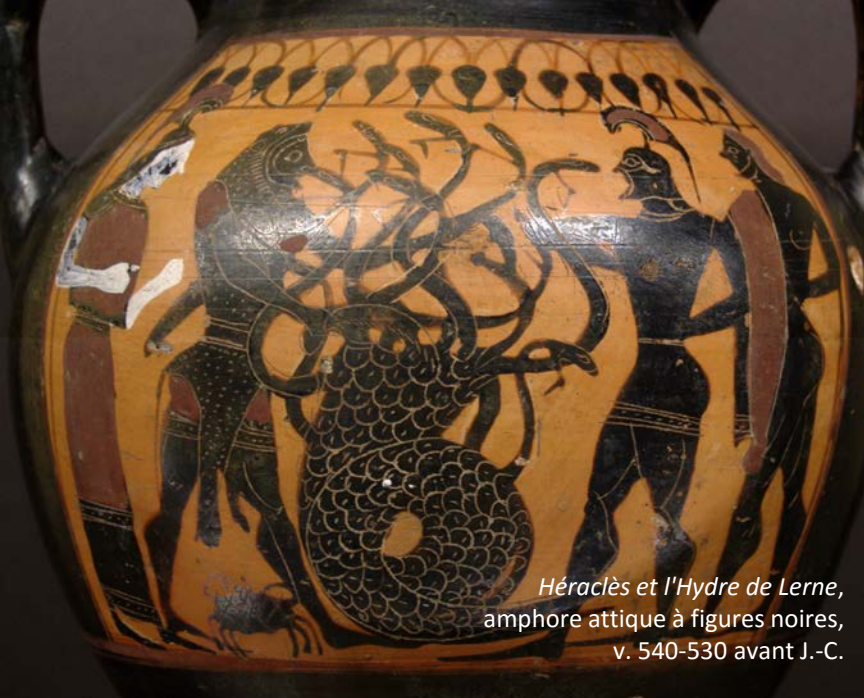


# Cabinets de monstruosités

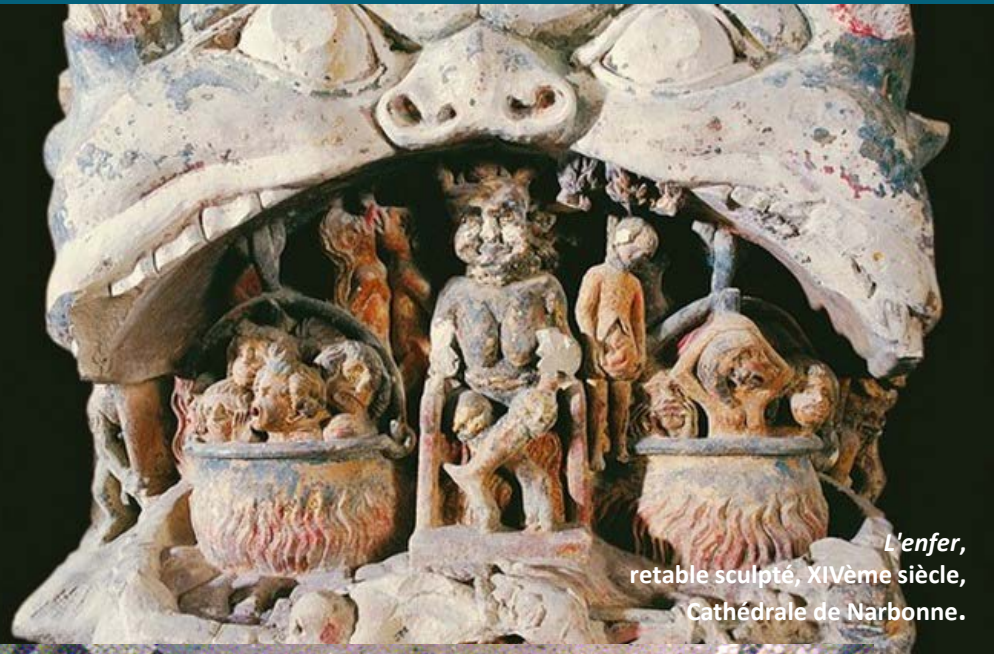


PROPOSITION D'EPI

RÉUNION DE BASSIN (Alès)  
ARTS PLASTIQUES  
15 février 2016



*Héraclès et l'Hydre de Lerne,*  
amphore attique à figures noires,  
v. 540-530 avant J.-C.



*L'enfer,*  
retable sculpté, XIVème siècle,  
Cathédrale de Narbonne.



*Gorgone,*  
Peinture attique sur coupe à figures noires, 520 avant J.-C..



*Méduse,* Mosaïque, IIème siècle après J.-C.



Jérôme BOSCH, *Le Jardin des Délices*, 1503-1515 (détail)

LE BERNIN, *Méduse*, 1636.



RÉFÉRENCES  
en réseaux,  
XVI-XVIIe siècle.



Quentin METSYS, *Vieille femme grotesque*, 1513

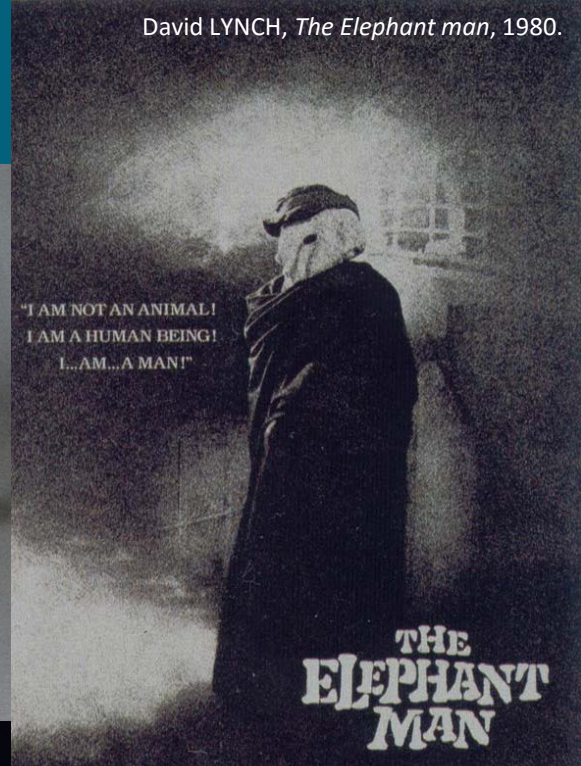


Giulio ROMANO, *La Salle des Géants*, Palazzo Té, 1525-1535

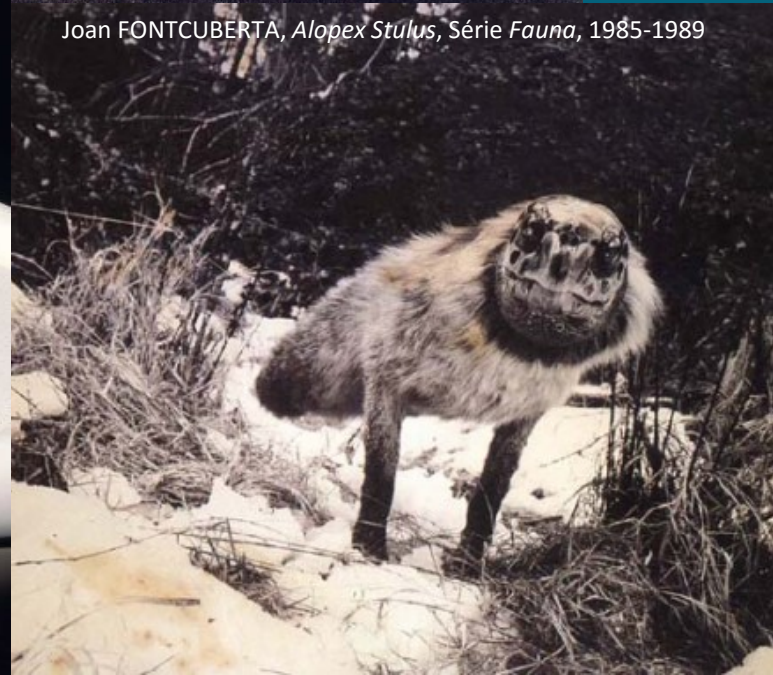
# RÉFÉRENCES en réseaux, XIXe au XXIe siècle.



Chimère-sirène, 19ème siècle, japon, Musée de la vallée Barcelonnette.



David LYNCH, *The Elephant man*, 1980.



Joan FONTCUBERTA, *Alopex Stulus*, Série *Fauna*, 1985-1989



Patricia PICCININI, *The Young Family*, 2002

# Thèmes

auxquels cet EPI peut être rattaché

## Culture et création artistiques

À travers la création d'un livre objet, les élèves s'interrogeront sur le caractère du « Monstrueux » dans les créations littéraires, artistiques et scientifiques. Par une approche multiple et complémentaire, l'étude d'objets d'études variés : romans, œuvres, faits scientifiques et historiques, permettra aux élèves de découvrir le « monstrueux » autrement qu'il est véhiculé dans les contes.

# Niveaux suggérés

## Cinquième et troisième

- Cette entrée correspond davantage à une progression d'une classe de 5<sup>ème</sup>, par une approche sur les narrations.
- La réflexion sur le « monstrueux » peut être prolongé en 3<sup>ème</sup>, avec les blessés de la 1<sup>ère</sup> guerre mondiale, les mutations biologiques, génétiques, technologiques, où l'être vivant entre en mutation afin d'augmenter ses propres capacités.

# Disciplines

pouvant être impliquées

- Arts plastiques
- Français
- Histoire et géographie
- Sciences de la vie et de la terre

# Ancrage

## dans les programmes

Arts Plastiques

Cycle 4 « La Représentation; Images, réalité et fiction. »

- **La ressemblance :**

Le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ;

Les images artistiques et leur rapport à la fiction notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance.

- **La narration visuelle :**

Mouvement et temporalité suggérés ou réels.



# Ancrage

## dans les programmes

Français

Cycle 4 « Regarder des mondes, Inventer des mondes »

### **Imaginer des univers nouveaux**

- Étude d'un conte merveilleux
- Étudier des textes avec des représentations utopique

### **La fiction pour interroger le réel**

- Comprendre le récit fantastique
- Interroger le statut et les limites du réel

# Ancrage

## dans les programmes

Histoire et géographie

Cycle 4 « Société, Église et pouvoir politique dans l'Occident féodal » (XI-XVe siècle) (5<sup>ème</sup>)

- **L'émergence d'une nouvelle société urbaine**

« L'Europe, un théâtre majeur de guerres totales »  
(1914-1945) (3<sup>ème</sup>)

- **Civils et militaires dans la première guerre mondiale**  
(Par exemple : les conséquences de la guerre, avec les têtes cassées, ...)

# Ancrage

dans les programmes

SVT (Sciences de la Vie et de la Terre),  
Cycle 4 « Le vivant et son évolution »

- **La classification du vivant**
- **La diversité génétiques des individus**
- **L'évolution des êtres vivants**

# Productions possibles

- Réaliser un livre objet, un livre artistique,...
- Faire une exposition où la perception de la réalité est troublée, en manipulant, le vrai, le vrai-semblant, le faux-semblant, les étrangetés, etc.
- Rechercher des monstres imaginaires dans la littérature
- Écrire un conte sur un monstre imaginaire (travail collectif)
- Réaliser une intervention *in-situ*, par la réalisation d'un assemblage ou d'une installation, en travaillant sur l'hybridation.

# Ancrage dans les programmes

# Arts Plastiques

## Liste de pistes possibles

- La ressemblance
- L'écart
- L'étrangeté
- Hétérogénéité/Cohérence plastique
- La narration visuelle
- Le support comme objet de communication
- La présentation

## Moyens de mise en œuvre

### Expérimenter, produire, créer

- S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive
- Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation
- Exploiter des informations et de la communication, notamment iconique, pour servir un projet de création.

### Mettre en œuvre un projet

- Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
- Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.
- Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

PROPOSITION D'EPI  
« **Cabinets de curiosités** »

RÉUNION DE BASSIN d'Alès

ARTS PLASTIQUES

15 février 2016