

Une œuvre, une démarche

ANALYSE

**CREATION,
EXPRESSION**

RENCONTRE

CULTURE

Aujourd'hui : Thomas Grünfeld, Misfits, 2000

ANALYSE



**Thomas Grünfeld
Misfits, (Taxidermie),
2000**





CULTURE



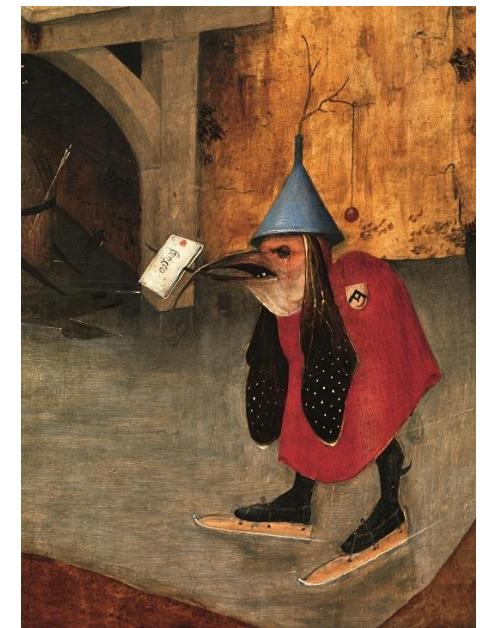
César. Le Centaure. 1983-1985
Place Michel Debré, Paris, France



Victor Brauner . Loup-table, 1939-1947



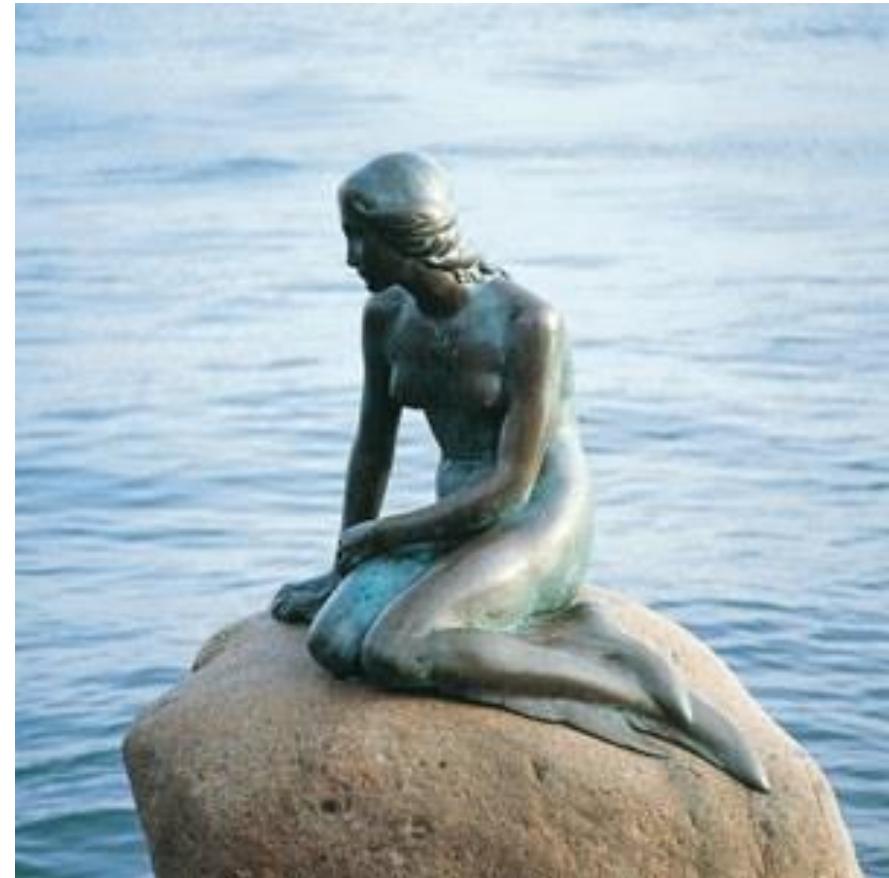
Jackalope - animal imaginaire du folklore américain



Jérôme Bosch, Triptyque des Tentations de Saint Antoine, vers 1502



Gaëlle Villedary- Chimère d'Automne. 2014



La petite sirène. Edvard Eriksen. Copenhague. 1913

Arts plastiques : Cycle 1, 2 ou 3

Produire une association de portions d'animaux d'espèces différentes pour créer une chimère :

- par le dessin : crayons, craies, peinture, etc.

Imaginer le décor, l'habitat, les proies, etc.

- par le découpage/collage. Idem.

- par la manipulation informatique : approche numérique de l'image.

Produire des chimères en laissant une place au hasard ou à la contrainte: cadavre exquis, compositions en groupe, figure(s) imposée(s) par le voisin, etc.

Produire des portions d'animaux prêtes à être associées, comme des pièces de dominos. Inventer un jeu de société en fonction de ces pièces : association par forme, par espèce, par couleur, jeu de domino, de loto, de memory...

http://web.ac-bordeaux.fr/dsden64/fileadmin/fichiers/circos/biarritz/JPMERCE/oeuvre-du-mois/decembre_2013_misfit_grunfeld.pdf

CREATION, EXPRESSION

Arts plastiques et langage

Créer des chimères 'langagières' : associer des syllabes de mots d'animaux pour créer de nouvelle espèces.

Produire une carte d'identité de l'espèce ainsi créée: imaginer son lieu de vie, sa nourriture, ses modes de déplacements, son schéma anatomique, etc.

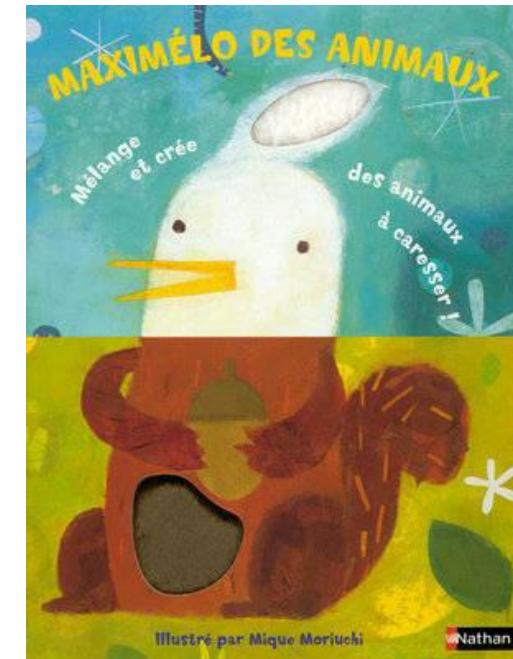
RENCONTRE



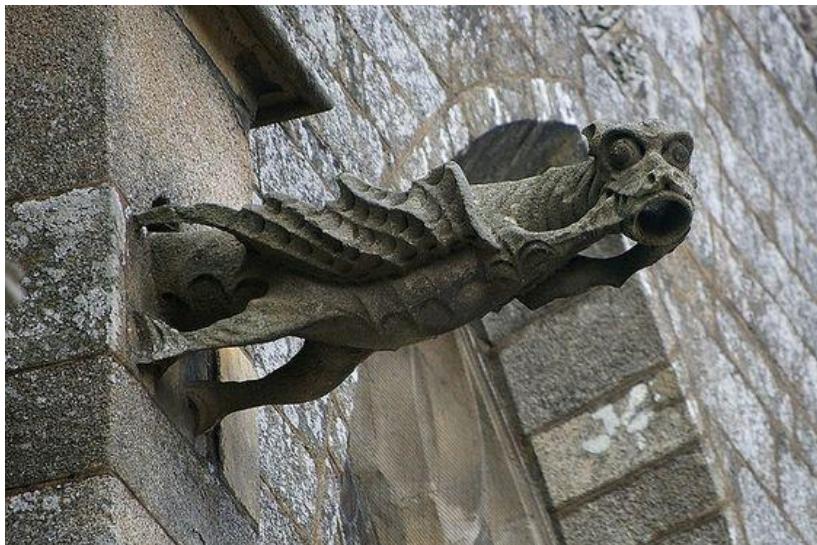
Antoine DIEU (Paris, vers 1662 - Paris, 1727)

Pan et Syrinx

Musée de Bretagne. Rennes



Maximélo des animaux. Ed. Nathan



Eglise St-Armel. Ploermel.



Pastyme