

# PETRIT HALILAJ

(1986, ex-Yougoslavie)

---

## DO YOU REALIZE THERE IS A RAINBOW EVEN IF IT'S NIGHT (RED)

2017

Tapis Flokati, polyester, fil chenille, acier inoxydable, 232 x 128 x 24 cm

Collection Frac Grand Large — Hauts-de-France

---

Enfant, Petrit Halilaj était fasciné par les papillons de nuit. Suite à son exil avec sa famille pour fuir la guerre du Kosovo, il n'a eu de cesse en tant qu'artiste de faire revivre ses souvenirs d'enfance et son déracinement en les abordant de manière poétique. Comme l'indique le titre de son œuvre présente dans la Collection du Frac, Petrit Halilaj arrive à voir un arc en ciel même dans le noir. Il arrive depuis l'enfance à percevoir la beauté là où personne ne la débusque. *Do you realize there is a rainbow even if it's night (red)*, représente cet insecte qui séduisait tant l'artiste.

Les enseignants ont choisi d'aborder cette œuvre sous l'angle de la ressemblance : la découverte, la prise de conscience et l'appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation<sup>1</sup>. Ils ont mis l'accent sur les choix plastiques opérés par l'artiste pour transformer cet animal habituellement repoussant. L'échelle choisie est démesurée par rapport au modèle, permettant ainsi de faire comprendre au spectateur l'importance que peut avoir cet animal à ses yeux. Un écart est aussi présent avec le référent initial au niveau du choix de la couleur et de la texture de son tissu rouge satiné : très éloigné des tonalités grisâtres et poilues du papillon. Pour bâtir les ailes, Petrit Halilaj utilise un tapis Flokati appartenant à une tradition de tissage ancestrale que les familles se transmettaient de générations en générations. Enfin, s'inscrit un écart entre le titre et ce qu'il désigne. Le titre n'est pas illustratif, ce n'est pas une redite de ce qui est représenté, mais un flottement poétique où l'artiste invite le spectateur à convertir à son tour son regard.

En abordant la valeur expressive de l'écart, les enseignants ont dû aussi faire comprendre que ce papillon nocturne est une évocation métaphorique de la vie de l'artiste. Pour aborder l'aspect autobiographique de cette œuvre, il est important d'expliquer aux élèves que l'on peut se présenter sans se représenter physiquement, qu'il y a d'autres moyens de parler de soi que de montrer son image. Petrit Halilaj inscrit sa démarche dans l'intimité en confectionnant ces insectes avec l'aide de sa mère. En réalisant cette œuvre à quatre mains, il nous parle de lui, mais aussi de la famille au sens large et de la capacité d'un individu à entretenir des liens pour ne pas oublier son passé, pour le faire revivre.

<sup>1</sup> Référence aux programmes d'arts plastiques du Cycle 3 : Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace.

### Questionnements abordés avec les élèves

Pourquoi chercher à faire revivre, à ne pas oublier ?

En quoi parler de soi est-ce parler des autres ?

Pourquoi chercher à se présenter sans se représenter ?

Pourquoi exposer son histoire personnelle ?

Y-a-t-il un risque à parler de soi ?

# FRÉDÉRIC VAESEN

(1966, France)

---

## **N.M.H. BRUXELLES 2001**

## **N.M.H. BILBAO 2002**

2006

Œuvre réalisée dans le cadre du projet « N.M.H. - Nouvelle Machine Habitable » / Photographies couleur contrecollées sur aluminium, encadrement caisse américaine (chêne teinté noir), 80 x 120 cm, tirage : 1/3

Collection Frac Grand Large — Hauts-de-France

---

*N.M.H.* est littéralement une *Nouvelle Machine Habitable* dans laquelle Frédéric Vaesen, originaire d'Harnes dans le Pas-de-Calais, a fait le choix d'habiter et de travailler pendant quelques années. Les deux œuvres présentes dans la Collection du Frac sont des photographies mettant en scène la maison nomade de l'artiste.

Les enseignants ont choisi d'aborder ces représentations sous l'angle de la ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ; images artistiques et rapport à la fiction<sup>1</sup>.

Ces œuvres représentent toutes les deux la *N.M.H.*, constituée d'un véhicule de luxe et une veille caravane. L'artiste a procédé à des choix plastiques pour que ces deux éléments s'opposent. Les parois latérales de la caravane sont plaquées de cuivre à l'aspect corrodé, le toit est quant à lui recouvert de dorures qui semblent vieilles. Ce recouvrement à l'apparence usée évoque l'idée d'un retour en arrière, d'un repli sur soi. La voiture est une Porsche transformée par un recouvrement chromatique aux couleurs clinquantes. Cette intervention évoque un désir de vitesse, le choix et l'agencement des couleurs étant supposé faire disparaître la voiture quand elle roule à grande vitesse (selon l'artiste, les couleurs se mélangent et son véhicule devient entièrement blanc).

Pour les élèves, il est important de comprendre que ces photographies dénuées de présence humaine sont néanmoins à voir comme des autobiographies de l'artiste, mettant en scène à la fois sa volonté de vouloir rencontrer l'autre, de parcourir le monde et son besoin de s'isoler, de vivre seul. Les deux éléments photographiés semblent appartenir à un monde fictionnel : le spectateur a peine à croire que ces éléments existent bien à l'échelle humaine. Alors que l'artiste photographie le réel, il plonge le spectateur dans une fiction qui retrace les contradictions de sa vie.

<sup>1</sup> Référence aux programmes d'arts plastiques du Cycle 4 : La représentation ; images, réalité et fiction.

## **Questionnements abordés avec les élèves**

Pourquoi décider d'être nomade ?

Le nomadisme est-il une manière de conquérir le don d'ubiquité ?

Pourquoi faire en sorte que sa vie ressemble à une fiction ?

Pourquoi jouer avec son apparence, avec la manière d'être perçu ?

Y a-t-il une frontière entre l'intime et le public ?

Peut-on toujours s'exposer, se donner à voir ?

# MARGOT ZANNI

(1971, Suisse)

---

## DOUBLE TAKE

2005

Installation photographique, projection diapositive ou multimédia de trente images, dimensions variables selon installation  
Collection Frac Grand Large — Hauts-de-France

---

Cette œuvre se compose de trente images qui se succèdent en boucle. Margot Zanni photographie de manière documentaire de jeunes individus arborant des vêtements représentant leurs icônes. Ces personnes se présentent presque comme des « hommes sandwichs » véhiculant l'image du personnage auquel elles se réfèrent.

Les enseignants ont choisi d'aborder ces objets sous l'angle de l'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets : Les créations d'objets, leurs transformations ou la manipulation à des fins narratives, symboliques ou poétiques<sup>1</sup>.

Margot Zanni réalise une sorte d'inventaire dont l'unité est affirmée par le choix plastique de cadrer les sujets au-dessus de la taille dans un contexte urbain. Le choix de cadrage et de point de vue accentue l'idée de collection et donne une homogénéité à l'ensemble. Dans ces doubles portraits, l'identité est mise en abîme. La sphère intime et la sphère publique se confondent. Paradoxalement, cette affirmation identitaire par le biais du vêtement semble inopérante. La multiplication et la diversité des individualités de cette série photographique témoignent davantage d'une perte d'identité que d'une affirmation de la singularité. Les modèles ont été choisis par l'artiste non pour ce qu'ils sont, mais pour ce qu'ils portent.

<sup>1</sup> Référence aux programmes d'arts plastiques du Cycle 3 : Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace.

### Questionnements abordés avec les élèves

À quoi je m'expose en arborant une icône sur mon torse ?

À quoi s'expose un individu en mélangeant sa vie privée et sa vie publique ?

Pourquoi se construit-on à travers des modèles ?

Peut-on se jouer des clichés qui nous constituent ?

Peut-on vivre sans modèle ?

# ANDRÉE PUTMAN

(1925-2013, France)

---

## 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

---

Ce miroir mural d'Andrée Putman se présente comme un puzzle géant dont les pièces sont à faire coulisser à la façon d'un jeu de taquin.

La designer a procédé à des choix plastiques pour que son objet devienne parlant, pour qu'il aille au-delà du rôle habituellement assigné aux objets. Les enseignants ont choisi d'aborder cet objet sous l'angle de la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; sublimation, citation, effet de décontextualisation et recontextualisation des objets dans une démarche artistique<sup>1</sup>.

Les pièces du jeu de taquin se composent de miroirs proposant un reflet morcelé, mais aussi des parties opaques, noires ou blanches occultantes qui fragmentent l'image de l'utilisateur. Il est ici difficile de vérifier si on renvoie une image conforme à nos souhaits, alors que c'est habituellement la fonction première d'un miroir. Cet objet n'aide pas à y voir clair au sens premier du terme, mais il aide à réfléchir sur soi. Dans ce jeu géant, tel un puzzle, il n'y a donc pas de « bonne » image finale à reconstituer.

Ce miroir impose une image instable, morcelée, incomplète. Il est important de faire comprendre aux élèves qu'Andrée Putman propose aux utilisateurs de ne pas se prendre au sérieux, de jouer avec leur image, de prendre des distances avec leur reflet. La designer donne l'impression de créer un objet absurde qui viserait à faire réfléchir plutôt qu'à être utilisé pour sa fonction d'usage première.

<sup>1</sup> Référence aux programmes d'arts plastiques du Cycle 4 : La matérialité de l'œuvre : l'objet et l'œuvre.

### Questionnements abordés avec les élèves

Pourquoi l'homme essaye-t-il de maîtriser son reflet, son image ?

Pourquoi prendre des distances avec son image ?

Jusqu'où peut-on jouer avec son image ?

# CHRISTOPHE BOULANGER

(1964, France)

---

## PAINT COLORS OF YOUR CHOICE, MANGA

2000

Sculpture, résine polyester et peinture acrylique, 200 x 100 x 25 cm, tirage : 1/3  
Collection Frac Grand Large — Hauts-de-France

---

Cette œuvre est une réplique à échelle presque humaine d'une figurine manga encore sertie à sa structure de production. Ces jouets produits industriellement, tous semblables, une fois détachés, sont appelés à être peints selon les instructions de la notice. La sculpture est intitulée *Paint Colors of your Choice, Manga* : l'artiste lillois invite le spectateur à faire des choix de couleurs pour peindre la figurine.

Les enseignants ont choisi d'aborder cette œuvre sous l'angle de la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; sublimation, citation, effet de décontextualisation et recontextualisation des objets dans une démarche artistique<sup>1</sup>.

Il est important de faire comprendre à l'élève qu'en art, il est possible de copier dans une intention artistique. Ici, l'artiste copie en agrandissant le modèle à une échelle qui n'en fait plus un jouet. Confronté à ce personnage presque aussi grand que lui, le spectateur en vient à s'interroger sur la standardisation de l'individu par la société. L'homme contemporain ressemble-t-il à ce personnage dénué de genre, de couleur uniforme, prisonnier d'un cadre ? L'élève doit prendre également conscience que les artistes intitulent leurs œuvres de façon à guider leur regard et à orienter leur compréhension. En proposant de faire un choix pour peindre cette figurine, l'artiste invite à s'interroger sur les libertés réelles dont nous disposons.

En accueillant cette œuvre dans l'espace d'exposition de son établissement, l'élève comprend qu'il ne peut pas réellement agir sur elle. Proposer un choix, inviter à une intervention sans pouvoir la réaliser est un choix contradictoire et intentionnellement frustrant. Cette représentation humaine, neutre, sans expression, lisse et uniforme renvoie au contraire de la liberté et évoque un monde dans lequel les choix seraient orientés depuis l'enfance. Loin de l'idée du jeu de rôle qu'elle propose, cette œuvre renvoie au spectateur l'image d'un monde standardisé où ses possibilités d'actions ne seraient peut-être que des choix conditionnés.

<sup>1</sup> Référence aux programmes d'arts plastiques du Cycle 4 : La matérialité de l'œuvre : l'objet et l'œuvre.

### Questionnements abordés avec les élèves

Quelle est notre part de liberté dans une société de consommation qui oriente nos choix ?

Est-il possible de ne pas être influencé par la société de consommation ?

Dans la vie, quels sont les réels choix que l'on peut faire ?

# NEMO

(Groupe de designers fondé à Paris en 1982 composé d'Alain Domingo (1952) et de François Scali (1951))

---

## MORENO E MORINI

1982

Prototype, deux fauteuils en métal tubulaire à piètement latéral en arceaux inclinés formant les accoudoirs, fonds de siège et dossiers inclinés, plats, acier chromé et cuir, 76 x 54 x 90 cm chaque

Collection Frac Grand Large — Hauts-de-France

---

Ces deux chaises créées par les designers NEMO font référence à la chanson du célèbre Marino Marini et son quartette chantant leur cha-cha-cha. Les enseignants ont choisi d'aborder ces objets sous l'angle de l'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets : Les créations d'objets, leurs transformations ou la manipulation à des fins narratives, symboliques ou poétiques<sup>1</sup>.

Ces chaises sont l'occasion de faire découvrir aux élèves qu'au-delà de leur fonction d'usage, les objets peuvent aussi être expressifs, évoquer des idées ou des intentions. Bien que les assises soient identiques, les piètements en métal tubulaire ont des formes différentes, évoquant un mouvement d'avant en arrière, une danse. Elles prennent des allures anthropomorphes qui semblent se répondre.

La découverte de ces deux pièces de design est l'occasion pour les élèves de comprendre qu'un objet peut être parlant et qu'il peut évoquer des individus.

<sup>1</sup> Référence aux programmes d'arts plastiques du Cycle 3 : Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

### **Questionnements abordés avec les élèves**

Pourquoi chercher à rendre les objets parlants ?

Pourquoi des formes induisent-elles des comportements nouveaux ?

En quoi un objet peut-il m'influencer ?

Les objets que l'on choisit sont-ils le reflet de nous-mêmes ?

# BOÎTE DE JE(U)

---

*Projet de création proposé par Olivia Wauquier, enseignante en arts plastiques au collège du Caraquet à Desvres / Niveau concerné : élèves de 4<sup>ème</sup>*

## **Consigne**

Les élèves ont pour mission de se présenter sans se représenter. Ils doivent fabriquer une boîte qui, par sa forme, sa taille, ses matériaux, ce qu'elle contient, va parler d'eux. L'extérieur de la boîte présente ce que les autres connaissent ou croient connaître de leur camarade. L'intérieur dévoilera une autre facette de la personnalité de l'élève, un aspect moins visible.

## **Objectifs**

Amener l'élève à dépasser la représentation physique pour parvenir à parler de soi de manière métaphorique en ayant recours à des matériaux, des formes, des objets, des couleurs...

## **Questions ouvertes posées par cette pratique artistique**

Pourquoi se présenter visuellement sans représenter son apparence physique ?  
Pourquoi jouer avec son identité ?

## **Lien avec les pièces de la collection du Frac**

*N.M.H. Bruxelles 2001 et N.M.H. Bilbao 2002 (2006) de Frédéric Vaesen.*

L'artiste présente la voiture qu'il a créée comme une représentation métaphorique de l'individu. Entre sa voiture et sa caravane, il met en tension le décalage qui peut exister entre apparence extérieure et intériorité.

## **Partie du programme travaillé**

La représentation : images, réalité et fiction / Cycle 4

La ressemblance : rapport au réel et valeur expressive de l'écart en art ; images artistiques et rapport à la fiction (ressemblance / vraisemblance).

# CLIC CLAC, CETTE PHOTO, C'EST TOUT MOI !

---

*Projet de création proposé par Sandrine Buseine enseignante en arts plastiques au collège Gaspard Malo Dunkerque / Niveau concerné : élèves de 6<sup>ème</sup>*

## **Consigne**

Les élèves ont pour mission de réaliser une photographie dans laquelle ils mettent en scène un objet pour dévoiler qui ils sont. Pour construire cette image, les élèves choisissent un objet qui parle d'eux. Ils doivent aussi penser à la manière dont ils vont poser (les vêtements, la posture, l'expression du visage...), le contexte sera aussi important, tout comme que le choix du cadrage.

## **Objectifs**

Amener l'élève à :

Prendre des distances avec sa propre image pour se mettre en scène.

Prendre conscience qu'une image est une construction dans laquelle il va devoir opérer de nombreux choix (point de vue, cadrage, lumière...).

Comprendre qu'un objet inerte peut être parlant et avoir autant d'importance dans une photographie artistique que l'image d'un individu.

## **Questions ouvertes posées par cette pratique artistique**

Pourquoi des objets peuvent parler de l'homme ?

Une image peut-elle changer le regard que portent les autres sur nous ?

Jusqu'à quel point peut-on se mettre en scène, se raconter ?

Quels risques encourt-on à s'exposer au regard des autres ?

## **Lien avec les pièces de la collection du Frac**

*Double Take* (2005) de Margot Zanni.

L'artiste photographie dans la rue des individus arborant des vêtements faisant écho à leur personnalité. L'objet ressemble à son propriétaire.

## **Partie du programme travaillé**

La représentation plastique et les dispositifs de présentation / Cycle 3

La ressemblance : découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation.



# MONTRE-MOI TES BASKETS, JE TE DIRAI QUI TU ES !

---

*Projet de création proposé par Sandrine Buseine enseignante en arts plastiques au collège Gaspard Malo Dunkerque / Niveau concerné : élèves de 6<sup>ème</sup>*

## **Consigne**

Les élèves ont pour mission de se mettre dans la peau d'un designer pour imaginer des baskets qui parlent d'eux. Ces chaussures seront uniques et devront dévoiler leur personnalité. Ce projet de création est en lien avec l'exposition « Playground - Le design des sneakers » présentée au Musée des Arts décoratifs et du Design de Bordeaux.

## **Objectifs**

Amener l'élève à :

Comprendre que nos choix de consommateur nous révèlent.

Comprendre qu'un objet est le reflet d'une époque et de besoins particuliers.

Distinguer la valeur d'usage et la valeur d'estime d'un objet.

## **Questions ouvertes posées par cette pratique artistique**

Pourquoi des objets peuvent parler de l'homme ?

Que révèlent les objets sur notre personnalité, nos goûts, notre mode de vie ?

Un objet peut-il me permettre d'appartenir à un groupe ?

Nos choix vestimentaires peuvent-ils changer le regard que portent les autres sur nous ?

## **Lien avec les pièces de la collection du Frac**

*Double Take* (2005) de Margot Zanni.

L'artiste photographie dans la rue des individus arborant des vêtements faisant écho à leur personnalité. L'objet ressemble à son propriétaire.

## **Partie du programme travaillé**

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace / Cycle 3

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.

# HYBRIDE TOTEM

---

*Projet de création proposé par Alain Delgery enseignant en arts plastiques au collège Georges Brassens de Saint Venant / Niveau concerné : élèves de 5<sup>ème</sup>*

## **Consigne**

Les élèves ont pour mission de créer un animal hybride par photomontage numérique en rapport avec leur personnalité. Les différentes parties des chimères réalisées sont choisies de manière symbolique selon les traits de caractère de l'élève.

## **Objectifs**

Amener l'élève à :

Comprendre qu'une représentation peut être utilisée pour son sens métaphorique.

Comprendre qu'il peut se présenter sans se représenter physiquement.

## **Questions ouvertes posées par cette pratique artistique**

Pourquoi chercher à se présenter au-delà de notre apparence physique ?

Jusqu'où peut-on jouer avec son image ?

## **Lien avec les pièces de la collection du Frac**

*À vous de jouer* (2003) d'Andrée Putman.

La designer propose un miroir qui fragmente le reflet des utilisateurs. Par son miroir en forme de taquin, Andrée Putman invite à se questionner sur ce qu'est la véritable image d'un individu et sur la manière de jouer et de se jouer de son apparence.

## **Partie du programme travaillé**

La représentation : images, réalité et fiction / Cycle 4

La ressemblance : rapport au réel et valeur expressive de l'écart en art ; images artistiques et rapport à la fiction (ressemblance / vraisemblance).

# Ô MIROIR, MON BEAU MIROIR, DIS-MOI QUI JE SUIS ET QUI JE SERAI !

---

*Projet de création proposé par Alain Delgery enseignant en arts plastiques au collège Georges Brassens de Saint Venant / Niveau concerné : élèves de 4<sup>ème</sup>*

## **Consigne**

Les élèves ont pour mission de réaliser un autoportrait photographique de dos, face à un miroir. Par un photomontage numérique, ils doivent créer un reflet fictionnel les transportant dans un futur réel ou imaginaire. Renvoyant à la culture populaire du miroir magique de Blanche-Neige ou du miroir du Riséd d'Harry Potter, les élèves questionnent ici leur propre identité en s'inventant un reflet.

## **Objectifs**

Amener l'élève à :

Prendre des distances avec son image, à s'en jouer.

Comprendre qu'une image est une fabrication, un point de vue d'un auteur.

Comprendre qu'un autoportrait peut-être une fiction, que le jeu de rôle peut dévoiler une forme de vérité.

## **Questions ouvertes posées par cette pratique artistique**

Jusqu'où peut-on jouer avec son image ?

Pourquoi jouer avec la réalité et la fiction ?

En quoi je me dévoile en m'inventant une vie, en me projetant dans une fiction ?

Jouer avec son image, se projeter dans une fiction, est-ce éviter d'être soi ?

Suis-je plus vrai dans le jeu ?

## **Lien avec les pièces de la collection du Frac**

*À vous de jouer* (2003) d'Andrée Putman.

La designer propose un miroir qui fragmente le reflet des utilisateurs. Par son miroir en forme de taquin, Andrée Putman invite à se questionner sur ce qu'est la véritable image d'un individu et sur la manière de jouer et de se jouer de son apparence.

## **Partie du programme travaillé**

La représentation ; images, réalité et fiction / Cycle 4

La ressemblance : rapport au réel et valeur expressive de l'écart en art ; images artistiques et rapport à la fiction (ressemblance / vraisemblance).

# METTEURS EN SCÈNE DE CHAISES

---

*Projet de création proposé par Sabine Deram et Carole Grumellon professeures à l'école Georges Brassens de Coudekerque-Branche / Niveau concerné : élèves de CM1 et CM2*

## **Consigne**

Les élèves ont pour mission de mettre en scène des chaises d'après l'écoute de chansons. Les chaises doivent devenir parlantes, leurs dispositions dans l'espace doivent évoquer les musiques écoutées. En amont à ce projet de création, les élèves ont dansé en découvrant les chansons pour s'approprier corporellement les différents styles musicaux (chanson triste, pop très rythmée, cha-cha-cha dynamique, musique militaire, slow séducteur, rock vigoureux, hip hop...).

## **Objectifs**

Amener l'élève à :

Comprendre que l'organisation d'objets dans un espace peut faire sens.

Comprendre que des objets anodins et inertes peuvent devenir parlants dans une intention artistique.

## **Questions ouvertes posées par cette pratique artistique**

En quoi l'organisation des objets peut-elle avoir du sens ?

Qu'est-ce que je dis de moi quand je mets en scène des objets ?

Pourquoi accorder de l'importance à l'agencement des objets ?

La façon dont nous organisons les objets de notre quotidien est-elle une manière de se donner à voir ?

L'organisation des objets fonctionne-t-elle comme des codes sociaux me permettant d'appartenir à un groupe ?

## **Lien avec les pièces de la collection du Frac**

*Moreno e Marini* (1982) du duo de designer NEMO.

Les designers proposent deux assises à l'apparence dansante réalisées en hommage à des célébrités du cha-cha-cha comme le chanteur italien Marino Marini.

## **Partie du programme travaillé**

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace / Cycle 3

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.

# CE PETIT « RIEN » EST TRÈS IMPORTANT À MES YEUX

---

*Projet de création proposé par Sabine Deram et Carole Grumellon professeures à l'école Georges Brassens de Coudekerque-Branche / Niveau concerné : élèves de CM1 et CM2*

## **Consigne**

Les élèves ont pour mission de représenter un petit objet ou un élément naturel qui est un peu comme le prolongement d'eux-mêmes et qui leur tient particulièrement à cœur. L'objectif est de trouver des modalités de représentation et de présentation permettant de montrer au spectateur l'importance de ce bien précieux.

## **Objectifs**

Amener l'élève à :

Comprendre qu'en art toutes sortes d'éléments peuvent faire partie d'une œuvre selon la volonté de son auteur dans une intension expressive.

Comprendre qu'un auteur peut changer le statut d'un objet ou d'un élément anodin.

Comprendre que le dispositif plastique fait partie intégrante de l'œuvre.

## **Questions ouvertes posées par cette pratique artistique**

Pourquoi des objets peuvent parler de l'homme ?

Pourquoi accorder de l'importance à des petits « rien » ?

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

## **Lien avec les pièces de la collection du Frac**

*Do you realize there is a rainbow even if it's night (red)* (2017) de Petrit Halilaj.

L'artiste confectionne des papillons de nuits qui le fascinaient pendant son enfance.

Par les choix de couleurs, de matériaux et d'échelle, Petrit Halilaj montre au spectateur combien cet insecte a d'importance à ses yeux par rapport à son histoire personnelle.

Cet insecte géant représente la capacité des enfants à regarder le monde autrement et à greffer des histoires à partir de peu.

## **Partie du programme travaillé**

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace / Cycle 3

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.

# ALLER AU DELÀ DES APPARENCES

---

*Projet de création proposé par Carole Darcy enseignante en arts plastiques au collège Jean Jaurès de Bourbourg / Niveau concerné : élèves de 6<sup>ème</sup>*

## **Consigne**

Les élèves ont pour mission de regarder au-delà de l'apparence assez repoussante d'un papillon nocturne pour révéler son intériorité. Les élèves vont par des choix de matériaux et de couleurs exposer la véritable personnalité positive de cet insecte qui gagne à être connu.

## **Objectifs**

Amener l'élève à :

Aller au-delà des apparences physiques.

S'exprimer avec des matériaux et des objets dans un but métaphorique.

## **Questions ouvertes posées par cette pratique artistique**

Une photo d'identité me représente-elle vraiment ?

Pourquoi aller au-delà des apparences physiques ?

Pourquoi rejeter quelqu'un qui ne nous semble physiquement pas attirant ?

Qu'est-ce que la beauté ?

## **Lien avec les pièces de la collection du Frac**

*Do you realize there is a rainbow even if it's night (red)* (2017) de Petrit Halilaj.

L'artiste confectionne des papillons de nuits qui le fascinaient pendant son enfance.

Par les choix de couleurs, de matériaux et d'échelle, Petrit Halilaj montre au spectateur combien cet insecte a d'importance à ses yeux par rapport à son histoire personnelle.

Cet insecte géant représente la capacité des enfants à regarder le monde autrement et à greffer des histoires à partir de peu.

## **Partie du programme travaillé**

La représentation plastique et les dispositifs de présentation / Cycle 3

La ressemblance : découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation.

# MON ESPACE PERSONNEL DEVIENT UN LIEU D'EXPOSITION

---

*Projet de création proposé par Sigrid Mzyk enseignante en arts plastiques au collège Josquin des Prés de Condé-sur-l'Escaut / Niveau concerné : élèves de 4<sup>ème</sup>*

## **Consigne**

Les élèves ont pour mission de créer un lieu singulier qui est à la fois un lieu d'habitation et un lieu d'exposition. L'espace habitable devient en lui-même une œuvre qui abrite des œuvres pour leur donner une nouvelle lecture dans un espace intime.

## **Objectifs**

Amener l'élève à :

Comprendre qu'un espace peut avoir plusieurs fonctions.

Comprendre qu'un artiste peut exposer ailleurs que dans un musée.

Comprendre que l'organisation d'un espace d'exposition est lui aussi expressif.

Réfléchir à la place du spectateur et au dialogue qu'il veut instaurer avec lui.

## **Questions ouvertes posées par cette pratique artistique**

En quoi un espace peut-il influencer ou modifier la lecture d'une œuvre ?

Pourquoi chercher à exposer ailleurs que dans des musées ?

Pourquoi chercher à mélanger sa vie publique et sa vie privée ?

Pourquoi chercher à créer une relation intime avec le public ?

## **Lien avec les pièces de la collection du Frac**

*N.M.H. Bruxelles 2001, N.M.H. Bilbao 2002 (2006) de Frédéric Vaesen.*

L'artiste présente la voiture qu'il a créée comme une représentation métaphorique de l'individu. Sa voiture et sa caravane deviennent son œuvre et son habitation.

Frédéric Vaesen expose dans l'espace public, il se donne à voir à tous en ayant aussi la possibilité de se replier sur lui-même dans la caravane.

## **Partie du programme travaillé**

L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur / Cycle 4

L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre : rapport espace perçu, ressenti / espace représenté ou construit ; espace et temps comme matériaux de l'œuvre, mobilisation des sens ; point de vue de l'auteur et du spectateur dans ses relations à l'espace, au temps de l'œuvre, à l'inscription de son corps dans la relation à l'œuvre ou dans l'œuvre achevée. La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre : rapport d'échelle, in situ, dispositifs de présentation, dimension éphémère, espace public ; exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres ; architecture.

# LA VIE SECRÈTE DE NOS JOUETS & LORSQUE TU ÉTAIS ENFANT

---

*Projets de création proposés par Anaïs Pereira enseignante en arts plastiques et Marie Berrier enseignante en français au collège de la Morinie à Saint-Omer / Projet sur deux niveaux se répondant l'un l'autre : élèves de 6<sup>ème</sup> (arts plastiques) et de 3<sup>ème</sup> (français)*

## **Consigne**

En 6<sup>ème</sup> : « La vie cachée de nos jouets »

Les élèves ont pour mission de réaliser une installation permettant à un ancien jouet genré de se libérer des stéréotypes. Dans un second temps, ils devront mettre en scène la nouvelle vie de leur jouet dans une image photographique afin de faire tomber les clichés !

En 3<sup>ème</sup> : « Lorsque tu étais enfant »

Les élèves ont pour mission d'écrire un texte à la première personne, en s'adressant à l'enfant qu'ils étaient. Ils doivent adopter un regard critique sur les stéréotypes de genre en s'appuyant sur une réalisation d'un élève de sixième. Le texte doit exprimer une opposition entre le passé et le présent. Le temps dominant est le présent de l'indicatif et quatre verbes sont conjugués au passé simple. Le vocabulaire employé est celui du souvenir et de la mémoire. Un dialogue est intégré au texte, en respectant les codes du discours direct dans lequel le narrateur et énonciateur s'adresse à l'enfant que l'élève était.

## **Objectifs**

Amener l'élève à :

Prendre du recul avec le monde des objets.

Prendre conscience et à se jouer des rôles que la société de consommation veut parfois lui assigner.

Comprendre qu'en art des objets peuvent faire partie d'une œuvre selon la volonté de son auteur dans une intension.

## **Questions ouvertes posées par cette pratique artistique**

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

Pourquoi les stéréotypes intéressent-t-ils la société de consommation ?

Quelle dépendance ou indépendance puis-je avoir face aux objets ?

Quelle est ma part de liberté dans la société de consommation ?

Peut-on grandir sans stéréotypes ?

## **Lien avec les pièces de la collection du Frac**

*Paint Colors of Your Choice, Manga* (2020) de Christophe Boulanger.

L'artiste invite le spectateur à peindre un jouet avec les couleurs de son choix tout en sachant délibérément que celui-ci n'est sans doute pas si libre que ça car il est influencé et conditionné depuis l'enfance.

## **Partie du programme travaillé (en arts plastiques) :**

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace / Cycle 3

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.

## **Partie du programme travaillé (en français) :**

Se chercher, se construire / Cycle 4

Déclinaison - thématique 3<sup>ème</sup> : Se raconter, se représenter