

« Machine étonnante »

Proposition

Vous êtes un inventeur génial et vous voulez proposer à un industriel un moyen de locomotion révolutionnaire. Sur le modèle du *catalogue d'objets introuvables* de Jacques Carelman, imaginez une machine étonnante pour se déplacer

Consignes

Rendre crédible votre invention par une série de dessins description et qui mette l'objet en situation (On regarde les carnets de Vinci)

Explication du moyen d'énergie et de propulsion, dessin technique, légende, échelle avec personnage

Incitation

Diffusion de planches du livre de Jacques Carelman et réflexion sur le détournement d'objet avec l'œuvre de Marcel Duchamp et ces ready-made (réflexion sur le statut de l'objet d'art et l'institution muséale)

Faire émerger par les élèves le côté absurde et décalé des objets de Carelman ainsi que leur aspect crédible.

Mise en place du dispositif

Constitution de groupe (2 élèves), conception d'un objet par groupe (idée retenue, dessins de préparation)

Solutions envisagées

Machines volantes, sous-marine, souterraine

Objectifs de la proposition

En arts plastiques Poursuivre la réflexion sur l'objet et son statut dans l'art, voir comment l'objet peut passer du statut d'objet utilitaire, fonctionnel à celui d'objet d'art par une mise en œuvre poétique.

Références aux programmes

« **L'objet et les réalisations plastiques.** A partir de fabrications, de détournement et de représentation en deux ou trois dimensions, les questions sont à travailler à des fins narratives, symboliques, poétiques, sensibles et imaginaires.

L'objet dans la culture artistique. Il s'agit de traiter la question du statut de l'objet, lequel peut être artistique, symbolique, décoratif, utilitaire ou publicitaire, et notamment de découvrir la place de l'objet non artistique dans l'art (papiers collés, objets naturels ou manufacturés, détournés).

- Représenter par le dessin, par la peinture, des objets observés, mémorisés ou imaginés ;
- Exploiter les qualités fonctionnelles et expressives des outils, des matériaux et des supports variés ;
- Choisir, organiser et construire des objets en deux ou trois dimensions à des fins, d'expression, de narration ou de communication. »

Champ artistique envisageable

Livre de Jacques Carelman et les ready-made de Marcel Duchamp. (et les œuvres de l'artiste ?)
Léonard de Vinci / Panamarenko

Critères d'évaluation

C - Compréhension de l'énoncé et respect des consignes : Machine étonnante

M - Les matériaux utilisés sont adaptés au travail et les éléments de liaisons sont discrets et efficaces.

Q - Qualité de la réalisation : prise de risque technique, degré d'aboutissement, impact visuel et soin du travail : l'outil est soigné, solide, fonctionnel.

I - Investissement : sérieux et énergie mis dans le travail (recherche de matériaux, attitude en classe, gestion du temps, apport du matériel adapté).

Vocabulaire

Absurde : C'est ce qui est contraire et échappe à toute logique ou qui ne respecte pas les règles de la logique.

Surréalisme :

Le mouvement se développe à l'issue de la 1^{ère} guerre mondiale en 1918.

Le surréalisme fait appel à l'inconscient, à l'imagination, à la folie et au rêve **Surréaliste** :

Détourner : C'est réutiliser quelque chose en lui donnant un autre sens

Poétique :

L'artistique : Interroge ce qu'est l'art

Les principaux arts sont au nombre de cinq : architecture, sculpture, peinture, littérature, musique. À partir d'eux, par combinaison ou par prolongement, on parvient à une liste plus exhaustive qui peut inclure par exemple la danse, le cinéma (souvent nommé « septième art »), la bande dessinée, l'opéra, la photographie, etc.

Situation :

Vous êtes un inventeur génial et vous voulez proposer à un industriel un moyen de locomotion révolutionnaire. Sur le modèle du *catalogue d'objets introuvables* de Jacques Carelman, imaginez une machine étonnante pour se déplacer

Contraintes :

Cette machine devra avoir les caractéristiques suivantes :

- Utiliser l'énergie musculaire ;
- Avoir un système de propulsion comme tous les moyens de transport ; (description avec des travaux pratiques)
- Avoir un moyen de guidage pour pouvoir tourner ;
- Avoir un moyen de freinage pour ralentir ou s'arrêter.

Vous devez rendre crédible votre invention par une série de dessins description et qui mette l'objet en situation. Explication du moyen d'énergie et de propulsion, dessin technique, légende, échelle avec personnage.

Moyen de description :

Texte, croquis, schéma, légende, maquette...

Moyen de propulsion/transmission possible :

Système d'engrenage, poulie, courroie, chaîne, crémaillère, vis sans fin...

6 Travaux pratiques sont donnés aux élèves pour décrire tous les fonctionnements

Référence au programme:

Connaissances : - Principe général de fonctionnement.

Capacités :

- Décrire le principe général de fonctionnement d'un objet technique. (Niveau 2)
- Identifier les principaux éléments qui constituent l'objet technique.. (Niveau 1)
- Représenter la circulation de l'énergie dans un objet technique par un croquis. (Niveau 2)

Connaissances : Fonction technique, solution technique.

Capacités :

- Identifier des solutions techniques qui assurent une fonction technique (niveau 2)

Connaissances : Mode de représentation : croquis, vues 2D, perspective, modèle numérique 3D.

Capacités :

Identifier, à partir d'une représentation, les éléments qui assurent une fonction technique.
(N2)