

Petite pratique exploratoire en guise de préambule

Cette 1ère phase part du constat que l'on essaye bien souvent de voir des choses figuratives là où il n'y en a pas.

Face à une image abstraite il arrive que des élèves fassent des réflexions du type « on dirait ... » ou « ça ressemble à ... ».

C'est une tentative de relier quelque chose que l'on ne connaît pas à une « connaissance » que l'on possède déjà. Dans ce cas particulier, Cette capacité qu'a notre cerveau à voir des choses tangibles dans de l'informe porte un nom.

Cela s'appelle une pareïdolie.

Définition :

Une **paréidolie** est une sorte d'illusion d'optique qui consiste à associer un stimulus visuel informe et ambigu à un élément clair et identifiable, souvent une forme humaine ou animale. C'est cette étonnante capacité du cerveau humain à « donner du sens » là où il n'y en a pas réellement

Certaines Pareidolies sont célèbres

Le test de Rorschach : Le test de Rorschach est un outil clinique de l'évaluation psychologique de type projectif élaboré par le psychiatre et psychanalyste Hermann Rorschach en 1921. Il consiste en une série de planches de taches symétriques et qui sont proposées à la libre interprétation de la personne évaluée.

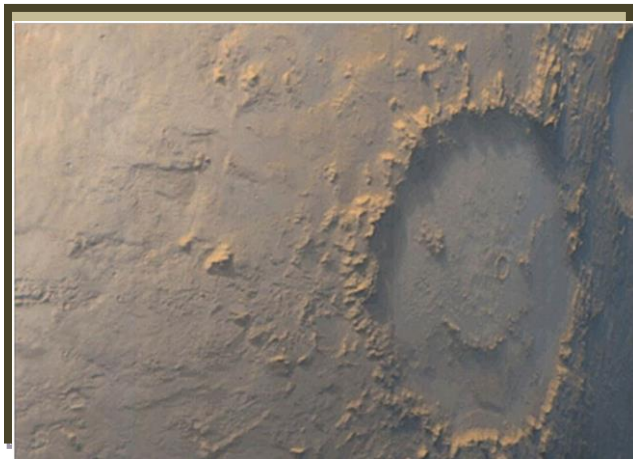


Les photographies de la planète Mars

Plusieurs photographies de la planète Mars ont données lieu à de nombreuses interprétations les plus farfelues.



Cette photo d'une faible résolution fut prise par Viking 1 Observer en 1976 dans la région de Cydonia. La ressemblance avec un visage humain en fera instantanément une photo culte.



Découvert en 1970 par la sonde Viking 1, le cratère Gale est surnommé le cratère souriant.



Le Yéti Martien

Léonard de Vinci écrit dans son « traité de la peinture » que l'on peut trouver des sujets dans les taches et lézardes sur les vieux murs ainsi que dans les nuages.

“Si tu regardes des murs souillés de beaucoup de taches ou faits de pierres multicolores avec l'idée d'imaginer quelque scène, tu y trouveras par analogie des paysages au décor de montagnes, rivières, rochers, arbres, plaines et collines de toutes sortes. Tu pourrais y voir aussi des batailles et des figures aux gestes vifs et d'étranges visages et costumes et une infinité de choses.”

Léonard de Vinci. Traité de la peinture.

Phrase incitative donnée aux élèves :

« Dans la salle d'arts plastiques se cache toute une série de personnages.

Trouve leurs visages et capture-les avec ton portable. »

Les élèves font le tour de la classe. Au fur et à mesure qu'ils trouvent « des tâches », des morceaux de tables, d'objets divers ou un détail d'une image accrochée sur les murs qui ressemblent à un visage, ils reviennent vers moi pour me montrer leurs images.

Opérant une coupe et isolant les formes du hors-champ, c'est parfois le cadrage, qui rend visible deux yeux, un nez, une bouche.

Je photographie leurs portables au fur et à mesure. Les élèves retournent à leurs tables. Je projette alors l'ensemble des images. Ils découvrent les « têtes » trouvées dans la salle par leurs camarades et voient comme étant une évidence ce qu'ils n'avaient su voir 15 mn avant.

Parmi les images se trouve la photographie d'une prise de terre. Les élèves comprennent tout de suite que ce n'est pas le cadrage qui rend visible le visage mais que l'objet en représente déjà un. D'ailleurs ils l'avaient déjà tous remarqué.

Je leur demande s'ils pensent que ça a été fait exprès. Ils répondent que non, que c'est une prise de terre et que c'est nous qui voyons une tête.

La verbalisation autour des productions permet, grâce à la photographie de la prise, de faire le lien avec le véritable sujet, et sert également de contre-exemple, dans la mesure où ce ne sera pas un travail sur la forme mais sur la matérialité dont il s'agira.

SUJET : Mon objet s'humanise, s'animalise.

Petit texte distribué aux élèves à l'issue de la phase incitative présentée ci-bas :

Concevez un objet et donnez-lui quelques caractéristiques humaines ou animales (en relation avec les fiches-documents qui vous ont été attribuées). Vous opérerez donc une sorte de transfert, ou de télescopage, des matériaux organiques de l'animal vers l'objet choisi.

Vous pouvez travailler à partir d'un objet déjà fait et intervenir dessus, ou le fabriquer à partir des matériaux de votre choix.

Vous devrez justifier vos choix : pourquoi vous avez choisi ce ou ces matériaux mais également préciser les raisons quant au choix de votre objet.

L'objet choisi devra avoir un lien avec le caractère organique que vous lui attribuez.

Programme Cycle 3 Arts Plastiques

Les apprentissages sont nourris par l'introduction de connaissances plus précises et par une attention plus soutenue à **l'explicitation de la production plastique des élèves**, des processus artistiques observés, de la réception des œuvres rencontrées. Il s'agit de donner aux élèves les moyens **d'élaborer des intentions artistiques et de les affirmer** ainsi que d'accéder à un premier niveau de compréhension des grandes questions portées par la création artistique en arts plastiques. L'enseignement conduit prépare ainsi aux notions, aux pratiques et aux connaissances du cycle 4.

Programme cycle 3

Questionnement 3 :

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre.

Q3 1 La réalité concrète d'une production ou d'une œuvre : le rôle de la matérialité dans les effets sensibles que produit une œuvre ; faire l'expérience de la matérialité de l'œuvre, en tirer parti, comprendre qu'en art l'objet et l'image peuvent aussi devenir matériau

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève (cf : programme)

Questionnement 3

- Expérience, observation et interprétation du rôle de la matière dans une pratique plastique : lui donner forme, l'éprouver, jouer de ses caractéristiques physiques, des textures, pour nourrir un projet artistique ; identification de la part du hasard, de celle de l'intention.
- Exploration des qualités physiques des matériaux [...] pour sculpter ou construire.
- Compréhension du rôle de la matière dans une pratique plastique : lui donner forme, utiliser ses caractéristiques physiques, des textures, pour donner un nouveau sens à un objet fabriqué par l'élève dans un projet artistique ;

Ce lien peut-il être perturbé ? Pour quelles raisons ? Cela peut-il être créateur de sens, de questionnements ?

La relation que nous entretiendrons alors avec cet « objet/œuvre » sera souvent d'ordre affectif, émotionnel et/ou intellectuel mais peut-être également symbolique.

L'objet ainsi créé questionnera notre rapport au monde.

Design : Pourquoi concevoir des objets qui ont des caractéristiques du monde vivant ?

Pour les rendre justement plus vivant, « moins objet », pour qu'ils nous touchent davantage, qu'ils soient plus proches de nous, plus familiers.

Cette relation peut être également de l'ordre de l'attraction ou de la répulsion.

À travers ce sujet d'autres champs de questionnement vont également être abordés de manière transversale comme les qualités physiques des matériaux ou L'invention, la fabrication et le détournement d'objets. La modification des qualités physiques d'un objet et l'expérience de la dimension poétique qui peut ainsi être provoquée.

Le champ de Questionnement 3.1 restant bien entendu prépondérant

La notion de matière dans les autres disciplines

En technologie par exemple on parle de conductivité, de résistance aux chocs, de masse volumique, d'aptitude à l'usinage pour les **matériaux** métalliques. Concernant les matériaux plastiques on va préciser si c'est un bon isolant thermique, de sa résistance aux chocs, de son aptitude à l'usinage et de sa masse volumique également

En SVT en 6^{ème} l'élève va découvrir le rôle de la matière produite par les animaux. Exemple : les chatons naissent quasiment nu ; il leur faudra donc fabriquer des poils.

Les matériaux d'origine naturelle (comme le bois, le coton, le caoutchouc, la laine, le cuir....) ou d'origine synthétique (comme les matières plastiques) sont des matériaux organiques. Pourquoi sont-ils regroupés dans la même famille alors qu'ils paraissent si différents ?

1. Définition

Un matériau organique est un matériau qui contient du carbone. Le bois, les végétaux, le charbon, le pétrole, les êtres vivants possèdent tous cet élément chimique. Ces exemples sont dits d'origine naturelle car ils ont tous été créés dans la nature.

INCITATION

En début d'heure sont distribuées aux élèves des enveloppes contenant des fiches descriptives sur des animaux et des êtres humains. Pour chaque animal plusieurs photos ont pour fonction essentielle de donner des informations (chat retombant sur ses pattes, mucus visibles de l'anguille, différence visuelle mais surtout de mode de diffusion de l'odeur entre le putois et la moufette, etc...), mais ont été choisies pour leur côté attrayant.



La feuille d'évaluation est distribuée aux élèves

Un critère d'évaluation en rapport avec le champ référentiel étant inclus dans le document, les élèves s'autoévalueront après l'étude des œuvres.

Nom :

Prénom :

Classe :

Niveau d'acquisition des domaines				SUJET : Mon objet s'humanise ou s'animalise	/ 20
Insuffisant	Fragile	Satisfaisant	Très bien		
				SOCLE COMMUN DE COMPÉTENCES, CONNAISSANCES ET DE CULTURE Compétences disciplinaires	
				Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer C1 / Expérimenter, produire créer. C1-2 Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).	
				J'ai produit un objet en 3 dimensions, représentation de mon objet humanisé ou animalisé, à partir d'un objet déjà fait ou que j'ai fabriqué moi-même.	/5
				Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre C2 / Mettre en œuvre un projet. C2-4 Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.	
				J'ai continué de chercher une idée malgré les difficultés. Si j'ai été confronté à des problèmes techniques, j'ai su trouver des solutions pour les résoudre.	/2
				C2 / Mettre en œuvre un projet. C2-2 Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.	
				J'ai su organiser les différentes étapes de la réalisation de ma production plastiques (Planifier mon travail ou l'anticiper d'étape en étape, choisir et récolter les matériaux utilisés, choisir les techniques de collage et les outils appropriés par exemple...).	/2

	<p>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen.</p> <p><i>C3 / S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.</i></p> <p>C3-3 Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.</p>	
	<p>Je sais expliquer ce que je ressens ou ce que le spectateur peut ressentir face à ma production (répulsion ou attraction) :</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	/3
	<p>Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine.</p> <p>C4 / Se repérer dans les domaines artistiques. Sensibilité</p> <p>C4-1 Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.</p>	
	<p>Je comprends que l'on peut utiliser des matériaux inhabituels, pauvres, auxquels on ne penserait pas, quand il s'agit d'une œuvre d'art.</p>	/4
	<p><i>C3 / S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.</i></p> <p>C3-2 Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.</p>	
	<p>Je sais expliquer le rapport entre l'objet que j'ai inventé/représenté et le caractère organique que je lui ai attribué (et ce qu'il questionne). Je sais mettre en perspective ma réalisation avec une œuvre, la nommer et expliquer pourquoi je vois un lien entre les deux (matériaux organiques, non-organiques ou simulacre du réel, attraction, répulsion...) :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	/4

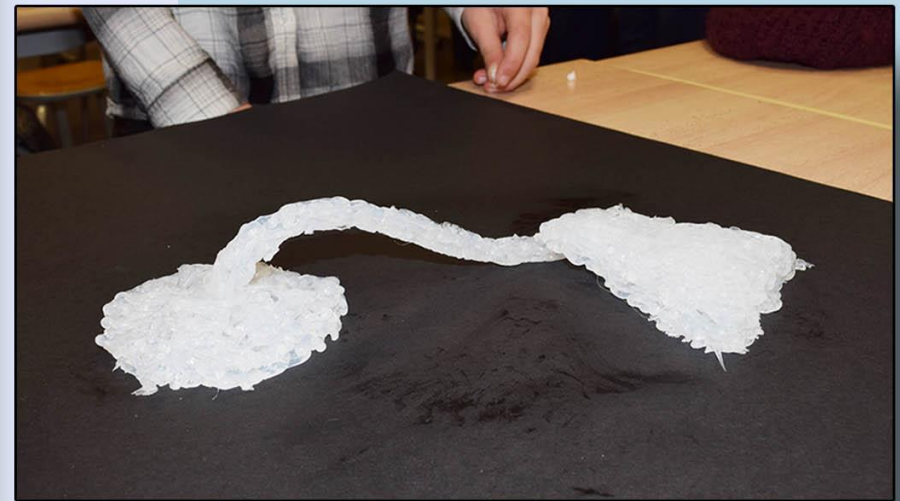
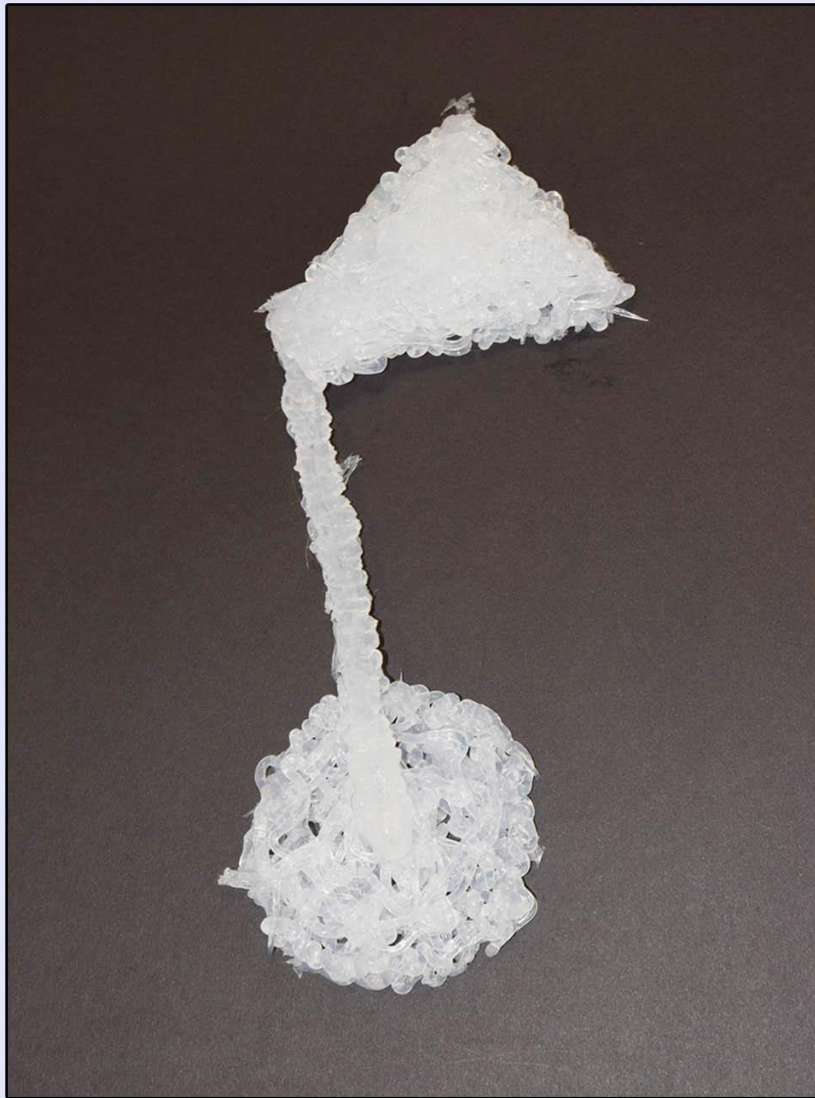
Nom :

Prénom :

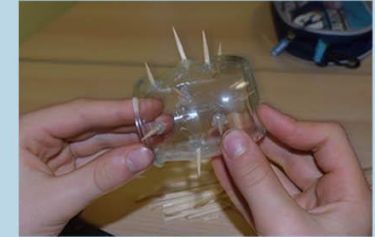
Classe :

Niveau d'acquisition des domaines		Sujet : Mon objet s'humanise ou s'animalise	Points
Insuffisant	Satisfaisant		
		<p>SOCLE COMMUN DE COMPÉTENCES, CONNAISSANCES ET DE CULTURE</p> <p>Compétences disciplinaires</p> <p>Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer</p> <p>C1 / Expérimenter, produire créer. C1-2 Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).</p> <p>J'ai produit un objet en 3 dimensions, représentation de mon objet humanisé ou animalisé, à partir d'un objet déjà fait ou que j'ai fabriqué moi-même.</p> <p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>C2 / Mettre en œuvre un projet. C2-4 Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.</p> <p>J'ai continué de chercher une idée malgré les difficultés. Si j'ai été confronté à des problèmes techniques, j'ai su trouver des solutions pour les résoudre.</p> <p>C2 / Mettre en œuvre un projet. C2-2 Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.</p> <p>J'ai su organiser les différentes étapes de la réalisation de ma production plastiques (Planifier mon travail ou l'anticiper d'étape en étape, choisir et récolter les matériaux utilisés, choisir les techniques de collage et les outils appropriés par exemple...).</p> <p>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen.</p> <p>C3 / S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité. C3-3 Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.</p> <p>Je sais expliquer ce que je ressens ou ce que le spectateur peut ressentir face à ma production (répulsion ou attraction) :</p> <p>Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine.</p> <p>C4 / Se repérer dans les domaines artistiques. Sensibilité C4-1 Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.</p> <p>Je comprends que l'on peut utiliser des matériaux inhabituels, pauvres, auxquels on ne penserait pas, quand il s'agit d'une œuvre d'art.</p> <p>C3 / S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité. C3-2 Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.</p> <p>Je sais expliquer le rapport entre l'objet que j'ai inventé/représenté et le caractère organique que je lui ai attribué (et ce qu'il questionne). Je sais mettre en perspective ma réalisation avec une œuvre, la nommer et expliquer pourquoi je vois un lien entre les deux (matériaux organiques, non-organiques ou simulacre du réel, attraction, répulsion...) :</p>	/5
			/2
			/2
			/3
			/4
			/4

Productions des élèves



Les élèves explicitent leur idée en expliquant que la lumière de la lampe va pouvoir «passer à travers» le matériau, le traverser, créant ainsi tout un jeu de lumière et d'effets lumineux. Sur la cartouche de silicone est indiqué «transparent». Elles découvrent que ce n'est pas tout à fait le cas et comprennent la différence entre la transparence et la translucidité.



Mon animal était le hérisson, alors j'ai voulu représenter un verre de vin car l'alcool c'est dangereux. J'ai récupéré des objets qui se trouvaient dans «la caisse à objets» et je les ai assemblé. On avait travaillé l'assemblage au 1er trimestre et j'ai eu l'idée de mettre une roue car l'alcool au volant c'est dangereux.

L'élève fait ici un lien entre la dangerosité de l'animal et celle de l'alcool. D'ailleurs les enfants ne disent-ils pas «ça pique» à propos de l'alcool ? L'élève a mis le morceau d'une seringue pour représenter le pied. Au cours d'une «mini verbalisation» orale avec ses voisins autour de la table je le questionne sur ce point précis. Je comprends rapidement que c'est une rencontre fortuite mais un de ses camarades y voit une relation entre l'alcool et la drogue.

Le Léopard / la Tronçonneuse



Quant à lui, Brice garde la dangerosité et l'agressivité du léopard. Transposé sur un tronçonneuse, le matériau prend tout son sens et les dents de la chaîne entrent en écho avec celles du léopard.

En le recouvrant avec cette fausse peau de léopard l'objet peut être mis en relation avec les vêtements en peau de léopard. La notion de luxe est ainsi évoquée.



Le Chat / Une horloge

- Pourquoi as-tu choisi comme objet une horloge ? Quel est pour toi le lien entre l'objet et l'animal ?

«Quand j'ai vu l'horloge, qui était à disposition parmi les autres objets, je me suis dit qu'un chat dormait beaucoup et que ça avait donc un rapport avec le temps.»



La Mouflette / le Pulvérisateur ménager



Flavie garde la notion d'odeur présente chez cet animal, et découvre ainsi que l'on peut utiliser des odeurs comme matériau dans une production plastique.

En mettant en relation la moufette, capable d'envoyer un jet d'urine malodorant à plus de 6 mètres, et un pulvérisateur contenant un produit ménager, Flavie questionne notre rapport aux odeurs et plus particulièrement celles émanant des produits ménagers industriels.

Le Hérisson / une Eponge



L'éponge s'impose assez rapidement chez Éléonore. La préhension de l'objet et le danger lié à cette action est mise en relation avec cet objet du quotidien.

« Comme ça je pourrais dire à ma mère : »Je ne peux pas faire la vaisselle car si je touche à l'éponge je vais me faire mal ! »



Le Leptocéphale / une Eponge

Emma a eu comme animal le Leptocéphale. la qualité du matériau à mettre en relation est la transparence.

Elle a choisi comme objet une éponge et justifie sa réponse en me disant qu'elle ne peut plus faire les tâches ménagères car l'éponge a disparu.

Ici c'est la question du camouflage qui est en jeu. Est-ce l'éponge qui cherche à se camoufler ou est-ce l'élève qui choisi d'avoir une éponge qui a cette propriété là pour échapper aux tâches ménagères ?





L'ajout d'extensions capillaires la rend pour elle plus belle, comme une femme qui voudrait avoir des cheveux plus longs.

La question du paraître traverse la proposition d'Émma mais ici sous une forme humoristique avec l'anse de l'objet qui nous fait penser à un nez dépassant d'une chevelure recouvrant quasi totalement la tête.

L'être Humain / une Tasse



Émeline part d'un mug «ordinaire», qui pour elle ne possède pas de qualités esthétiques particulières .

L'être humain, la Peau / un Portable

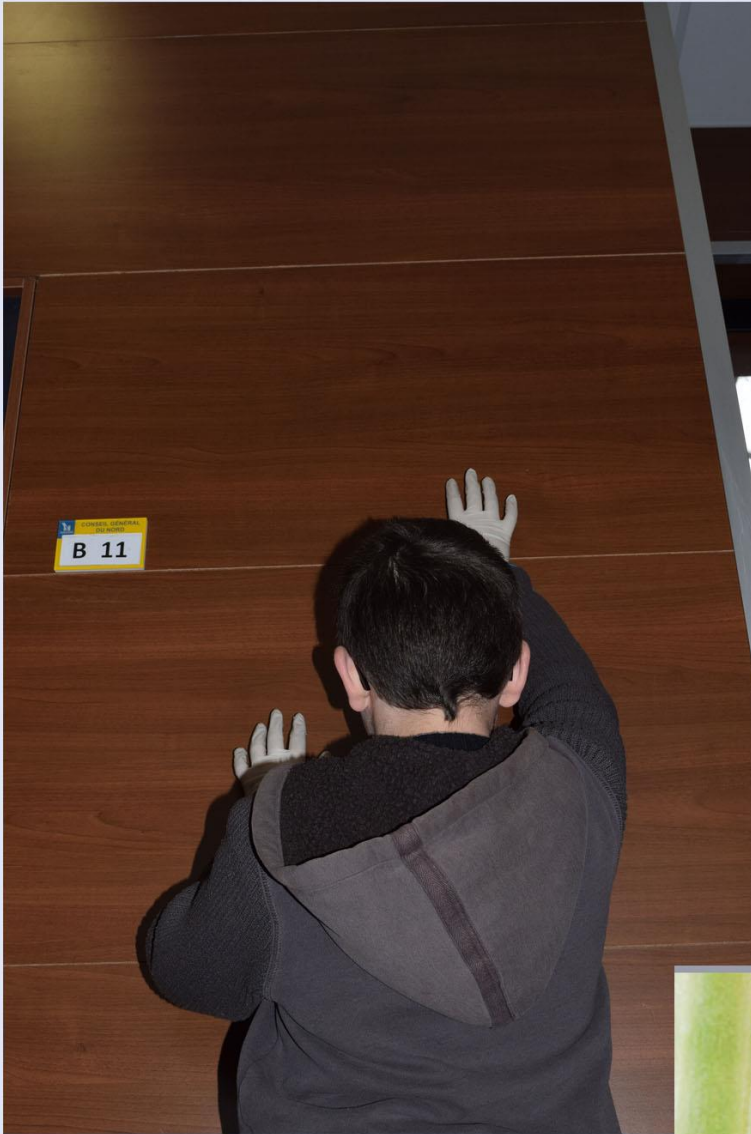


L'objet choisi est un téléphone portable, précisément un faux téléphone en matière plastique molle servant de jouet aux enfants.

La quasi totalité est recouverte avec avec des photographies de peau imprimées à partir de l'ordinateur se trouvant dans la classe. Plusieurs photocopies de peaux de divers avants bras présentant des pilosités divers sont à disposition. L'élève choisira celle qui présente le moins de poils.

«On a toujours son portable dans sa poche, contre son corps, c'est un peu comme s'il faisait partie de nous. Lors de la projection d'oeuvres en rapport avec le sujet elle présentera sa production à l'ensemble de la classe.

La grenouille arboricole / les gants



La grenouille arboricole



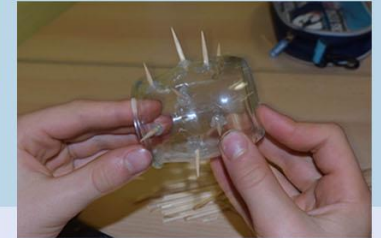
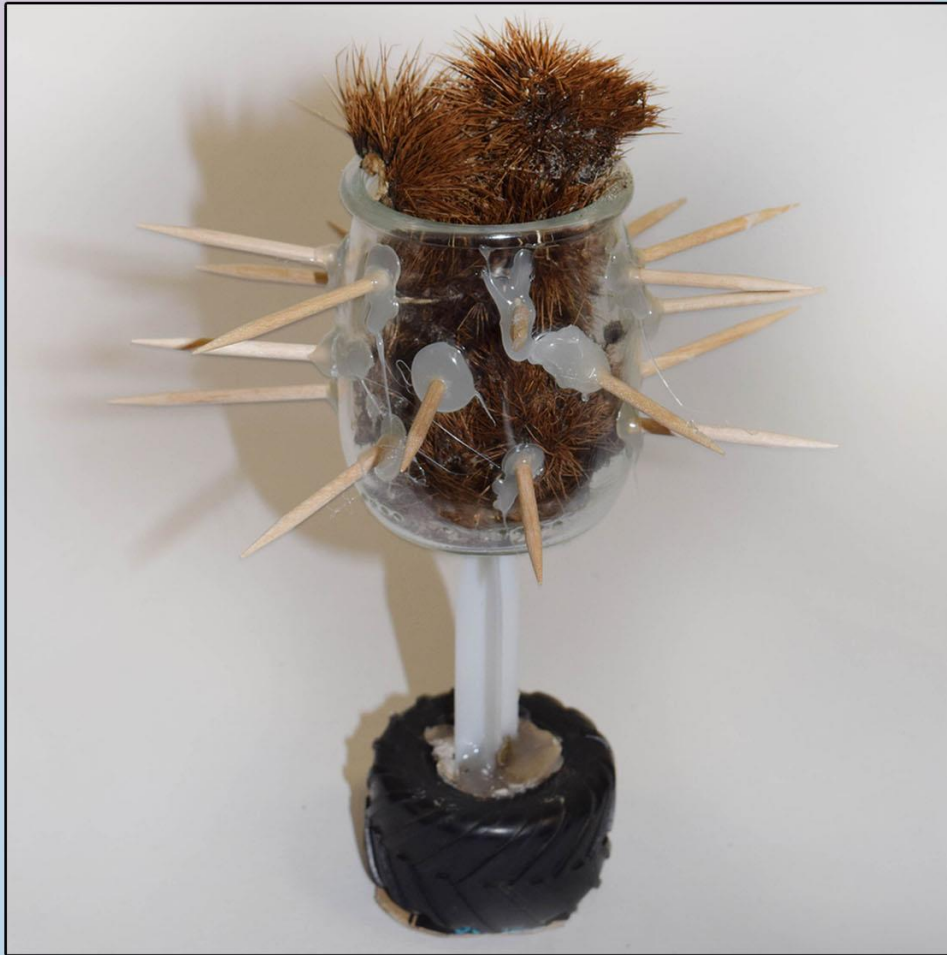
La grenouille arboricole, appelée également rainette verte, a la capacité de grimper sur les feuilles ou les branches grâce à des ventouses combinées avec une sécrétion gluante.

Louis s'inspire de cette particularité et conçoit une paire de gant sur lesquelles il ajoute des morceaux de scotch double face à l'extrémité des doigts.

Doté de cet accessoire, tel un super héros, il grimpe sur les murs de la salle d'arts plastiques.



Le Hérisson / le Verre de vin



« Mon animal était le hérisson, alors j'ai voulu représenter un verre de vin car l'alcool c'est dangereux. J'ai récupéré des objets qui se trouvaient dans «la caisse à objets» et je les ai assemblé. On avait travaillé l'assemblage au 1er trimestre et quand j'ai la roue dans la caisse j'ai eu l'idée de l'utiliser car l'alcool au volant c'est dangereux.»

L'élève fait ici un lien entre la dangerosité de l'animal et celle de l'alcool. D'ailleurs les enfants ne disent-ils pas «ça pique» à propos de l'alcool ? L'élève a mis le morceau d'une seringue pour représenter le pied. Au cours d'une «mini verbalisation» orale avec ses voisins autour de la table je le questionne sur ce point précis. Je comprends rapidement que c'est une rencontre fortuite mais un de ses camarades y voit une relation entre l'alcool et la drogue.



Le Léopard / la Voiture de sport

Ici l'élève attribue la vitesse du léopard mais aussi un certain côté agressif à une voiture de sport.

Cette réalisation pose également la question du rapport que nous entretenons avec les objets.

Ce qui est questionné ici c'est la notion de transfert des valeurs liées à un objet vers son propriétaire.

La voiture demeure un vecteur de statut social pour l'automobiliste. ce dernier projète toujours dans sa voiture une partie de l'image qu'il veut donner de lui-même. Tout comme le 4x4 qui est l'expression de l'invincibilité et confère à son conducteur un esprit de baroudeur, posséder une voiture de sport c'est s'attribuer des valeurs liées au risque, à l'amour du danger mais aussi à celle du luxe. La peau de l'animal renforce toujours un peu cette dernière idée car les vêtements fabriqués dans cette matière véhiculent toujours cette idée de luxe, mais pas uniquement car, de manière un peu stéréotypée, on a tendance à l'associer à une certaine catégorie de femmes.



Le Mouton / un Coussin

1, 2, 3, 4, 5,..... 1093, 1094, ...

Pour s'endormir il est conseillé de compter les moutons.

L'objet : l'oreiller ; le matériau : de la laine à tricoter; se télescopent ici pour évoquer cet adage populaire.

Deux angles de l'oreiller ont été recouverts de laine noires, évoquant des oreilles et indiquant qu'il existe des moutons noirs.

L'ensemble est présenté dans une boîte dont le fond a été tapissé avec de la végétation, en relation avec les pâturages où paîtent ces animaux.

La douceur du matériaux est également un élément important dans cette proposition.



La Vache / un Stylo correcteur

Le groupe de Clément a eu comme animal la vache. Leur 1ère idée était de recouvrir une bouteille de lait avec la peau de l'animal, mais cette idée leur semblait trop simple, trop direct, même si pour eux cela leur semblait être une «bonne réponse» au sujet.

Je leur ai proposé de réfléchir à tout ce qui était blanc dans leur quotidien et de faire une liste dans leur cahier. Après un temps de réflexion ils sont revenus vers moi avec cette idée de recouvrir un stylo correcteur avec la peau de l'animal.

La peau de l'animal confère alors une forme de «poésie» à un objet non dénué d'un certain prosaïsme.



Le Léopard / le Peigne

L'élève fait ici le lien entre les dents du léopard et ceux du peigne. Quelques dents étaient déjà absentes et après une petite phase de verbalisation il prend conscience que la relation ne se fait pas qu'o partir du mot mais également sur le côté tactile de l'objet. Pour renforcer l'agressivité de l'objet il décide de casser d'autres dents.



Oiseaux Exotiques / Trompette



Théo et Louis associe le son de la trompette aux sons émis par les oiseaux. Ils découvrent ainsi que l'on son peut être un matériau et qu'il peut être utilisé dans une production plastique.



L'Anguille / l'Éponge

Le savon noir rend cet objet visqueux et lui permet de passer un endroit humide à un autre, du lavabo à la douche par exemple.



Le Chat / Le Rouleau de papier toilette

Le télescopage entre la fourrure et cet objet on ne peut plus trivial est créateur de sens. Un transfert s'opère, et au côté tactil du matériaux organique s'ajoute l'idée de luxe associée à la fourrure.



L'Anguille / l'Éponge

De manière un peu sommaire Carmen recouvre sa voiture avec des poils de Poney. L'élève trouve qu'on passe beaucoup de temps à l'entretien de son véhicule. On doit désormais l'entretenir comme un objet aux caractéristiques organiques.



Le Léopard / le Fusil

L'objet a ici été choisi en relation avec la chasse aux animaux sauvages et l'élève ajoute au bout de la ventouse une balle dite «rebondissante». Cette caractéristique est mise en parallèle avec le fait que le léopard bondit sur ses proies.

Champ Référentiel

- Œuvres contenant des matériaux organiques
- Œuvres fabriquées avec des matériaux qui « imitent » des matériaux organiques, c'est à dire qui sont de l'ordre du simulacre du réel.
- Œuvres utilisant des matériaux non-organiques pour leurs qualités plastiques, parfois en relation avec des qualités que l'on retrouve dans le monde vivant (transparence, brillance, mollesse, couleurs, texture...)

Meret Oppenheim, le déjeuner en fourrure, 1936

Collectif PutPut, Coffee for Oppenheim, edition 1/3, 2016

Betty Hirst, Hommage à Meret Oppenheim, 2008. Poterie, cuillère et bacon,

Jana Sterbak, robe de viande pour albinos anorexique, 1987 (vidéo de la réalisation de la robe :

<https://www.youtube.com/watch?v=Dzz5nkcC8mw>)

Javier Perez, Barocco, 1996, intestins de bovin séchés

Pinar Yolacan, série «Perishables», 2001-2003, C-Print, env. 100cm x 82 cm, Peaux divers, boyaux, tripes...

Série « Maria », 2008, C-Print

Betty Hirst, American Flag, 2008, drapeau américain réalisé en viande et en gras, boîte vitrée. Au fur et à mesure que le temps passe la viande se décompose et des asticots apparaissent...

Jan Fabre, robe, Bruges 3004 (Ange en os) – 2002, découpés en rondelles

Robert Gober, sans titre, 1990, cire d'abeille, pigment et cheveux humains

Frank Gehry, le musée Guggenheim, Bilbao, 1997, les plaques de métal suggèrent les écailles d'un poisson scintillant à la lumière

Claes Oldenburg, Ghost Drum Set, (Batterie fantôme), 1972,

Jean Lerat et Jacqueline Lerat, Vase anthropomorphe, 1972

Aziz + Cucher, série « Chimera », 1998, C-Print, 152 x 76 cm

Série « Naturalia », plate XCII, 2001

Cao Hui, Visual Temperature, 2008

Meret Oppenheim, Paire de gant, 1985 (1942-1945), daim de chèvre sérigraphié ; 150 exemplaires

Adam Brandejs, Animatronic Flesh Shoe, 2004, Latex, Acier, Moteurs à engrenages, Circuit imprimé, Lecteur MP3, Batteries, agrafes, cheveux.

Simone Racheli

eXistenZ, David Cronenberg, 1999, film, (Le pod, l'ombilicâble et le pistolet)

Humberto et Fernando Campana, Panda Chair, 2006

Banquete Chair, 2007. Peluches sur structure en métal brossé, 150 exemplaires, 90 x 120 x 80 cm



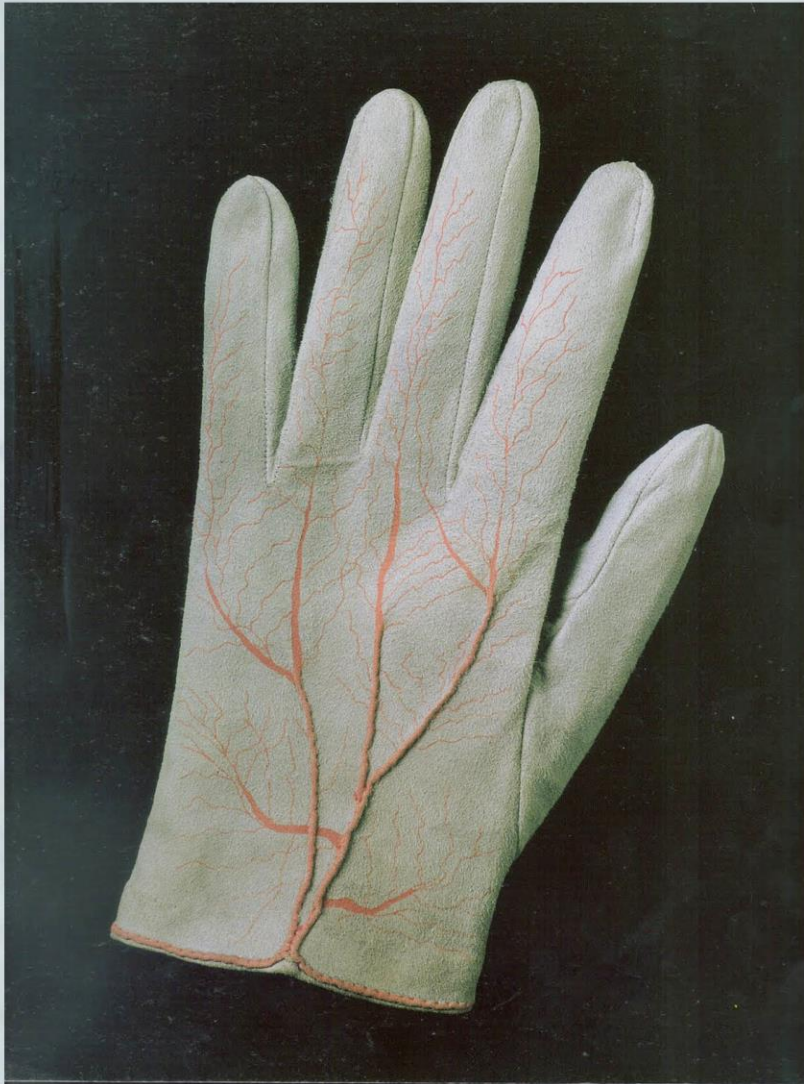
Meret Oppenheim, le déjeuner en fourrure, 1936
fourrure couvrant soucoupe, tasse et cuillère
Dimensions : 109 x 7,3 cm



Collectif PutPut
Coffee for Oppenheim, 2016



Betty Hirst
Hommage à Meret Oppenheim, 2008
Bacon, poterie et cuillère



Meret Oppenheim, Paire de gant



Jana Sterbak, robe de viande pour albinos anorexique, 1987



Javier Perrez, Barroco, 1996
intestins de bovins séchés



Javier Perrez, Barroco, 1996
intestins de bovins séchés

Pinar Yolacan, série «Perishables»

2001-2003, C-Print, env. 100cm x 82 cm
Peaux divers, boyaux, tripes...



Les modèles choisis par Pinar Yolacan ont fait eux-mêmes leurs vêtements. Les couleurs sont assorties aux tons de leur peau et le vêtement est conçu dans une relation formelle ou conceptuelle étroite avec le modèle. Ces femmes sont comme des matriarches que l'artiste imagine être les descen-

-dants des colonisateurs de l'empire Britannique. Au 19ème siècle les indigènes étaient photographiés et l'ensemble des images constituait une sorte de catalogue de la primitivité. Ici ce sont ces femmes blanches, anglo-saxonnes et protestantes (les WASP) qui portent les attribus de la primitivité et se soumettent à l'examen de l'appareil photographique.

Pinar Yolacan, sans titre , «série «Maria»
2007





Jan Fabre

Robert Gober , sans titre, 1990
Cire d'abeille, pigment et cheveux humains





Frank Gehry, musée Guggenheim, Bilbao, 1997





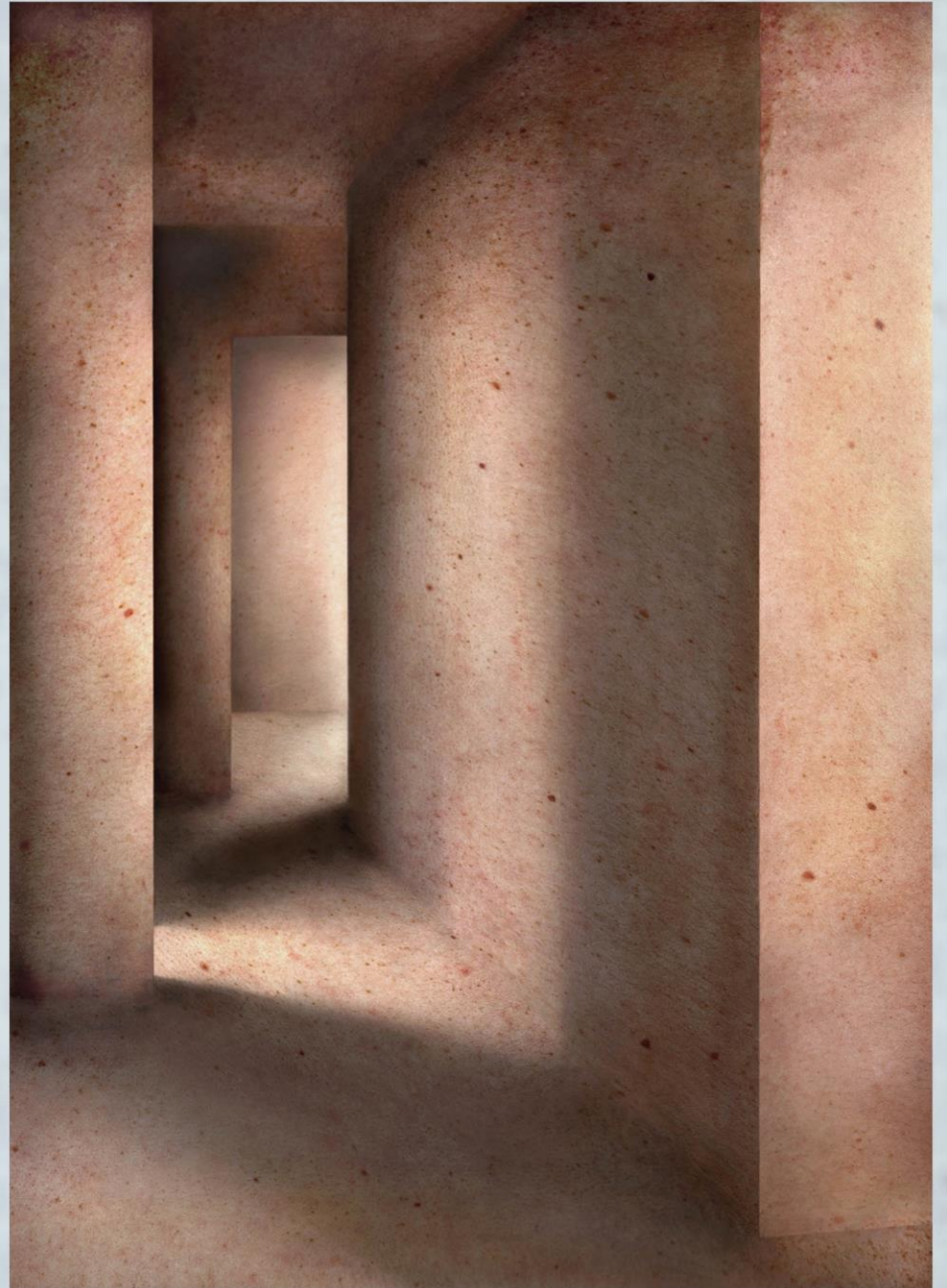
Claes Oldenburg, ghost drum set, 1972



Jean Lerat et Jacqueline Lerat
Vase anthropomorphe, 1972
hauteur : 45 cm



Vénus de Willendorf
entre - 45 000 et - 10 000 ans
hauteur : 11 cm



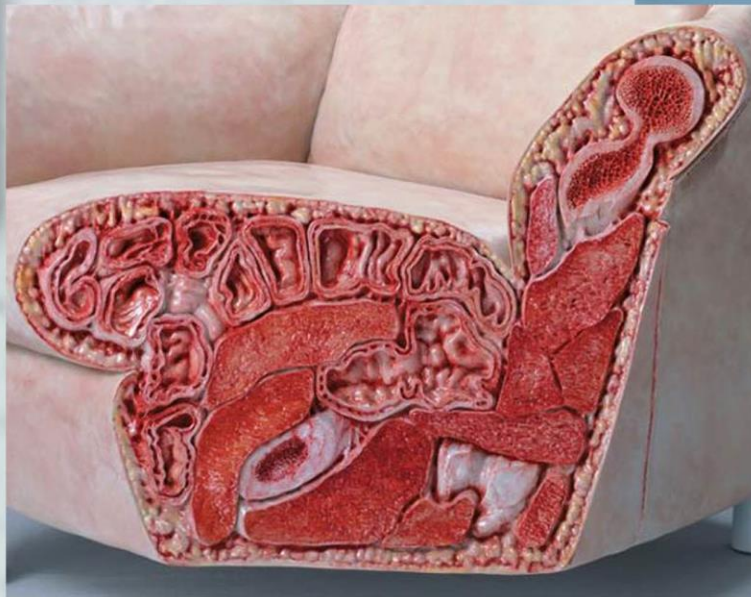
Aziz + Cucher, intérieurs 6, 1998
C-print, 152 x 76 cm



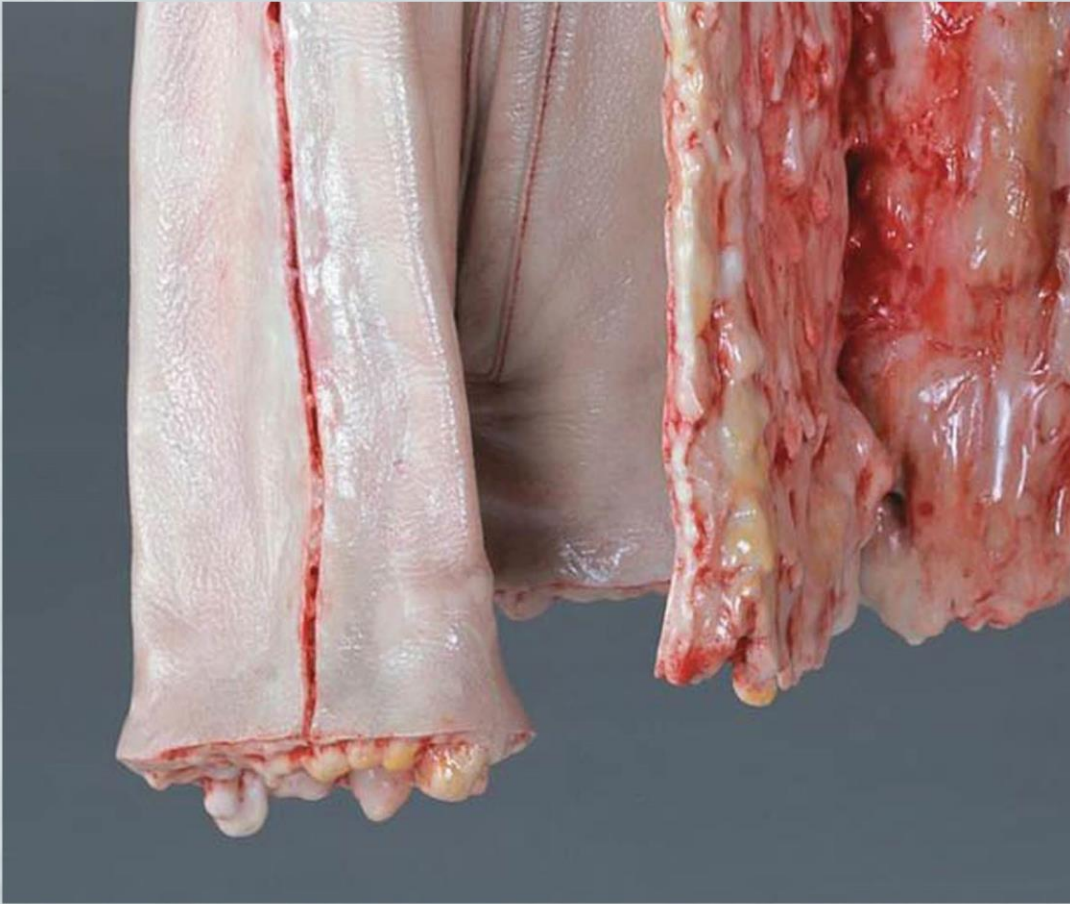
Cao-Hui, série «Visual Température», 2008



Cao-Hui, série «Visual Température», 2008



Cao-Hui, série «Visual Température», 2008



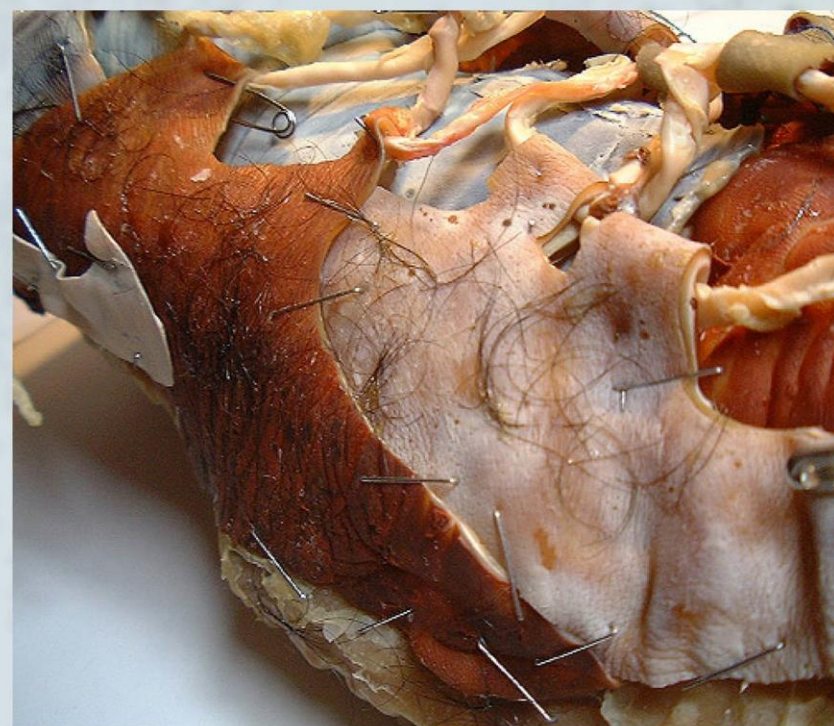
Cao-Hui, série «Visual Température», 2008



Cao-Hui, série «Visual Température», 2008



Meret Oppenheim, Paire de gant



Adam Brandejs, Animatronic Flesh Shoe, 2004

Latex, Acier, Moteurs à engrenages, Circuit imprimé, Rio Lecteur MP3, Batteries, agraffes, cheveux.

La chaussure est cousue avec différents morceaux de latex fabriqués à partir de moules de la propre peau de l'artiste. Branché sur une prise de courant la chaussure vibre comme si elle était en vie. À cela s'ajoute la violence du procédé principal de fixation, l'agraffage. Un parallèle s'effectue entre l'objet et les personnes qui les fabriquent. Nous exploitons parfois d'autres êtres humains pour produire des objets les moins onéreux possibles.

Chaque morceau de peau est de couleur différente et nous conduit à une réflexion sur l'origine de nos produits de consommation. Parfois des parties sont fabriquées dans des pays différents et sont ensuite assemblées dans un autre. Cette œuvre parle de ce qu'il y a derrière l'objet, ce que nous ne savons pas, que nous avons oublié ou que nous ne voulons pas voir.

Exposition «Meat after Meat Joy», Daneyal Mahmood Gallery, New York



Simone Racheli





Simone Racheli



eXistenZ, David Cronenberg, 1999



Simone Racheli



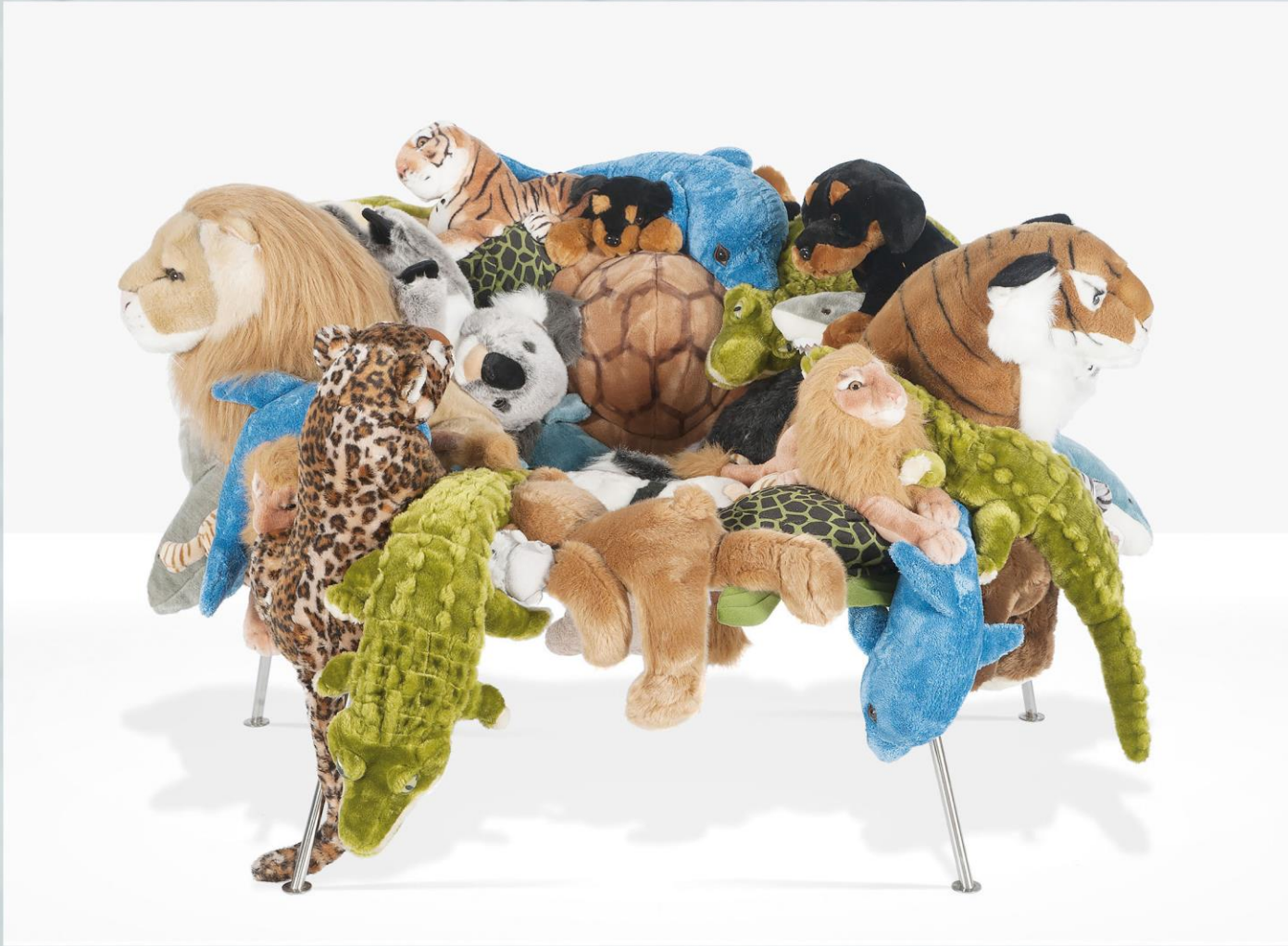
Game Pod
Composite de silicone, divers médiums
composants métalliques cachés
20 x 16 x 8 cm





le Gristle Gun





Humberto et Fernando Campana, Banquete Chair Peluches, 2013



Humberto et Fernando Campana, chaise Panda, 2013