

EQUIPE DEPARTEMENTALE ARTS PLASTIQUES

I.A.de la CREUSE

AN DEUX MILLE



"I HAVE

A DREAM..."

Transformation, métamorphose.

EN DEUX MILLE

Proposition de projet-Cycles:1.2.et 3-Année scolaire 1999-2000

« On veut toujours que l'**imagination** soit la faculté de former des images. Or elle est plutôt la faculté de **déformer** les **images** fournies par la perception... de changer les images ».

GASTON BACHELARD

"I HAVE A DREAM..."

transformation, métamorphose.

Définitions – Définitions – Définitions – Définitions – Définitions – Définitions

MÉTAMORPHOSE

1° Changement de forme, de nature ou de structure, si considérable que l'être ou la chose qui en est l'objet n'est plus reconnaissable. *Métamorphoses des dieux de la mythologie gréco-latine*, V. **incarnation**. Alchim. *Métamorphose des métaux en or*. V. **Conversion, transmutation**.

2°, Dans certaines espèces animales, changement brusque survenant dans l'organisme en voie de développement, par un remaniement de l'économie de cet organisme vers la forme adulte. *Métamorphoses des grenouilles*. *Insectes à métamorphoses complètes, incomplètes*.

3° Changement d'aspect d'un être ou d'un objet. *Métamorphoses successives d'un acteur au cours d'une représentation*. - Fig. Changement complet d'une personne ou d'une chose, dans son état, ses caractères. V. **Transformation**.

RÊVE .

1° Suite de phénomènes psychiques se produisant pendant le sommeil (images, représentations; activité automatique excluant généralement la volonté); ces phénomènes. *Relatif aux rêves*. V. **Onirique**. - Rêve agréable. Bonne nuit, faites de beaux rêves! (formule de souhait). *Mauvais rêve*, rêve désagréable. *Rêve anxieux*. V. **Cauchemar**. LE RÊVE : l'activité psychique pendant le sommeil. "*Le rêve est une seconde vie*" (NERVAL). *Théorie freudienne du rêve* (V. **Psychoanalyse**). "*Le rêve est la réalisation d'un désir*" (LAGACHE).

2° Construction de l'imagination à l'état de veille, pensée qui cherche à échapper aux contraintes du réel. V. **Imagination, vision**. *Faire des rêves*. V. **Rêvasser, rêver**. V. **Rêverie**. Construction imagi-

naire destinée à satisfaire un besoin, un désir, à refuser une réalité pénible. V. **Désir, phantasme**. "*Ce beau rêve qui sera le réel un jour*" (HUGO) *Rêves irréalisables, fous*. V. **Château** (en Espagne), **chimère, utopie**. - Fam. *Une voiture de rêve* : qu'on souhaiterait avoir sans espérer jamais l'obtenir. LE RÊVE : l'imagination créatrice, la faculté de former des représentations imaginaires.

TRANSFORMATION

1° Action de transformer, opération par laquelle on transforme. V. **Conversion**. *Faire des transformations dans une maison*. V. **Amélioration, rénovation**.

2° Le fait de se transformer; modification qui en résulte. V. **Changement**. *Transformation de l'oeuf, d'un organisme*, développement, différenciation.

D'après le Petit Robert

La **transformation** est le processus privilégié de l'**imagination**, le lieu de **rencontre** du **rêve** et de la **réalité**.

Transformer

- ◆ **Modifier**, dissocier, fragmenter, effacer, ajouter, supprimer
- ◆ **Combiner**, inverser, alterner.
- ◆ **Déformer**, allonger, raccourcir, changer d'échelle, exagérer
- ◆ **Changer la technique** (outils, supports, couleurs, formats).

Mais aussi :

- métamorphoser
- transposer
- transfigurer
- maquiller
- déguiser

Acte plastique type, la transformation peut affecter :



Wegman

- l'objet
- l'élément naturel
- l'image
- le matériau
- le corps
- l'environnement naturel, social, économique

Des compétences – Des compétences – Des compétences – Des compétences

	Etre capable de ...			
Cycle I	- Etablir des relations sensorielles et affectives avec les matériaux	- Réaliser une production en fonction d'un désir	- Se rendre compte que l'on peut intervenir sur les matériaux	- Tirer parti de trouvailles fortuites
Cycle II	- Utiliser les objets, les images comme matériaux d'expression	- Réaliser une production en fonction d'un désir exprimé	- Jouer avec les formes, les couleurs, les matières, les objets, les images	- Découvrir des procédés d'expression
Cycle III	- Trouver des idées à réaliser à partir d'objets, d'images, de matières	- Réaliser une production en fonction d'une intention	- Trouver des règles d'organisation des formes, des couleurs, des matières, des objets, des images	- Utiliser un procédé d'expression en fonction d'un but recherché
Cycle I	- Appliquer une technique	- S'exprimer sur une œuvre qui sollicite l'imagination	- Constater les effets produits	
Cycle II	- Adapter une technique par rapport à l'effet escompté	- Se familiariser avec des œuvres d'art et d'artistes	- Expliciter un jugement personnel	
Cycle III	- Choisir une technique en fonction du projet visé	- Connaître des aspects de la démarche de l'artiste et se constituer une 1 ^{ère} culture artistique	- Rendre compte de sa propre démarche	

Dans tous les cas, **la transformation agit** par :

- adjonction, suppression, déplacement d'éléments
- effacement ou altération
- déformation
- combinaison, association
- inversion, intégration, exagération, répétition
- changement de moyens techniques

La **transformation modifie** donc le mode de **perception de la réalité** et au travers d'activités plastiques, on invite l'enfant à **interpréter**, à **imaginer** et peut être à **rêver**.

Dans « **L'homme du commun à l'ouvrage** » (Idées/Gallimard), DUBUFFET donne cette définition :

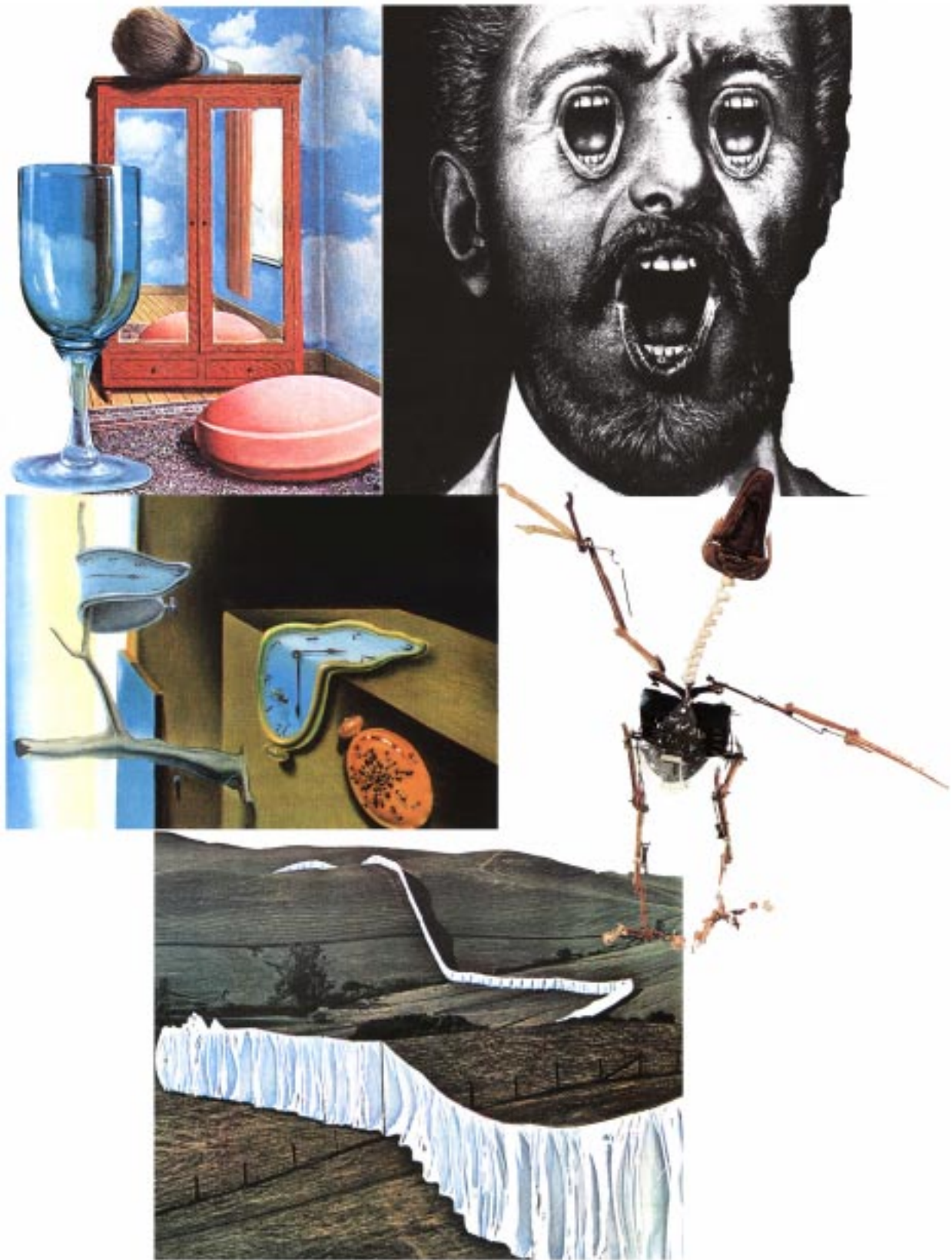
- « L'art est un jeu – le jeu de l'esprit. Le jeu majeur de l'homme. Un enfant regarde un instant une boule de chiffon. Une pensée le traverse ; cet objet est un Peau-Rouge. Il décide de croire que cette poupée de chiffon est un Peau-Rouge. D'en avoir peur comme on a peur des Peaux-Rouges. Il en a peur en effet. Il sait bien que c'est seulement un chiffon noué... »

⇒ Trois opérations sont décrites :

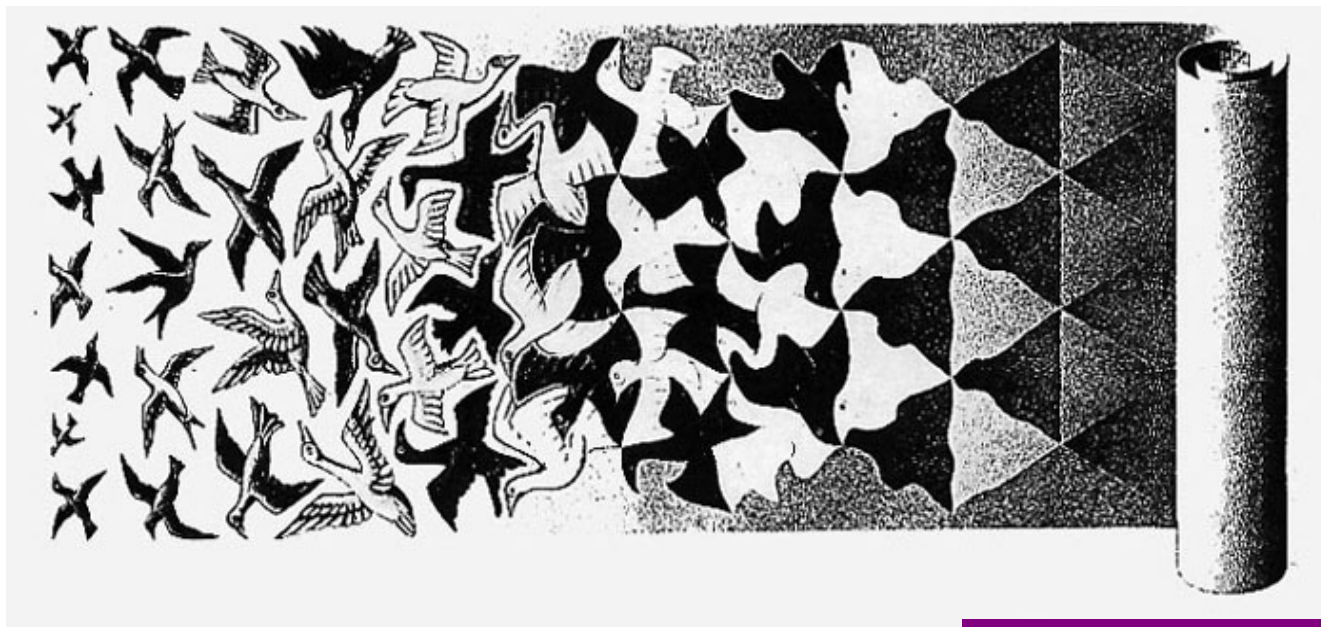
- Regarder (un chiffon)
- Associer (à un Peau-Rouge)
- Transformer (en Peau-Rouge)

Le jeu symbolique introduit ensuite le simulacre de la peur.

1 – artistiques



Magritte, Christo, Dali, Panamarenko, une production d'élève.



Escher

2 – Littéraires

Mythes : Zeus et Danaé ; les amours de Zeus et Io ; les deux arbres ; la nymphe et le chasseur (Narcisse) ; le mythe de Méduse...

Contes : Aladin et la lampe merveilleuse ; Alice au pays des merveilles ; Cendrillon...

Textes : Le discours de Martin Luther King ; sur la pollution ; la faim dans le monde ; le travail des enfants...

De la documentation – Des manifestations – De la documentation – Des manifes-

◆ **Mallette pédagogique :**

- contenu : livres de contes, reproductions d'œuvres d'art, catalogues d'expositions, livres d'art.
- emprunt : téléphoner au 05 55 51 49 98 (IA)
- disponible à partir d'octobre 1999

◆ **Site Web du CDDP** : <http://www.educreuse23.ac-limoges.fr/cddp/>

◆ **Stage à l'IUFM**

- contenu et dates à voir au plan de formation 1999/2000

◆ **Expositions itinérantes** (une par circonscription)

- conçues et réalisées par les enseignants participant au stage d'arts plastiques.
- disponibles à partir de novembre 1999
- emprunt : téléphoner au relais arts plastiques de votre circonscription

◆ **Exposition départementale des productions d'enfants :**

« Quinzaine des arts 2000 » à l'IA et au CDDP en Mai 2000.