

EXPOSITION JOE BIG BIG

10 janvier/13 mars 2013

MOISSY CRAMAYEL

Dossier d'accompagnement



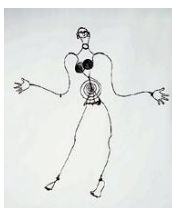
OBJECTIFS :

- ◆ S'engager dans un projet artistique alliant la découverte d'œuvres originales à des activités de pratique artistique.
- ◆ Effectuer une rencontre sensible avec des œuvres.
- ◆ S'intéresser à des démarches d'artistes, découvrir/reconnaître des techniques, des matériaux.
- ◆ S'engager dans un travail de production plastique en s'appuyant sur la thématique de l'exposition.
- ◆ Tisser des liens entre arts visuels, histoire et histoire des arts.
- ◆ Finaliser le projet par une exposition collective des productions des classes.

MOTS CLES : sculpture, installation, métal, volume, famille, maternité, mouvement, espace, transparence, Afrique, savane, tradition, coutumes, échange...

REFERENCES ARTISTIQUES :

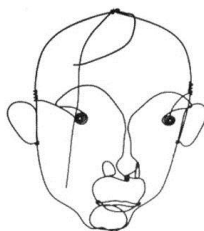
Alexander CALDER



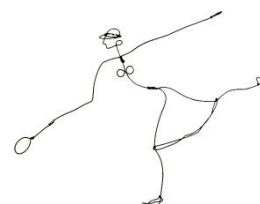
Joséphine Baker



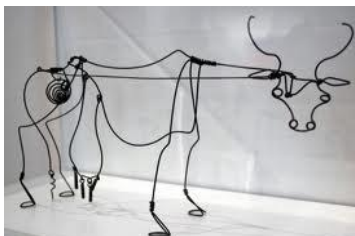
L'homme



Portrait de Miro



Helen Wills



Vache



Oiseau

Jean TINGUELY



Le Cyclop



Méta-Harmoniell



Fontaine V



Gismo

Pablo PICASSO



Untitled



Sketch #1



Déjeuner sur l'herbe: homme assis accoudé

Alberto GIACOMETTI



L'homme qui marche



Femme debout



Femme de Venise VII



Chat



Chien

PISTES PLASTIQUES :

- ✗ Réaliser des volumes :
 - en utilisant différentes techniques d'assemblage :
 - ✓ papier
 - ✓ bandes plâtrées
 - ✓ fil de fer
 - ✓ bois
 - ✓ matériel de récupération...
 - en modelant dans la masse :
 - ✓ terre
 - ✓ pâte à sel
 - ✓ pâte auto – durcissante...
 - en taille directe : savon / béton cellulaire...
 - en variant les postures / les cadrages / les mouvements / les équilibres / les élévations.

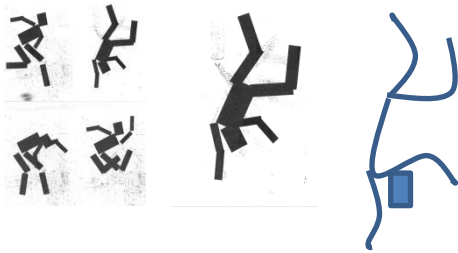
- ✗ Etudier le mouvement (1) : rechercher toutes les actions possibles avec son corps : marcher, courir, sauter, lancer, s'asseoir, se coucher, plonger... Utiliser la collection d'images (corps entiers) et les classer par positions, par attitudes. Placer l'image sur une feuille de Rhodoïd (pochettes plastiques de bonne qualité moins coûteuses). En confectionnant des boudins de pâte à modeler, ou d'aluminium, chercher à retrouver l'attitude des personnages.

- ✗ Etudier le mouvement (2) : Faire découper dans des catalogues les différentes parties du corps. Les classer dans des boîtes différentes. Demander ensuite à chaque enfant de réaliser un personnage en mouvement en piochant dans chaque boîte les éléments nécessaires à la confection de son personnage. Réaliser ensuite une production collective.

- ✗ Etudier le mouvement (3) : avec des matériaux hétéroclites (brosse à dent, ustensile de cuisine, fil électrique, bâton, boulon, chiffon, ficelle...) mis à la disposition des enfants ou récupérés à la maison, réaliser un personnage et lui donner un nom qui le caractérise.

- ✗ Etudier le mouvement (4) en aplat dans un premier temps. Distribuer 10 rectangles de canson noir (4 de même taille pour les jambes, 4 de même taille

pour les bras, ,1 pour le tronc, 1 pour la tête). Demander aux élèves de composer une silhouette en mouvement, en positionnant les 10 éléments puis en les collant, faire des essais, proposer plusieurs productions, en retenir une qui sera reprise avec la technique du fil de fer.



- ✗ Etudier le mouvement (5) : *Saut au-dessus de l'horloge*, Etienne Jules MAREY

A partir d'une chronophotographie : sur calque, avec stylos-feutres de trois couleurs, à partir des sept positions :

 - ✓ Marquer d'un trait épais le tronc du sauteur ;
 - ✓ Indiquer d'une autre couleur la position de la jambe droite ;
 - ✓ Même travail (troisième couleur) pour la jambe gauche ;
 - ✓ Exécuter une fresque du mouvement par déplacement du motif.

- ✗ Etudier la notion d'équilibre à travers la construction d'un personnage simple (voir la problématique du socle dans les 20 pistes ci-dessous).

- ✗ Réaliser « un cabinet de curiosités », en fabriquant un même personnage en volume, par séries, (fil de fer, modelage, assemblage de petits objets...) Imaginer une installation pour chaque série, dans des boîtes ou organiser ces éléments dans un espace défini pour les présenter.

- ✗ Représenter un personnage, un animal, comme le fait **Alberto Giacometti** avec les corps de femmes et d'homme, « l'homme qui marche » ...

Mettre à disposition des élèves du fil électrique souple et un socle pour fixer le tout. Une fois le « squelette » réalisé, le recouvrir avec des bandelettes de papier aluminium ou des bandes de plâtre.... Peindre ou non la production obtenue.

- ✖ Représenter un personnage, un animal en « dessinant » avec le fil de fer et en faisant disparaître le socle. La sculpture sera suspendue, elle n'est plus immobile ; c'est elle qui tourne et nous fait découvrir ses différents aspects. Les ombres portées qui se dessinent sur les murs métamorphosent les lignes du corps et donnent d'autres dimensions à la sculpture. C'est une écriture dans l'espace. **cf. Calder**



Galerie de portraits, CALDER



CALDER

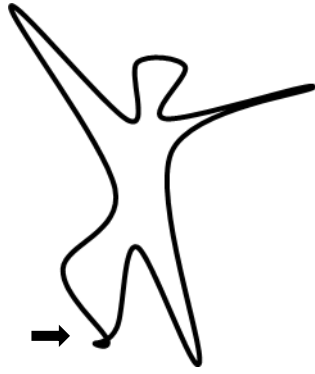
- ➡ Jouer avec la lumière, travailler sur la transparence, les ombres portées pour reproduire les silhouettes en aplat.



- ✖ Créer un personnage en trois dimensions avec du papier (hauteur, largeur, profondeur). Dessiner, découper, faire tenir à la verticale en pliant, en ajoutant des béquilles, en associant deux personnages. Par la manipulation, les élèves se confrontent aux notions d'angle et de plan. Les pliages donnent de la profondeur et créent des axes directeurs : on peut plier le visage à l'arête du nez, les membres aux articulations, les pieds, les mains, la tête. Les pliures créent des ombres qui accentuent les volumes. Les personnages peuvent être regardés de face, de profil, de dos : chaque point de vue est pris en compte.

cf. Picasso.

- ✖ Dessiner une silhouette d'un seul trait sans lever le stylo. Interdiction de revenir en arrière. Commencer à un point et revenir à ce même point pour finir la silhouette. Ensuite, à l'aide d'un fil de fer gainé, exécuter cette silhouette, puis la suspendre.



L'Arlequin, PICASSO

- ✕ Assembler des objets pour créer un personnage, un animal... **cf. Tinguely:**
Mettre à disposition des enfants des petits objets en métal (type ustensiles de cuisine, fouets, couvercles, fourchettes), en bois (cuillères en bois, brosses, petits balais...), en plastique (épingles à linge, lunettes, jouets...). Proposer ou faire apporter des objets pour « leurs qualités esthétiques », des objets qui grâce à leur forme sont source d'originalité. Mettre à disposition des matériaux pour assembler : fil de fer, fil électrique, ficelle, raphia, marteau, clous, agrafeuse, colle...

Avant de commencer la séance, il est opportun de proposer aux élèves de classer les matériaux en fonction de leur matière, puis de leur couleur. Donner des pistes, le carton se troue, le métal se tord, le bois peut se clouer... Les attaches de type ficelle, raphia, élastiques, fil de fer peuvent avoir un effet plastique et doivent être préférées à la colle.

- ✕ Etudier le mouvement dans la peinture, créer un répertoire de mouvements, ex :

chez MATISSE :



chez PICASSO :



chez ROUAULT :

chez CHAGALL :

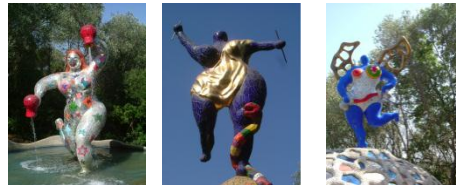


chez BOTERO :



✕ Etudier le mouvement dans la sculpture (techniques différentes de celles citées précédemment), ex :

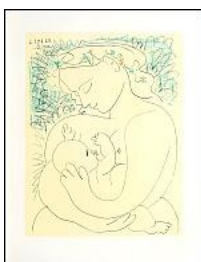
chez Niki de Saint Phalle :



chez DUBUFFET :



D'AUTRES REFERENCES :



Maternité, Picasso



Maternité, Michel Philippon



Le chat, Fernando BOTERO



Le chien



Femme au chapeau



Le scorpion, CESAR

20 pistes pour faire plus de place à la sculpture à l'école élémentaire.

1. S'obliger à proposer des reproductions de photos de sculptures pour chaque thème abordé ou chaque projet de classe.
2. Faire collectionner des photos de sculptures pour le coin-images ou le musée de classe (ou le classeur collectif des images de la classe).
3. Lire un album dont les illustrations sont réalisées à partir d'objets en 3D (personnages modelés, éléments naturels, galets, fil de fer, objets de récupération... éditions du Rouergue, Bilboquet, etc..., voir bibliographie jointe) Chercher d'autres albums en réseau en s'intéressant à cette façon de confectionner les illustrations.
4. Lors des activités de lecture d'image, proposer 3 images de sculptures de différentes époques sur un thème commun (animal, maternité, baiser/tendresse, monstre...) et permettre par les échanges langagiers la comparaison des formes, des tailles, des couleurs, des matières, des textures (rugueuse, polie, striée...), des expressions éventuelles (douleur, tristesse, tendresse, cruauté...) (cf « la grande galerie des sculptures », Louvre éditions)
5. Lier sculpture et dessin en proposant plus souvent des exemples de sculptures aux élèves pour qu'ils les dessinent, en s'attachant progressivement à rendre non seulement les contours (CP) mais aussi les volumes, les détails (plis, drapés, texture) (CE1)...
6. Montrer des photos de sculpteurs dans leur atelier pour rendre plus concrète cette activité artistique.
7. S'intéresser aux matériaux de la sculpture ; faire correspondre des photos de sculpture avec des échantillons de matériaux ; demander de faire des regroupements dans la collection d'images en fonction du critère « matière » (réalisation d'un jeu tactile ou visuel).
8. Diriger le regard des élèves vers des détails récurrents de la sculpture et dans lesquels elle excelle :
➔ **les drapés et plissés** en pierre, en bois, en bronze, en vraie toile ou en plastique:



Expansion n°14 de CESAR



Valley curtain, Rifle, Colorado de CHRISTO et JEANNE-CLAUDE

s'entraîner à réaliser des effets de drapés en recouvrant un objet de son choix (bouteille, poupée, voiture-jouet...) de sopalin trempé dans de la colle à papier-peint ou vinylique

- ➔ **et les mains** (réaliser un imagier mettant en vis à vis une photo de sculpture et un zoom sur les mains de cette figure) ; dessiner les mains de ses copains, en prendre des photos dans diverses positions...
9. Faire observer différentes postures corporelles représentées par la statuaire (de la position allongée jusqu'aux élans suspendus et à la simulation du mouvement) ; les faire reproduire sur un mannequin de bois articulé; les mimer en salle de motricité lors de la séance d'EPS ; par deux, jouer au jeu du sculpteur en manipulant le corps de l'autre, faire des photos ; idem pour façonner une sculpture de groupe (3 ou 4 élèves).
10. Demander de passer du plan au volume avec une seule feuille de papier (fabriquer un volume de son choix, possibilité de froisser, plier, façonner, découper, déchirer, tisser...)
11. Permettre d'explorer le modelage (c'est à dire l'action de déformer de la matière par l'action directe des mains) à travers plusieurs matériaux : pâte à modeler, argile fine, pâte à sel, pâte à papier, cire à modeler (plastiline, patacire)...

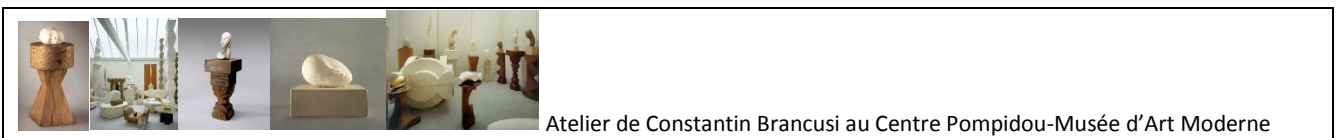
12. Atelier argile : réaliser un même motif en bas-relief ou en ronde bosse (animal, arbre, maison...)
13. Faire pratiquer le moulage (dans divers contenants fabriquer des volumes en plâtre, les associer par simple empilement, puis par collage avec enduit à l'eau pour élaborer des super-structures) ; travailler la finition pour obtenir un rendu sculpture : ponçage, coloration, patine (cires colorées, peinture métallisée « effet bronze »...)
14. Faire réaliser des sculptures avec des matériaux blancs (papier, carton plume, barquettes de viande, polystyrène, grillage, tulle, coton, tissus, plumes, plastiques divers...)
15. Faire traduire par le modelage une figure (un personnage, un animal...) ou un élément (dans le cas de tableaux abstraits) isolés sur une reproduction de tableau ; après séchage ou cuisson, présenter ensemble le tableau et le volume qui en est tiré dans une mise en scène de son choix.
16. Faire réaliser des personnages ou des animaux à l'aide de divers objets de récupération ; trouver différentes solutions pour les assembler (coller – l'enseignant devra parfois intervenir avec un pistolet à colle, ficeler, agraffer, cheviller ...)



17. Faire faire la même chose avec uniquement des matériaux naturels non périssables (branches, racines, bois flottés, pignes de pin) ou des sculptures éphémères avec des fruits et des légumes...



18. Permettre aux élèves de s'essayer à la taille dans un matériau un peu plus dur (un bloc de béton cellulaire -dans ce cas, faire porter un masque aux élèves- ou un bloc de savon de Marseille, par exemple) avec gouges, râpes, couteaux à bout rond ; constater la résistance de la matière et observer les traces laissées par les outils.
19. Travailler la problématique du socle ; en observer plusieurs exemples :



et faire des essais personnels (par empilement d'éléments de la classe : cubes, etc. ; par coulage de plâtre dans des boîtes en carton diverses : médicaments, camembert...qui pourront se déchirer une fois la forme prise, après avoir pris la peine d'avoir planté dans le plâtre une pique à brochette pour la fixation)

20. Prévoir des sorties pour observer de vraies sculptures dans les musées ou dans la ville (statuaire extérieure; dans tous les cas, bien se déplacer autour des sculptures pour en appréhender toutes les faces ; en fixer plusieurs par la photo numérique sous différents angles de vue.
21. ...et une 21^{ème} pour le cycle 3 uniquement : Lier arts visuels et Histoire en associant plus souvent des exemples de sculptures aux notions historiques rencontrées ; refaire une frise du temps sous l'angle de la sculpture (à titre indicatif, garder pour chaque siècle 2 œuvres-phares jusqu'au 19e siècle, 4 pour le 19e et 6 pour le 20e)...