

Titre : Au cœur de la forêt

**Niveau 6° (cycle 3).
Troisième trimestre.
Questionnement : Traduire la profondeur
(technique imposée)**

Première séance, acquis techniques :

Maîtrise des nuances à l'encre de chine ; maîtrise des techniques sèches et humides (ex : lavis, tampons, ...)

3 nuances d'encre au minimum, 3 utilisations différentes d'encre

Deuxième séance :

Incitation : Au cœur de la forêt

Analyse et verbalisation autour de quelques photos d'intérieur de forêt.

Attendus : impressions atmosphériques, perspective, placement du sol, ombres et lumière, taille des arbres, superposition, peu d'espaces vides, hors cadre,...

Mise au travail :

Format raisin, encre de chine noire.

Contrainte : utilisation d'au moins trois nuances, et trois techniques (s'appuyer sur la séance précédente).

Binôme.

2 séances.

Références (deuxième séance) ;

Forêt de bouleaux, Gustave Klimt, 1903.

Cimetière dans la forêt de Chactas et Atala, Gustave Doré.

Frank Gervaise

Bande dessinée : Hugo Pratt, Tardi, Comès

Notions : espace suggéré, échelles, matières, outils

Référence au programme:

**- représentation
- matérialité**

Évaluation:

3 nuances d'encre au minimum, 3 utilisations différentes d'encre.

Traduction de la profondeur (perspective atmosphérique, diminution des tailles, diminutions des détails).

Rendus du thème imposé : le cœur de la forêt

Titre : Arbres

Questionnement : Comment par différents outils graphiques produire différents types d'arbres ?

Résumé:

-Représenter des arbres aux textures variées sur des supports de formats différents en restant attentifs aux textures. Exploration de l'utilisation des outils graphiques. Production en NB

Déroulé:

**-Séance 1 : Présentation de la réalisation + Production
-Séance 2 : Production + Verbalisation, retours.**

INCITATION : DES ARBRES

Représenter des arbres en travaillant les matières, textures, : valeurs sur des supports de format variés (1xA4, 2xA5,4xA6) , outils graphiques NB.

Verbalisation autour des effets réalisés, de l'utilisation de l'outil, de la variété des représentations.

**EX : une représentation d'arbre par feuille.
Documentation jointe.**

Référence au programme:

- représentation**
- matérialité**

Notions :

- texture**
- valeurs**

Référence:

- Max Ernst**
- Exemple d'arbres crayonnés d'artistes variés : Klimt, Monet, Dürer, Penone ...**

Evaluation:




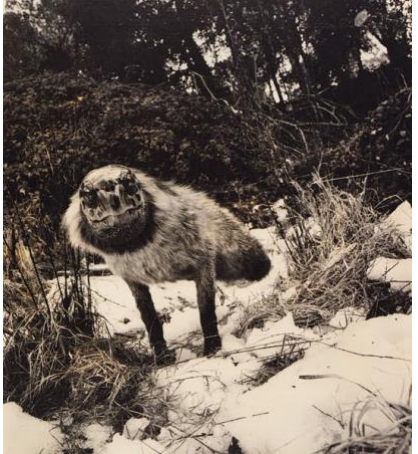



- Explorer la variété des textures et valeurs, avec les différents outils**
- Explorer la variété des Formes/ Textures / Outil**
- Exploiter les différents formats.**
- Représenter en s'éloignant des stéréotypes**

Cycle 3 Classe 6e	ANIMAL HYBRIDE	Variante n°1 de la séquence : modelage terre
Liens au programme		
Question du programme	-L'hétérogénéité et la cohérence plastique -Les qualités physiques des matériaux.	
Compétences arts plastiques	-Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent. -Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...). -Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles. -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. -Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques	
Notions	Forme et matière	
Pratiques et techniques	Dessin et modelage	
Objectifs	Comment associer formes et textures pour matérialiser une créature hybride cohérente ?	

Dispositif / stratégie d'enseignement	
Situation-problème/ Incitation	Créez votre chimère
Déroulé (avec consigne et contrainte)	<p>Séance 1 Etape 1 : bidimensionnel sur papier</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbalisation autour du vocabulaire « chimère », « hybridation », « animal hybride » (au programme de français, SVT de 6^e) • J'invente ma chimère en associant trois animaux aux caractéristiques bien différentes. <p>Outils : papier blanc, papier calque, colle, ciseaux, crayon de papier et des documents représentant des animaux entiers ou vus de près.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilan des dessins au tableau : Est-ce qu'on a bien 3 animaux ? Qu'est-ce qui fait que les parties d'animaux sont reconnaissables ? Ils devraient arriver à se poser des questions sur la forme (intégration, continuité, cohérence plastique), le motif et la texture. • Références à projeter : la chimère sur le plat, le griffon de Schongauer <hr/> <p>Séance 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Référence : Wolpertinger : on introduit à la notion de texture : hétérogénéité mais continuité, cohérence plastique. <p>On leur demande ensuite de revenir sur leurs dessins de la séance précédente et de vérifier qu'il y a bien continuité entre les trois animaux : revenir en dessin sur les formes et textures (poils, plumes, écailles ..)</p> <p>On leur donne les repères de réussite (auto-évaluation, possible)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ J'ai su associer de manière convaincante dans mon dessin préparatoire trois parties d'animaux pour en former un seul. ➤ J'ai respecté leurs caractéristiques très différentes (écaille, pelage, plumes, griffes, défenses...) <p>Etape 2 : tridimensionnel en modelage</p> <p>Je modèle une chimère en volume en prenant mon dessin comme modèle.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leur indiquer les repères de réussite (critères d'évaluation) ➤ J'ai su modeler ma créature en volume à partir de mon dessin. On reconnaît la forme de la créature dessinée. ➤ Ma créature est solide, stable • Référence : La chimère d'Arezzo <p>Conserver les sculptures dans un récipient hermétique ou sous plastique</p> <hr/> <p>Séance 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire la liste des différentes textures que vous aurez à reproduire sur votre animal hybride. • Leur donner une boule de terre qu'ils aplatissent pour expérimenter les différentes textures possibles. <p>Matériel : ébauchoirs, cure-dents... et le matériel du cartable ainsi que vos mains.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbalisation : lister les opérations plastiques <p>Repères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ J'ai su créer des textures en volume pour reproduire les caractéristiques (plumes, écailles...) du dessin

	d'origine <ul style="list-style-type: none"> • Finaliser votre créature à partir des expérimentations sur les textures.
matériaux	Etape 1 : Papier, papier calque éventuel, crayon + documentation (images d'animaux) Etape 2 : Pâte à modeler / terre et ébauchoirs, matériaux divers collectés

Apports culturels








Vocabulaire	FORME _ HYBRIDATION _ CHIMERE _ REALISME _ TEXTURE _ COHERENCE PLASTIQUE _ HETEROGENEITE		
Références artistiques et culturelles	 <p>La Chimère. Plat à figures rouges, Apulie, v. 350-340 av. J.-C.</p> <p>Autre référence possible :</p>  <p>Martin Schongauer, Le griffon, 1485-91</p>	 <p><u>Wolpertinger</u> L'auteur de cette illustration pourrait être l'artiste Durer</p>	 <p>Joan Fontcuberta, Alopex Stultus, 1985-1989, (photo du bipède poilu à tête de tortue, pouvant se camoufler verticalement comme un arbuste).</p>
	 <p>La Chimère d'Arezzo est une statue étrusque en bronze, découverte en 1553 à Arezzo, en Toscane.</p>	 <p>Kate Clarck, CONTE, 2013, peau de mouton Big Horn, résine, mousse, apoxie, argile, fil, épingles, yeux en caoutchouc, 29 x 53 x 27 pouces.</p>	 <p>Thomas Grünfeld, Misfit, 2000, Taxidermie, Galerie Jousse, Paris.</p>

Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> ➤ J'ai su associer de manière convaincante dans mon dessin préparatoire trois parties d'animaux pour en former un seul. ➤ J'ai respecté leurs caractéristiques très différentes (écaille, pelage, plumes, griffes, défenses...) ➤ J'ai su modeler ma créature en volume à partir de mon dessin. On reconnaît la forme de la créature dessinée. ➤ Ma créature est solide, stable ➤ J'ai su créer des textures en volume pour reproduire les caractéristiques (plumes, écailles...) du dessin d'origine
-------------------	---

Cycle 3 Classe 6e	ANIMAL HYBRIDE Variante n° 2 (terre + intégration de matériaux collectés)
Liens au programme	
Question du programme	-L'hétérogénéité et la cohérence plastique -Les qualités physiques des matériaux.
Compétences arts plastiques	-Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent. -Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) -Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles. -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. -Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques
Notions	Forme et matière
Pratiques et techniques	Dessin et modelage
Objectifs	Comment associer formes et textures pour matérialiser une créature hybride cohérente ?

Dispositif / stratégie d'enseignement	
Situation-problème/ Incitation	Créez votre chimère
Déroulé (avec consigne et contrainte)	<p>Séance 1 Etape 1 : bidimensionnel sur papier</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbalisation autour du vocabulaire « chimère », « hybridation », « animal hybride » (au programme de français, SVT de 6^e) • J'invente ma chimère en associant trois animaux aux caractéristiques bien différentes. <p>Outils : papier blanc, papier calque, colle, ciseaux, crayon de papier et des documents représentant des animaux entiers ou vus de près.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilan des dessins au tableau : Est-ce qu'on a bien 3 animaux ? Qu'est-ce qui fait que les parties d'animaux sont reconnaissables ? Ils devraient arriver à se poser des questions sur la forme (intégration, continuité, cohérence plastique), le motif et la texture. • Références à projeter : la chimère sur le plat, le griffon de Schongauer <p>Séance 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Référence : Wolpertinger : on introduit à la notion de texture : hétérogénéité mais continuité, cohérence plastique. <p>On leur demande ensuite de revenir sur leurs dessins de la séance précédente et de vérifier qu'il y a bien continuité entre les trois animaux : revenir en dessin sur les formes et textures (poils, plumes, écailles ..)</p> <p>On leur donne les repères de réussite (auto-évaluation, possible)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ J'ai su associer de manière convaincante dans mon dessin préparatoire trois parties d'animaux pour en former un seul. ➤ J'ai respecté leurs caractéristiques très différentes (écaille, pelage, plumes, griffes, défenses...) <p>Etape 2 : tridimensionnel en modelage</p> <p>Je modèle une chimère en volume en prenant mon dessin comme modèle.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leur indiquer les repères de réussite (critères d'évaluation) ➤ J'ai su modeler ma créature en volume à partir de mon dessin. On reconnaît la forme de la créature dessinée. ➤ Ma créature est solide, stable • Référence : La chimère d'Arezzo <p>Conserver les sculptures dans un récipient hermétique ou sous plastique</p> <p>Attention : Collecter et apporter des matériaux pour faire les textures sur l'animal.</p> <p>Séance 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire la liste des différentes textures que vous aurez à reproduire sur votre animal hybride. • Leur donner une boule de terre qu'ils aplatissent pour expérimenter les différentes textures possibles. <p>Matériel : ébauchoirs, cure-dents... et le matériel du cartable, vos mains, ainsi que les matériaux apportés.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalisation : lister les opérations plastiques. <p>Ils découvrent aussi la possibilité d'intégrer les matériaux eux-mêmes (par ex, des écailles en écorces, pommes de pin, des poils en paille etc...)</p> <p>Repères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ J'ai su créer des textures en volume pour reproduire les caractéristiques (plumes, écailles...) du dessin d'origine • Finaliser votre créature à partir des expérimentations sur les textures. • Verbalisation : cohérence plastique et continuité des matériaux. <p>Références : Kate Clarck et Thomas Grünfeld</p>
matériaux	<p>Etape 1 : Papier, papier calque éventuel, crayon + documentation (images d'animaux)</p> <p>Etape 2 : Pâte à modeler / terre et ébauchoirs</p>

Apports culturels	
Vocabulaire	FORME _ HYBRIDATION _ CHIMERE _ REALISME _ TEXTURE _ COHERENCE PLASTIQUE _ HETEROGENEITE
Références artistiques et culturelles	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;">  <p>La Chimère. Plat à figures rouges, Apulie, v. 350-340 av. J.-C.</p> <p>Autre référence possible :</p>  <p>Martin Schongauer, Le griffon, 1485-91</p> </div> <div style="width: 30%;">  <p><u>Wolpertinger</u> L'auteur de cette illustration pourrait être l'artiste Durer</p> </div> <div style="width: 30%;">  <p>Joan Fontcuberta, Alopex Stultus, 1985-1989, (photo du bipède poilu à tête de tortue, pouvant se camoufler verticalement comme un arbuste).</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 30%;">  <p>La Chimère d'Arezzo est une statue étrusque en bronze, découverte en 1553 à Arezzo, en Toscane.</p> </div> <div style="width: 30%;">  <p>Kate Clarck, CONTE, 2013, peau de mouton Big Horn, résine, mousse, apoxie, argile, fil, épingles, yeux en caoutchouc, 29 x 53 x 27 pouces.</p> </div> <div style="width: 30%;">  <p>Thomas Grünfeld, Misfit, 2000, Taxidermie, Galerie Jousse, Paris.</p> </div> </div>

Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> ➢ J'ai su associer de manière convaincante dans mon dessin préparatoire trois parties d'animaux pour en former un seul. ➢ J'ai respecté leurs caractéristiques très différentes (écaille, pelage, plumes, griffes, défenses...) ➢ J'ai su modeler ma créature en volume à partir de mon dessin. On reconnaît la forme de la créature dessinée. ➢ Ma créature est solide, stable ➢ J'ai su créer des textures en volume pour reproduire les caractéristiques (plumes, écailles...) du dessin d'origine
-------------------	---

Cycle 4			« Rendre visible un hors-champ »					Nombre de séances				
5°	4°	3°	Seul	Binôme	Groupe	½ Classe	Classe	1	2	3	4	5
TECHNIQUE Photographie numérique, Photomontage							MATÉRIEL Appareil photo, tablette, téléphone portable					

Qu'est ce que l'on ne voit pas dans l'œuvre qui pourrait expliquer ce que l'on voit dans l'œuvre ?

Compétences évaluées :	Compétences Arts plastiques Cycle 4
	1. Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de créations artistiques.
	2. Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment, avec les pratiques numériques.
	3. Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.

Problématique(s)	Comment matérialiser visuellement et rendre visible un hors-champ d'une image ?
Objectifs ciblés	-S'approprier les qualités plastiques et sémantiques d'une image. -Créer un assemblage d'images en fonction d'une intention précise. -Faire des choix de composition.
Liens au programme	-Le numérique en tant que processus et matériau artistique (langage, outil, support). -La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique. -La représentation : images, réalité, fiction.
Consigne	Choisissez une œuvre parmi la sélection et réalisez 2 photographies qui proposent des hors-champs possibles. Créez une cohérence entre les trois images en imaginant une nouvelle composition. (Pensez à tenir compte des lignes, couleurs, cadrages, lumières...)
Contraintes Techniques	Le rendu se fait sous la forme d'un Pdf incluant la reproduction sélectionnée, plus les deux photographies qui illustrent le hors-champ.(à renvoyer au professeur) Il ne faut pas modifier la reproduction d'origine.
Notions abordées	Champ / Hors champ / Cadrage
Vocabulaire	Mise scène, Récit, Formes, Couleurs, Photomontage, Cadrage, Champ/Hors-champ, Lumière, Ligne, Composition

Références artistiques	<p>Références en cours de séquence « Soleil du matin ». Edward Hopper. 1952. « Untitled #92 », Cindy Sherman. 1989. « Jeune fille au Leica », Alexandre Rotchenko. 1934. « Workers on the Empire State Building », Lewis W Hine. 1930. « Les ménagères pillent un magasin d'alimentation », Jean Dieuzaide. 1945.</p> <p>Références de fin de séquence « Things Are Queer », Duane Michals. 1973. « Les Ménines », Diego Vélasquez. 1656. « La vocation de Saint Matthieu », Le Caravage. 1600.</p>
-------------------------------	---

Évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Pertinence des choix plastiques en fonction de l'image choisie. - Efficacité et cohérence de la composition associant les trois images. - Travail de groupe dans le respect des idées de chacun.e
<p>Déroulement de la séquence Séance 1 Présentation et analyse de l'œuvre de Rotchenko. (Dégager du vocabulaire) -Présentation du dispositif. -Présentation des œuvres en vue d'une sélection. -Mise en groupe et choix d'une œuvre. -Analyse de l'œuvre choisie à réaliser à la maison pour la séance 2.</p> <p>Séance 2 - Mise en commun des analyses des œuvres. - Prises de vues. -Transfert des données à l'issue de l'heure dans un dossier commun.</p>	<p>Séance 3 -Fin des prises de vues. -Création du photomontage au format PDF (depuis word ou open office) et rendu avec un délai supplémentaire pour terminer le travail à la maison.</p> <p>Séance 4 -Mise en commun des productions -Évaluation formative. -Visualisation de références.</p>