

Niveau	Classe de sixième	
Intitulé de la séquence	« Deux en un ! » ou « 1+1=1 »	
Problématique	<ul style="list-style-type: none"> • Comment le mouvement permet-il de créer de la fixité ou permanence ? • Comment composer une image complexe (ou rendue complexe par le mouvement) ? • Comment donner une impression de temps suspendu par l'intermédiaire de la création (et de l'utilisation) d'un objet artistique ? 	
Objectifs d'enseignement	<p>Compétences disciplinaire : Représenter par le dessin, par la peinture, des objets observés, mémorisés ou imaginés. Modifier la perception que l'on a d'un objet par des actions plastiques. Adapter une forme à une fonction dans la confection d'un objet. Savoir utiliser différents outils, matériaux et supports. Savoir décrire des œuvres et des productions d'élèves avec un vocabulaire approprié.</p> <p>Compétences relatives à l'histoire des arts : Reconnaître, identifier et décrire quelques œuvres d'artistes liées à la question traitée en les situant chronologiquement. Connaître des références essentielles de l'histoire des arts.</p> <p>Compétences transversales : Expérimenter (tâtonner, utiliser le hasard) et choisir. Participer à une verbalisation, analyser, commenter, donner son avis.</p>	
Liens au programme	L'objet en tant qu'il est différent d'un objet d'usage (« objet artistique ») / L'objet artistique présent comme une entité physique et intentionnelle et permettant aux élèves de « découvrir le potentiel d'expression et de poésie » des objets fabriqués. « Exploration » et bases de la « pratique artistique » dans la construction d'un objet avec un parti pris affirmé. « L'œuvre d'art se manifeste aussi en temps qu'objet ».	
Champ lexical	Mouvement/Images fixes et images animées/ Superposition/ Temps/ Synchronisation/ Jeu optique/ Illusion d'optique/ Décomposition/Persistance rétinienne.	
Contraintes techniques (format, outils, matériaux, durée...)	Dispositif : 2 séances de 50 minutes, classe de 28 élèves, salle d'arts plastiques. Matériel : Carton, papier, feutres, peinture, crayons de couleurs, scotch, baguette de bois et appareil photographique numérique avec vidéoprojecteur .	
Description du dispositif pédagogique, des consignes et du déroulement	Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves ont travaillé sur la modification de la perception par les jeux optiques et notamment ceux de Marcel Duchamp (voir « Ça bouge et ça change tout ! »). Il est question ici de leur permettre de construire un autre jouet optique (thaumatrope) mais en introduisant cette fois les problématiques de la représentation complexe (de quelque chose) de la temporalité et de la persistance rétinienne. • La séance commence par la monstration d'un thaumatrope en action via internet. Je questionne les élèves en leur demandant comment à leur avis, l'objet est construit. Nous arrivons assez vite à identifier les caractéristiques du thaumatrope : deux images collées dos à dos qui, une fois animées en forment une seule. • La question du mouvement est alors abordée : « Pourquoi voyons-nous une seule image alors qu'il y en a deux au départ ? »

		<p>Le mouvement, la vitesse, la superposition, sont abordés. Mais je pose une autre question, relative cette fois à la « plasticité » des images, et à notre perception : « Quelles sont les conditions pour ne voir qu'une seule image ? Cela « marche »-t-il automatiquement ? » Les notions de temporalité et de décomposition sont abordées : il faut que les deux images aient à voir l'une avec l'autre (la même image à un moment différent, la rencontre de deux morceaux d'image par exemple), que les deux images soient le résultat de la décomposition d'une seule image de départ et qu'elles se superposent de manière maîtrisée. La notion de persistance rétinienne est alors abordée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les élèves ont alors pour consigne de créer à leur tour un thaumatrope en créant un mouvement décomposé, c'est-à-dire une seule image mais faite de deux « morceaux d'images ». Les moyens plastiques sont libres. Je n'impose pas de représentation figurative : les élèves peuvent créer des « images » abstraites. • Ils ont à tracer deux cercles de 10 cm de diamètre et peuvent expérimenter à tout moment leur jouet optique pour faire des choix et modifier leurs travaux.
	Séance 2	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves finissent leurs travaux et un élève filme les réalisations de ses camarades, en mouvement. L'ensemble des images est projeté au tableau via le vidéoprojecteur. • Un temps de verbalisation fait suite à la vision active des productions d'élèves. Tous les élèves ou presque ont fait des images figuratives en utilisant la problématique de la rencontre entre deux images (poisson/bocal, ballons/mains ou pied/ etc.). D'autres ont fait des mouvements perpétuels (homme qui marche, animaux qui courent etc.) Certains ont produits des images « abstraites » où seuls les aspects visuels comptaient. La question du temps suspendu est apparue alors : « Comme si le mouvement pouvait durer toujours et l'action ne pas avancer ». • Des références sont montrées aux élèves et questionnées à l'aide des questions soulevées lors de la verbalisation.
Critères d'évaluation	<p>Evaluation sommative : Décomposition d'une « image » en deux « images » (fabrication de l'objet) Cohérence plastique des productions Maîtrise des moyens utilisés</p>	
	<p>Evaluation par compétences transversales : Mise en recherche et tâtonnements constructifs. Analyse et commentaire à propos de son travail et de celui des autres.</p>	
Références artistiques	<ul style="list-style-type: none"> • Thaumatrope divers et précision du nom de l'inventeur du thaumatrope, John Hershel, 1825 • <i>Le voyageur dans les glaces</i> de Joseph Cornell, 1935 • <i>Benjamin Muzzin</i>, Full Turn, 2014 	
Prolongements	Fabrication d'un zootrope/ Flip Book/Phénakistiscope à l'aide d'une platine disque	