

## programmes d'Arts Plastiques / CYCLE 3

### questionnement :

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

### Question :

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.

# Un téléphone portable absurde

## Incitation

Projection de photographies montrant des personnes utilisant leur portable.

Les élèves sont invités à commenter ces images.



## Questions suivantes :

- À quoi sert un téléphone portable ?
- Que représente-t-il pour vous ?
- Avez-vous l'air vous aussi parfois ridicule avec votre portable ?



**Suite à ce débat**, en arts plastiques, nous allons chercher à nous moquer de manière outrancière de cet objet : le téléphone portable. Le but n'est pas ici de culpabiliser les élèves de leur envie de possession d'un portable, mais d'en faire des consommateurs et des utilisateurs avertis.

**Consigne :**

**Construire un téléphone portable le plus absurde possible.**

**Mon téléphone portable sera :**

**Intransportable**

**Importable**

**Insupportable**



## **Objectif plastique :**

- Apprendre à jouer avec le réel ; prendre du recul avec le monde des objets en les modifiant plastiquement. Comprendre comment il est possible de jouer avec les composants plastiques d'un objet pour en donner une vision différente.
- Comprendre pourquoi les artistes s'intéressent au monde des objets.
- Comprendre pourquoi les objets du quotidien peuvent devenir une œuvre d'art.

## **Objectif plus large**

- Prendre conscience que l'on peut être acteur de notre quotidien et modifier le réel.
- Porter un autre regard sur les choses « matérielles ».
- Oser se moquer de soi-même et prendre des distances avec nos propres « addictions ».

## **Démarche de travail**

Chercher différentes idées dans le cahier pour rendre le portable le plus absurde possible

Après un temps de travail, une première verbalisation a lieu.

## **Question : Que peut-on modifier plastiquement pour construire un téléphone portable absurde ?**

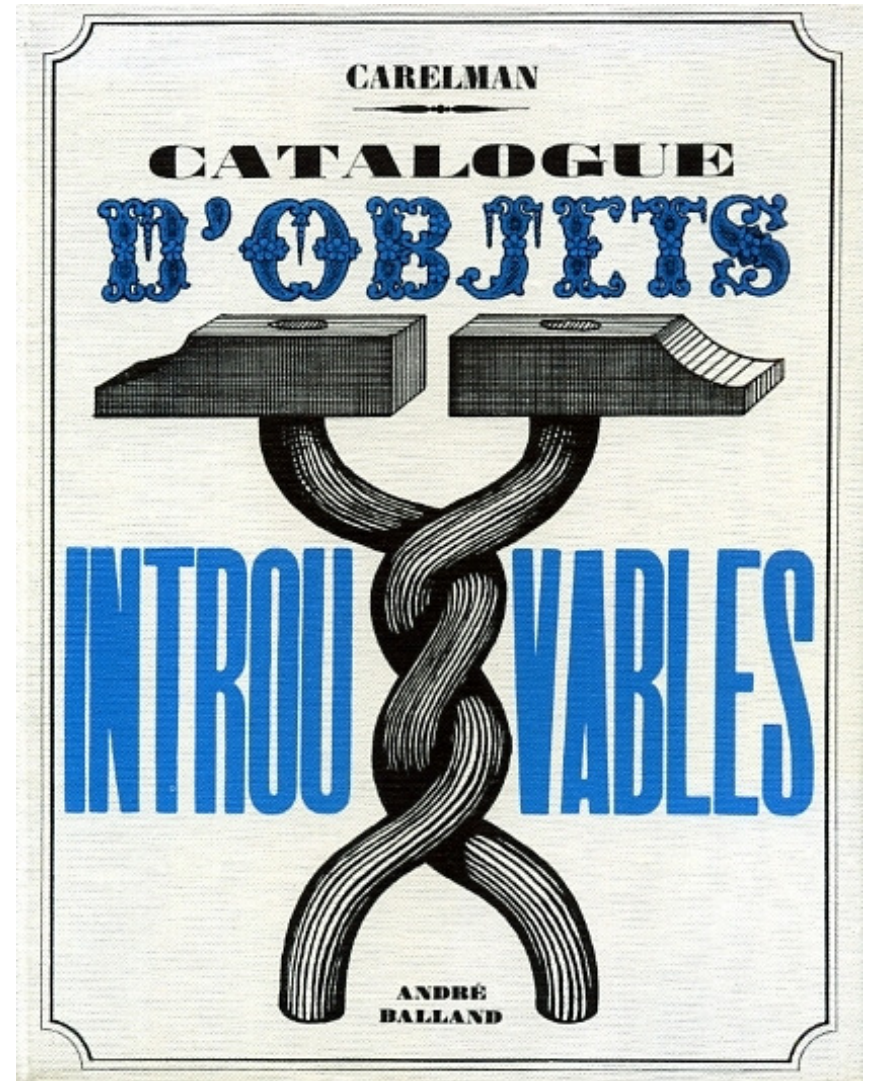
- La forme
- La couleur
- La matière
- La texture
- L'odeur
- Les motifs (dessins ou marques...)
- La lumière
- La fonction...

## Ce qui fait obstacle pour les élèves :

- Les élèves sont surpris qu'un objet de tous les jours va être le sujet d'un projet de création.
- Lors de la première séance, les élèves rencontrent des difficultés à se « moquer » d'un objet qu'ils affectionnent tout particulièrement.
- Les élèves ont des difficultés à concevoir un projet de création qui ne va pas « plaire », qui ne sera pas forcément « beau ».
- Les élèves rencontrent des difficultés à travailler sur la matérialité de l'objet.

## Présentation en début de deuxième scène :

**Jacques Carelman** (1929 - 2012) :  
*Le catalogue d'objets introuvables  
et cependant indispensables aux  
personnes telles que acrobates,  
ajusteurs, amateurs d'art,  
alpinistes..., 1969.*

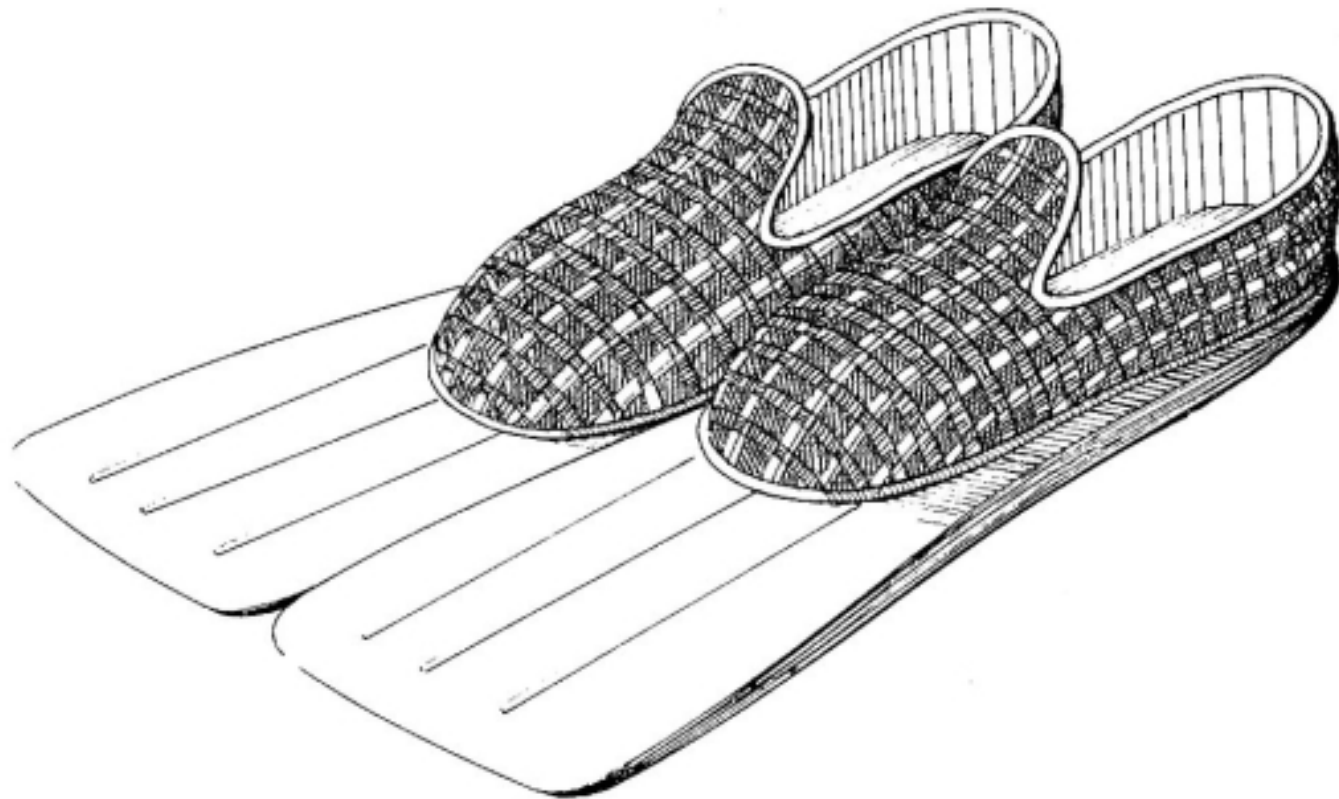


**Questions posées aux élèves :**

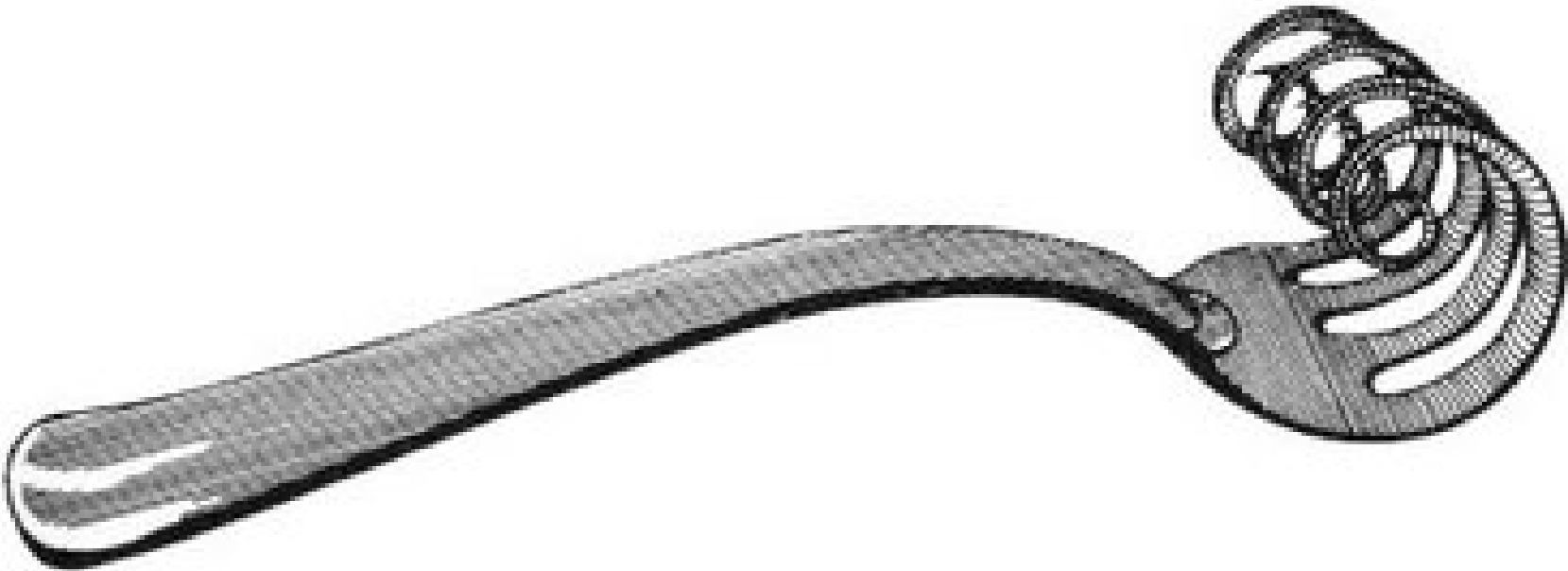
Nomme cet objet :

Quelle est la fonction première de cet objet ?

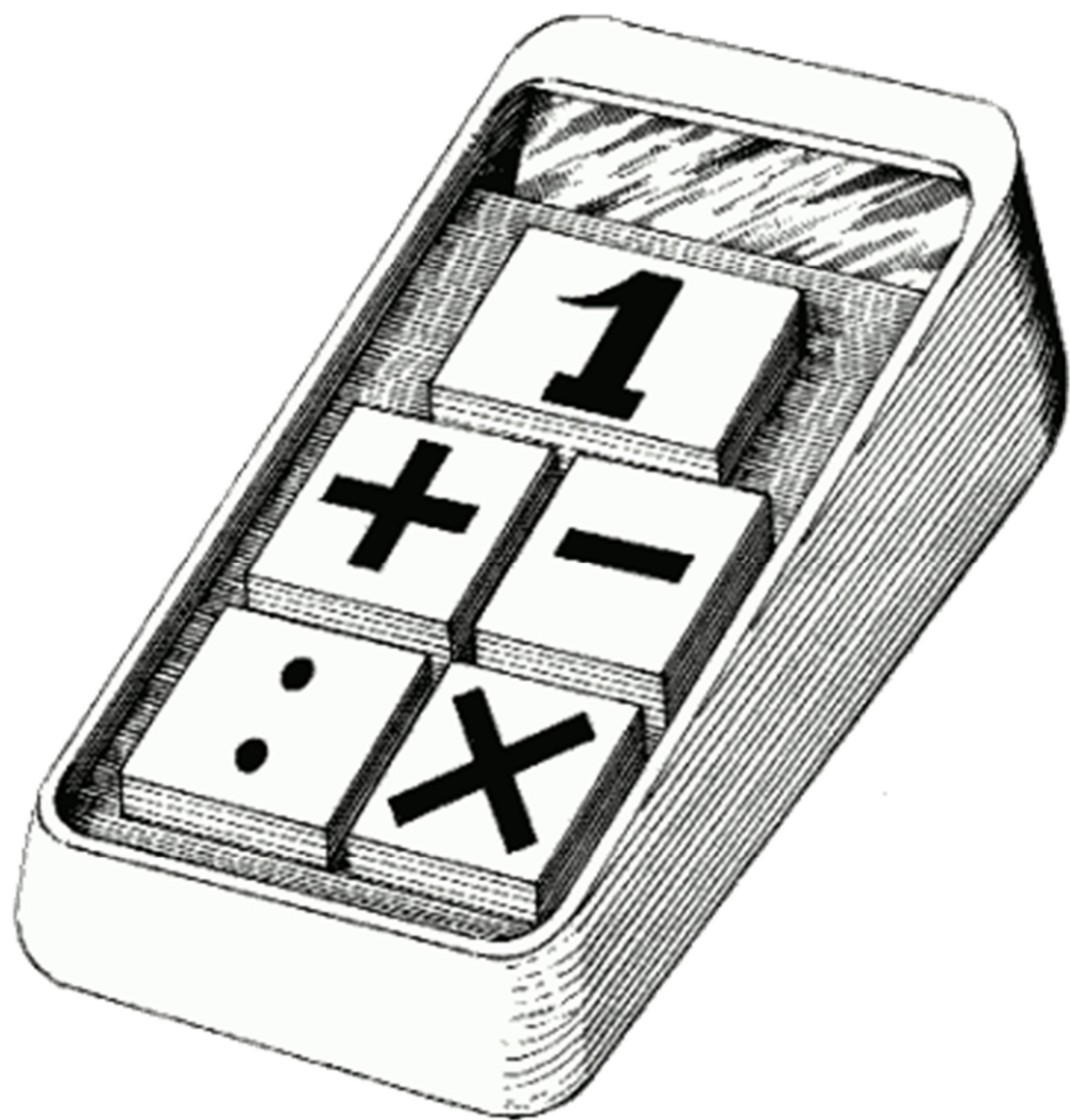
Pourquoi peut-on dire que cet objet devient absurde ?











# Évaluation

Nom : .....

Prénom : .....

Classe : .....

/ 7 ■ J'ai réalisé plusieurs croquis avant de choisir une forme finale correspondant au portable le plus absurde possible. J'ai choisi les matériaux à des fins expressives.

/ 6 ■ Travail écrit à réaliser sur copie en construisant des phrases complètes écrites dans un français correct.

Je suis en mesure d'expliquer ce qui rend mon portable :

- Intransportable
- Insupportable
- Importable

/ 7 ■ J'ai pris la pose pour accentuer le caractère absurde de mon portable. Le spectateur comprendra encore mieux le but expressif de mon projet avec cette photographie.

/ 5 ■ Je me suis organisé(e) pour que mon portable absurde soit réalisé dans les temps.

/ 5 ■ Singularité de l'ensemble du projet.

Projet de création :

**Le portable le plus ABSURDE possible !**

Je donne un titre à mon portable :

.....

CYCLE 3 / Compétences en arts plastiques travaillées en lien avec **les objectifs de connaissances et de compétences pour l'évaluation de la maîtrise du Socle commun de connaissances, de compétences et de culture :**

**Domaine 1.4 / Les langages pour penser et communiquer / Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps**

**Expérimenter, produire, créer**

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

**Domaine 1.4 / Les langages pour penser et communiquer / Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps**

**S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité**

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

**Domaine 3 / La formation de la personne et du citoyen / Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres**

**Mettre en œuvre un projet artistique**

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

**Domaine 5 / Les représentations du monde et l'activité humaine / Invention, élaboration, production**

**Mettre en œuvre un projet artistique**

■ Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.

**Domaine 5 / Les représentations du monde et l'activité humaine / Invention, élaboration, production**

**Expérimenter, produire, créer**

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

**TOTAL :**

**/ 30 coef 3**



# **Projets de création des élèves et argumentation en trois points :**

**Intransportable**

**Importable**

**Insupportable**

# Exemples de projets de création

« Mon portable est le plus absurde possible car il est :

- Trop lourd : il est en brique et trop grand je ne peux pas le mettre dans la poche et il est compliqué à transporter
- pas comme un portable normal : avec toutes ses couleurs les autres vont rigoler de moi. Il a l'air d'un clown et les clowns c'est pour les petits
- Dans le désordre : les touches sont inversées, il manque la touche 0, et pour couronner le tout l'écran est en bas ! »



- « Mon portable est le plus absurde possible car il est :
- Trop mou : il est fait en coton
  - Peu pratique : les touches sont trop petites et on ne peut pas appuyer dessus
  - Fait avec du coton utilisé par les filles et donc, ce portable n'est pas pour les garçons »



« Mon portable est le plus absurde possible car il est :

- Trop grand : ce n'est pas facile de prendre le bus avec
- Désagréable : il a une mauvaise odeur : il y a une banane écrasée dessus et elle va pourrir
- Insupportable : les touches sont des ballons, quand elles craquent le portable ne peut plus servir »





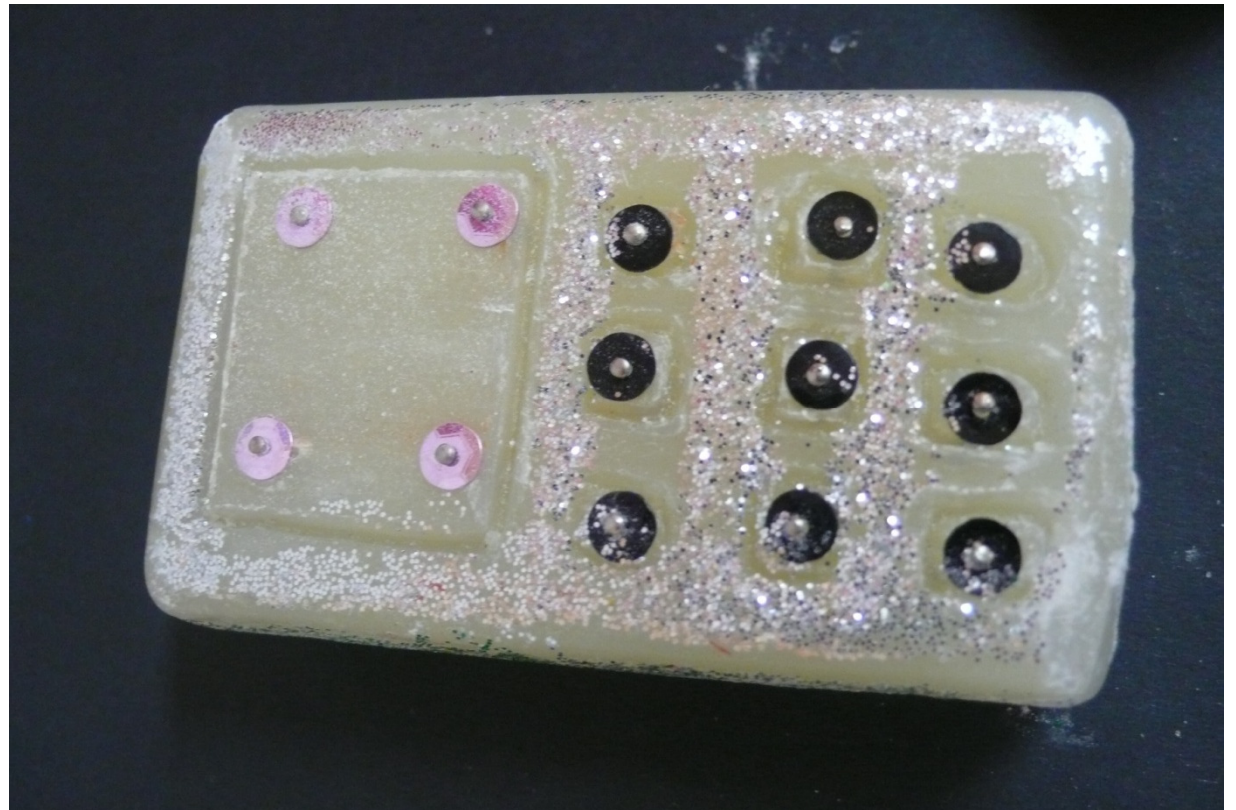
- « Mon portable est le plus absurde possible car il est :
- Plutôt laid : il y a des traits qui partent de travers et du scotch collé au hasard
  - Trop fragile : le papier se déchire facilement
  - Insupportable : car il y a des orties collées dessus et il gratte le visage quand on l'utilise »



- « Mon portable est le plus absurde possible car il est :
- Trop lourd et trop grand
  - Trop sombre : il est triste
  - Ridicule : il a la marque Aldi »



- « Mon portable est le plus absurde possible car il est :
- Glissant : on ne peut pas le tenir dans les mains à cause du savon qui mousse.
  - Les touches sont trop petites
  - Il n'est pas beau : le rose et le violet sont des couleurs que je n'aime pas »



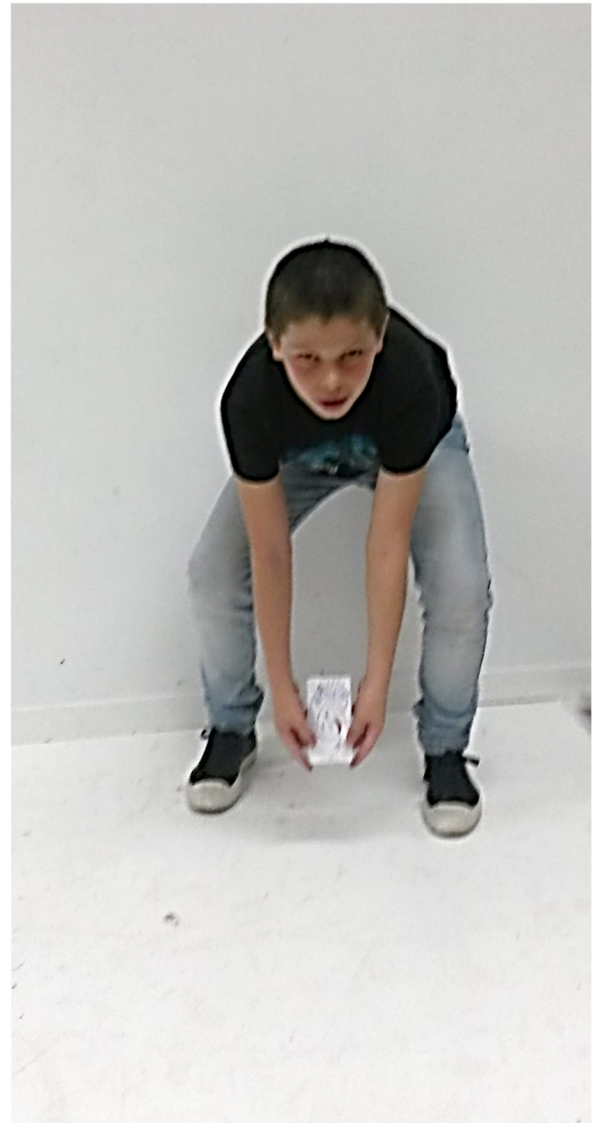


- « Mon portable est le plus absurde possible car :
- il fait éternuer : il est recouvert de poivre
  - il brûle : il y a des bougies sur les touches
  - il est trop grand »



**Les élèves se mettent en  
scène avec leur projet  
de création**



























# Références artistiques



**Frederik Van Simaey** (1979 - ),

*Close*, 2010,

matériaux divers, 131,9 x 498,9 x 201,4 cm,

Collection Frac Grand Large — Hauts-de-France, Dunkerque, France.



## Questions posées aux élèves

Qu'est-ce qui fait la valeur d'un objet ?

La société de consommation crée-t-elle des besoins absurdes ?

Qu'est-ce que cette voiture a de spécial ?

Que signifie ce titre par rapport à l'œuvre de l'artiste ?

Pourquoi des objets peuvent-ils créer un enfermement ?

La société de consommation crée-t-elle des besoins absurdes ?

Pourquoi un objet issu du quotidien peut-il acquérir le statut d'œuvre d'art ?

Tout objet peut-il devenir une œuvre d'art ?

**Frederik Van Simaey** (1979 - ),

*Close*, 2010,

matériaux divers, 131,9 x 498,9 x 201,4 cm,

Collection Frac Grand Large — Hauts-de-France, Dunkerque, France.

Frederik Van Simaey place le spectateur face à une voiture de la marque *Jaguar*. Le véhicule est exposé à même le sol dans l'espace d'exposition. Cette voiture rutilante impose une présence physique. Le spectateur s'en approche, attiré par le véhicule, avec l'envie de se mettre à la place du conducteur, d'essayer l'objet de fascination souvent symbole de réussite sociale.

L'intervention de l'artiste a un impact visuel minimal et n'est pas perceptible au premier regard. La voiture est en fait scellée. La carrosserie est d'un seul tenant et ne laisse apparaître aucun interstice. Cet objet est ainsi exposé pour sa seule valeur d'estime, il n'est plus fonctionnel. Le véhicule acquiert le statut d'œuvre, il devient une sculpture dans l'espace muséal.

Le spectateur est comme enfermé à l'extérieur de l'objet, il ne peut y entrer, il n'y a pas accès. Il est comme devant les vitrines d'une boutique de luxe dont on lui refuserait l'entrée.

La voiture est incroyablement lisse, impeccablement fermée : la frustration est complète et redouble l'attrance et la curiosité pour cet objet de convoitise qui laisse le spectateur en situation d'exclusion.

**Jacques Tati**, Jacques Tatischeff (1907-1982),  
*Mon Oncle*,  
tourné en 1956-1957 et sorti à Paris le 10 mai 1958,  
film français en couleur de 110 min.



## Questions posées aux élèves

Comment peut-on « adopter » un objet, vivre avec lui ?

À partir de quel moment l'objet ne rend-il plus service ? L'objet peut-il être nuisible ?

La société de consommation crée-t-elle des besoins absurdes ?

Des formes nouvelles peuvent-elle induire ou dicter des comportements nouveaux ?

Peut-on trouver sa liberté de consommateur dans un monde saturé d'objets ?

## OBJET DESIGN

**Andrée Putman** (1925-2013)

*À vous de jouer*, 2003

miroir mural, panneau composé de carreaux de miroir déplaçables horizontalement et verticalement, bois laqué d'une peinture époxy, inox et miroir, 90 x 90 x 3 cm, Collection Frac Grand Large — Hauts-de-France, Dunkerque, France.









# Andrée Putman (1925-2013)

*A vous de jouer, 2003,*

## ◆ Quoi ? <http://fracnpdc.videomuseum.fr/>

Nommer le cartel complet de l'œuvre.

Nommer la nature de l'œuvre.

Nommer le type de cette production

Quel est le sujet de l'objet d'étude ? (nommer ce qui est présenté ou représenté dans l'objet d'étude.)

## ◆ Qui ?

Réalise une courte biographie :

Qui est l'auteur de l'objet d'étude ? Où vit-il ?

Quelle est sa manière de voir le monde, de créer ?

Quel âge avait-il quand il a réalisé cette œuvre ?

## ◆ Où ?

Où peut-on voir l'objet d'étude ?

Existe-t-il plusieurs exemplaires de cet objet d'étude ?

Pour t'aider à répondre à cette question, tu peux consulter le site suivant :

<http://fracnpdc.videomuseum.fr/>

## ◆ Quand ?

A quelle époque cet objet d'étude a-t-il été créé ? Nomme les grands changements de société qui se produisent à cette époque.

## ◆ Comment ?

Nomme la forme générale de l'objet d'étude.

Quels matériaux l'auteur a-t-il utilisés ?

## ◆ Pourquoi ?

Quel regard l'auteur porte-t-il sur le monde ? Qu'a-t-il voulu nous dire ?

## ◆ Impressions du spectateur

J'explique ce qui me touche, ce qui me plaît, ce qui me choque, ce qui me heurte dans l'objet d'étude analysé.

## ◆ Liens avec d'autres objets d'étude

Nomme au moins un autre objet d'étude présentant des points communs avec ton analyse.

## ◆ Liens avec ton propre projet de création

Explique comment tu as rendu ton portable absurde.

Explique quel est le message de ton projet de création.

## Evaluation de la prestation orale :

- ◆ capacité à présenter l'objet d'étude et son auteur avec un vocabulaire précis.
- ◆ capacité à construire un propos structuré (respect du plan d'étude)
- ◆ capacité à présenter établir des liens comparatifs avec au moins un autre objet d'étude.
- ◆ capacité à présenter ton propre projet de création en expliquant clairement ce que tu as cherché à dire.
- ◆ capacité à s'exprimer distinctement en adoptant une attitude positive et valorisante.

/ 4
/ 4
/ 4
/ 4
/ 4

**Total : / 20**

CYCLE 3 / Compétences en arts plastiques travaillées en lien avec **les objectifs de connaissances et de compétences pour l'évaluation de la maîtrise du Socle commun de connaissances, de compétences et de culture :**



**Domaine 1.1 / Les langages pour penser et communiquer / Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit**  
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.



**Domaine 3 / La formation de la personne et du citoyen / Réflexion et discernement**

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.



**Domaine 5 / Les représentations du monde et l'activité humaine / L'espace et le temps**

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.