

DÉBUSQUEZ-NOUS ! COLLECTIONNEZ-NOUS ! PRÉSENTEZ-NOUS !

Les rubriques du programme concernées

dessin	graphisme décoratif	compositions planes (recherches sur la couleur / collage...)	compositions en volume
x		x	x

Un scénario pédagogique

1) COLLECTER

Le temps de la quête :

→ dans la classe en deux temps :

- objets animaux (doudous, figurines...)

- images d'animaux (illustrations d'albums, images dans la banque d'images de l'espace des arts, dans des magazines, sur des emballages...) : découper, photocopier

→ éventuellement compléter avec une quête dans l'école, dont celle de vrais animaux (ils peuvent être au moins un temps apportés dans la classe – cf élevages ou être photographiés par l'enseignant, par les élèves)

Observer, manipuler / parler :

- Classer, trier. Nommer, décrire.

Des critères : types d'animaux (tous les ours, tous les loups... / tous les animaux de la ferme / tous les animaux avec 4 pattes, 2, pas.../ avec des plumes, des poils... / les objets ou images qui montrent ou ressemblent à de vrais animaux, les autres ...)

2) FABRIQUER POUR ENRICHIR, COMPLÉTER LA COLLECTE

(facultatif / ou seulement par certains élèves)

- dessiner : (ex : une collection d'ours à compléter) avec ou sans modèles, avec ou sans « tuto » en étapes, dessiner d'autres animaux

- recouvrir des silhouettes en papier ou carton avec peinture, papiers collés

- modeler

3) PRÉSENTER, INSTALLER LES COLLECTIONS

Les images, productions en 2D

- Faire positionner, poser sans coller. Jouer sur la taille du support qui aura un impact sur l'organisation spatiale.

- Prévoir un temps pour observer les trouvailles. Mettre en mots pour décrire (alignés, superposés, éparpillés – se touchent ou pas - tout autour, au milieu...) ; essayer d'évoquer des effets produits, des impressions que cela peut générer (tout serrés...)

- Faire réaliser : seul(e) ou par deux par ex.

D'abord demander quelle intention (cf programme *)

Les élèves qui en sont capables sont invités à dire, voire faire une sorte de schéma de leur proposition.

(* programme : « Tout au long du cycle ; ils s'intéressent aux effets produits, aux résultats d'actions et situent ces effets ou résultats par rapport aux **intentions** qu'ils avaient. Chaque activité offre l'occasion d'une expression orale, **par anticipation**, en situation, a posteriori...

Les enfants apprennent peu à peu à exprimer **leurs intentions** ; l'enseignant les invite à expliciter **leurs choix...** »)

Les objets, réalisations en 3D

(possibilité de fixer des images, dessins sur des bâtonnets enfoncés dans des socles en pâte à modeler par ex.)

Installations au sol, dans des boîtes...

- Faire chercher, expérimenter des dispositions, agencements dans l'espace donné.

- Présenter des œuvres (voir ci-dessous). Faire comparer avec les propositions des élèves ; faire décrire.

- Demander d'émettre des choix (cf extraits du programme ci-dessus relatifs aux choix, intentions).

- Faire réaliser l'installation, en donnant plus ou moins de contraintes.

Eviter de laisser les images des œuvres visibles pendant la phase de production mais après la phase de réalisation, possibilité de les remonter pour inciter à faire des liens (comme, pareil... ou pas)

Variante : mise en boîte d'un animal ; chaque élève, groupe d'élèves choisit un animal et le présente dans une boîte.

Si possible, inviter un public (familles, autres classes...) à venir découvrir les réalisations + éventuellement le « making off » (affiches, photos des différentes étapes) avec des affiches traces des rencontres avec les œuvres.

Variante avec l'ours blanc de Pompon :

après une rencontre avec l'oeuvre (fiche avec propositions d'activités ici), peut-être l'arrivée de la peluche ou d'une figurine, faire commencer la collecte et la présentation d'une collection (2D, 3D) d'ours. Etendre à d'autres animaux si souhaité.

Des oeuvres

des cabinets de curiosités



<https://www.alienor.org/publications/2172-l-etrange-cabinet-de-curiosites-d-alcide-de-farcy>



https://fr.wikipedia.org/wiki/Cabinet_de_curiosit%C3%A9s#/media/Fichier:Cabinet_of_Curiosities_1690s_Domenico_Remps.jpg

des installations

(rappel : l'installation est une forme d'expression artistique assez récente. C'est généralement un agencement d'objets et d'éléments indépendants les uns des autres, mais constituant un tout.)

- *Christian Boltanski*



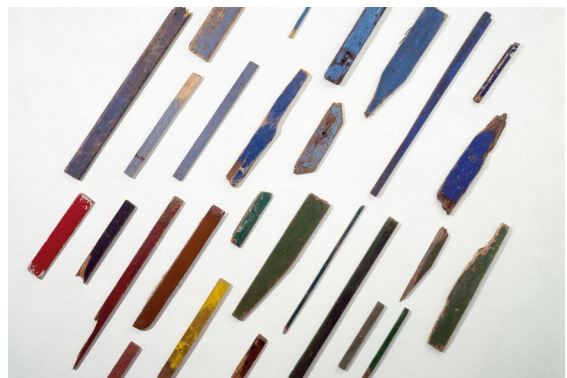
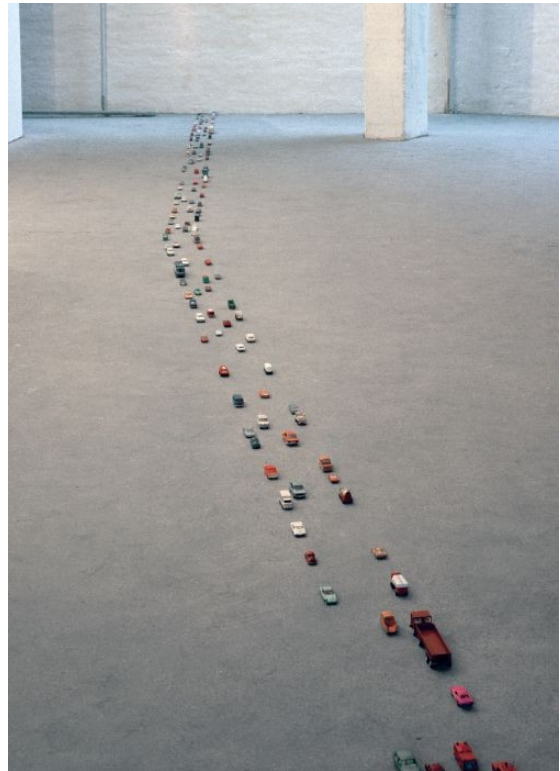
Christian Boltanski, Personnes, Monumenta 2010, Grand Palais, Paris
©Didier Plowy Courtesy Marian Goodman Gallery

- Cai Guo-Qiang



Cai Guo-Qiang, *Falling Back to Earth*, Galerie Queensland d'Art Moderne en Australie
<https://roughdreams.fr/2013/12/cai-guo-qiang-falling-back-to-earth/>

- Tony Cragg



<https://www.tony-cragg.com/works/sculptures/1969-1979/>
<https://www.tony-cragg.com/works/sculptures/1980-1989/>

- Claes Oldenburg



Ghost Drum Set Oldenburg Claes (1929-2022) Paris, Centre Pompidou - Musée national d'art moderne - Centre de création industrielle

<https://www.photo.rmn.fr/archive/30-000059-02-2C6NU00039KT.html>

- Susan Drummen



<https://suzandrummen.nl/>

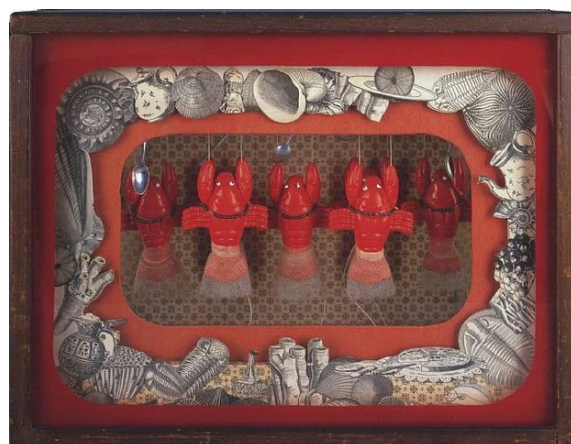
- Arman

beaucoup de visuels d'oeuvres (des accumulations) :

https://www.arman-studio.com/catalogues/catalogue_accumulation/arman_acc_list.html

des boites

- Joseph Cornell



<https://histoiredelartcollective.wordpress.com/2014/10/04/les-boites-de-joseph-cornell/#jp-carousel-623>

<https://histoiredelartcollective.wordpress.com/2014/10/04/les-boites-de-joseph-cornell/#jp-carousel-631>

- *Marcel Dzama*



In the theatre on our wedding day, diorama, 2011