.</p> <p>Savoir attribuer un trait de caractère à différents objets du quotidien.</p> <p>Verbalisation + Jeu en classe, objets / post-it.</p>	Théorique	Domaine 3 : Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres.
Comprendre que l'on peut faire l'expérience d'un objet à l'aide de notre corps	<p><b>SE REPERER DANS LES DOMAINES LIES AUX ARTS-PLASTIQUES, ETRE SENSIBLE AUX QUESTIONS DE L'ART :</b> Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.</p> <p>Savoir expliquer la démarche de Erwin Wurm.</p> <p>Que permet l'artiste Erwin Wurm ? Comment le visiteur entre-t-il en relation avec l'objet ? Comment trouvez-vous ces mises en scène ?</p>	Culturelle	Domaine 5 : Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde.

Visuels	Eléments descriptifs
	<p><b>Jonathan Sithiphonh</b> <i>Prototype de mâchoire reptilienne (version n°2)</i>, Système permettant de décupler la mâchoire de l'homme. Queue articulée suivant les mouvements de l'utilisateur, 2013.</p> <p>« Mes recherches portent sur les mécanismes du mouvement et les interactions possibles entre l'utilisateur et l'appareil. Je mets en place des dispositifs qui viennent se greffer sur le corps, tels une prothèse qui viendrait prolonger un membre. Suivant mes mouvements, la machine s'anime donnant naissance à un être hybride. En effet, malgré la fonctionnalité et l'efficacité des mécanismes mis en place, mes pièces demeurent fragiles et contraignantes pour l'utilisateur. Au lieu d'améliorer ses capacités physiques, elles les restreignent. Cet échec est l'objet même de ma démarche artistique. »</p> <p>Dispositifs, corps, matériaux, mise en scène, prototype, fonction, transformation, hybridation</p>
	<p><b>Erwin Wurm</b>, <i>One minute sculpture</i>, 1997-1998.</p> <p>Ses <i>One minute sculptures</i>, sont des performances pendant lesquelles E.W demande au moyen d'un notice, aux visiteurs des musées où il expose, de prendre une position particulière pendant un instant très court. S'allonger sur des balles, rester debout sur deux ballons, enfiler dix pulls, placer des cornichons entre ses doigts de pieds, ... Le corps est ainsi contraint à s'adapter, à se mélanger, à se positionner telle une sculpture vivante éphémère, caractérisée par une tension et un équilibre précaire, entre corps et objet. L'artiste ici, devient à la fois metteur en scène et sculpteur, il réinvente ainsi la notion de sculpture avec absurdité et humour.</p> <p>Corps, spectateur, objets, sculpteur, éphémère, performances, mise en scène</p>
	<p>Man Ray, <i>Noire et blanche</i>, 1926, photographie.</p> <p><i>Noire et Blanche</i> est une photographie réalisée par Man Ray en 1926. Elle représente Kiki de Montparnasse les yeux fermés et le visage couché sur une table, tenant à côté de son visage, un masque africain. Man Ray vient confronter deux formes similaires, le visage de Kiki, coiffé et maquillé de façon à faire ressortir la forme ovale de son visage, et le masque africain, lui-même de forme ovale. Cette confrontation est accentuée par les couleurs des deux visages, et le jeu de contraste (Noir et blanc) de la photographie. Le visage de Kiki, posé sur une table paraît, au même titre que le masque africain, être une sculpture malgré sa couleur blanche.</p> <p>Mise en scène, sculpture, photographie, lumière, contrastes, corps, objet</p>
<p>Clip: Red hot chili peppers, <i>Can't stop</i>.</p>	<p>Référence aux artistes précédents.</p>

## Déroulement idéal de la séquence

**Compétence travaillée plus spécifiquement :** Expérimenter, produire, créer.

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

**Incitation :** Des traits de caractères sont projetés au tableau et des objets sont disposés sur le bureau du professeur. (Cuillère, stylo, pinceau, bouchon, règle, pinceaux, scotch ...)

Cette incitation permet aux élèves de se questionner sur les liens possibles entre les traits de caractère et les objets présentés.

Les élèves choisissent leur trait de caractère.

**Demande :** Interagir avec un objet pour accentuer votre trait de caractère.

**Contrainte :** Utiliser l'objet tel quel, sans le modifier, ni le transformer. (Cette contrainte amène l'élève à observer et modifier son regard sur les différents objets du quotidien, en cherchant des liens avec son trait de caractère et les qualités physiques des objets.)

La demande, la contrainte, et les modalités de la séquence, sont projetées au tableau grâce au site Classroom, afin que les élèves puissent se repérer et les visualiser tout au long de la séance.

**Pratique :** Les élèves choisissent leur objet en fonction de sa forme, sa couleur, son utilité et de leur trait de caractère...

Dans un carton, des objets sont mis à disposition des élèves. Ils peuvent également utiliser les objets de leur cartable.

Les élèves expérimentent différents gestes, différentes actions, postures pour entrer en relation avec leurs objets et symboliser leur trait de caractère.

Au bout de 5/10 minutes d'autonomie je passe dans les rangs pour prendre connaissance des idées qui émergent et voir la progression des projets.

Si un élève bloque sur le choix de l'objet, je redéfinit avec lui son trait de caractère : Que veut-il dire exactement ? Je dispose ensuite quelques objets sur sa table et lui demande lequel correspondrait le plus à ce trait de caractère, en fonction des formes, des dimensions, des couleurs, des textures etc ...

**Verbalisation :** Je relève différents traits de caractère qui ont été choisis et les écris sur des post-it, et rassemble les objets correspondants devant les élèves. Les élèves sont invités à attribuer les traits de caractère aux différents objets. Viennent ensuite différentes questions : Quel objet as-tu choisi ? A-t-il des particularités ? Ses couleurs, sa forme, ses dimensions, sont-elles en lien avec ton trait de caractère ? Pourquoi avoir choisi cet objet ? Symbolise-t-il le trait de caractère ?

**Référence artistique :** Présentation de l'œuvre : Jonathan Sitthiphonh *Prototype de mâchoire reptilienne (version n°2)*.

**Compétence travaillée plus spécifiquement :** Mettre en œuvre un projet artistique.

Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

**Relance :** Man Ray, *Noire et blanche*, 1926, photographie. L'œuvre est projetée au tableau, les élèves sont invités à écrire un mot, un sentiment, en fonction de l'œuvre sur des post-it. Les post-it sont ensuite collés au tableau et expliqués par les élèves : Pourquoi ce mot ? Que peut symboliser cet objet ? Pourquoi mettre en relation ce visage et ce masque ? Comment est disposé le visage de la femme ?

Un élève redonne / réexplique le sujet et ce qui est attendu dans cette séquence.

### Pratique

**Evaluation formative :** Les élèves viennent présenter leurs relations corps/objet au tableau. Des cartes sur lesquelles sont indiqués des mots de vocabulaire (Couleurs, mise en scène, symbolique, geste, corps ...) sont distribuées aux élèves spectateurs qui doivent formuler des phrases en fonction de leurs cartes et de ce qu'ils observent.

Comment ton corps entre-il en relation avec l'objet ? MANIPULATION DE L'OBJET

Comment t'es-tu mis en scène avec celui-ci pour exprimer ton trait de caractère ? ACTION GESTE POSTURE

**Référence :** Œuvres d'Erwin Wurm

**Fiche de fin de séquence en fin d'heure ou début de séance prochaine en fonction du temps.**

Nom Prénom :

Classe :

## Fiche séquence n°...

Mise en scène, posture, geste, objet, action, expression, corps, symbolique, apparence ...



Jonathan Sitthiphonh, Prototype de mâchoire reptilienne, 2013



Man Ray, Noire et blanche, 1926.

### Ce que j'ai fait :



Erwin Wurm, One minute sculpture.

### Ce que j'ai retenu :

## Verbalisation des élèves

« Comme j'aime beaucoup jouer aux jeux vidéos, j'ai utilisé ma trousse comme si c'était ma manette. On a l'impression que je suis en train de jouer puisque je tiens ma trousse énergiquement comme avec ma manette. Je fronce les sourcils et plisse les yeux comme si j'étais concentré et comme si j'avais peur de perdre. Spécialement pour aujourd'hui j'ai mis mon t-shirt Mario pour qu'on comprenne bien mon trait de caractère "Geek". J'ai décidé de travailler avec un fond noir pour que mes vêtements clairs ressortent. »

E.D 6-1

« J'ai utilisé mon attrape-rêve parce que les professeurs me disent souvent que je suis dans la lune et dans mes rêves. Je suis assise en tailleur, la tête qui tombe sur ma main avec les yeux fermés, comme si j'étais endormie. J'ai utilisé le fond blanc en référence au ciel et aux nuages. J'aimerais en revanche reprendre une photo avec une position différente, comme allongée au sol pour intensifier mon trait de caractère, et pour que l'on comprenne mieux »

E.D 6-1

« J'ai accroché tous mes feutres colorés dans mes cheveux comme des bigoudis. On a l'impression que je porte une perruque de toutes les couleurs. J'aime beaucoup me coiffer, j'ai voulu représenter le fait d'être coquette, en utilisant les feutres comme des accessoires de beauté. »

E.C 6-1