

Composer ! Au hasard Cycle 1

Rencontres Pratiques Connaissances

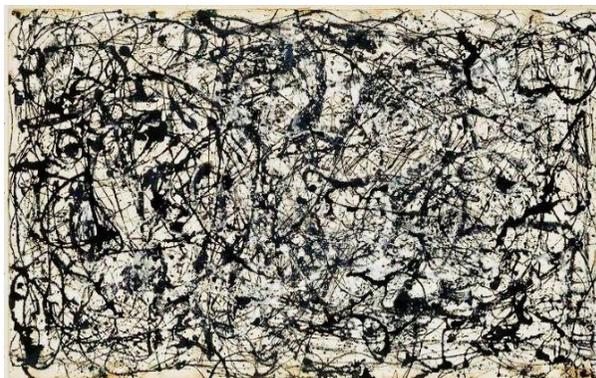
Des pratiques

En amont :

Matériel : Peinture noire (ou une couleur au choix) dans des barquettes, brosses, gobelets, cuillères, pots percés, grande feuille épaisse blanche. Selon le niveau de classe, demander aux enfants de peindre sur la feuille (horizontale, sur le sol ou table basse) sans la toucher. Expérimentation guidée pour les plus petits, situation problème pour les plus grands.

Penser à tester la peinture en amont (compromis entre un peu épaisse et légèrement liquide pour permettre les coulures). Faire tester le déplacement des boîtes percées, la hauteur pour verser, l'amplitude du geste à la brosse.

Œuvre de référence



Jackson Pollock, *Black and white*, 1948

Après la pratique : Présenter l'œuvre, solliciter le ressenti des élèves : est-ce que l'œuvre leur plaît ? Pourquoi ? Y a-t-il un lien avec ce qu'ils ont produit ? Décrire l'œuvre, essayer de retrouver comment elle a été réalisée. Montrer une photo ou une vidéo de Jackson Pollock.

Suite de la pratique : Poursuivre la pratique en échangeant sur les découvertes, les effets produits. Proposer une deuxième couleur (référence à l'œuvre *Convergence* de Pollock). Plusieurs couleurs, comment faire pour que les couleurs ne se mélangent pas ? (Temps de séchage, épaisseur de la peinture,...) ne plus laisser de blanc (intervenir sur différents formats).

Ce que les élèves ont appris

- Expérimenter des gestes, des techniques
- Expérimenter des matières, des couleurs
- Connaître des mots du lexique des arts plastiques
- Parler de son travail, constater des effets
- Parler de son ressenti
- Connaître des artistes
- Décrire une œuvre
- Exprimer un ressenti à propos de cette œuvre
- Etablir des rapprochements entre leurs productions et les œuvres vues

D'autres pratiques :

Explorer différentes techniques de projection possibles avec :

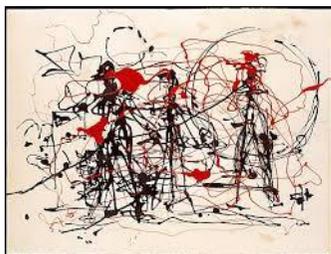
Les médiums : encre, peinture (liquide à très épaisse), craie grasse, poudre de peinture, ...

Les gestes : petites à grandes amplitudes, gestes arrondis, saccadés, gestes pour projeter, couler, griffer ...

Les outils : pour renverser, faire couler, projeter, éclabousser, pulvériser, souffler, griffer, gratter, laisser des traces...

(Cuillères, pipettes, gobelets, passoire, brosse à dent, pailles, ...)

D'autres œuvres



Jackson Pollock,
Convergence, 1952



Jackson Pollock,
Move It, 1948



Georges Mathieu,
Evanescence, 1945



Ushio Shinohara,
Houston, My Love, 2012

Des lieux

- Centre Pompidou, Paris, 4ème arrondissement.
- MAM, Musée d'Art Moderne de la ville de Paris, 16ème arrondissement.
- Lien vers les lieux culturels de Seine-et Marne : <http://77lezarts.free.fr/PEAC/Lieux%20Seine-et-Marne.xls>

Rencontres Pratiques Connaissances

Des pratiques

En amont de l'œuvre :

Matériel : petits morceaux de papiers de couleurs, support carré (blanc, noir ou couleur)

Demander aux élèves de composer une production en collant selon leur choix, des petits morceaux de papiers de couleur.

Découverte de l'œuvre

- Matériel : reproduction de l'œuvre en grand format ou image vidéo projetée.

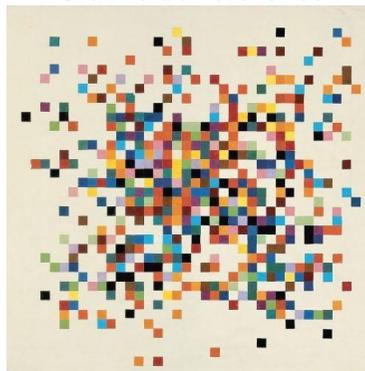
- Observation de l'œuvre : que voit-on ? De quoi est-elle composée ? Comment est-elle réalisée ?

- Solliciter le ressenti des élèves : que pensent-ils de cette œuvre et pourquoi ?

- Quelles comparaisons peuvent-ils faire avec leurs productions ?

- Expliquer la technique de Kelly basée sur le hasard.

Œuvre de référence



Ellsworth Kelly,
Spectrum Colors Arranged by Chance, 1951/1953

Le tableau est l'agrandissement scrupuleusement exact d'un collage que Kelly réalisa en agencant selon un principe aléatoire des centaines de petits carrés découpés dans des feuilles de papier coloré.

Ce que les élèves ont appris

- Connaître des notions spécifiques aux arts plastiques
- Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et trois dimensions.
- Identifier, dans ses productions ou dans les œuvres, la part du hasard, celle de l'intention
- Connaître des artistes.
- Décrire une œuvre.

D'autres pistes :

Suite de la pratique :

Demander aux élèves de trouver des opérations de création liées au hasard (situation problème)

Exemple :

- Selon un tirage (dés, cartes, désignant le matériel, les gestes, la technique, les actions, le médium, le support, le temps, la couleur...)

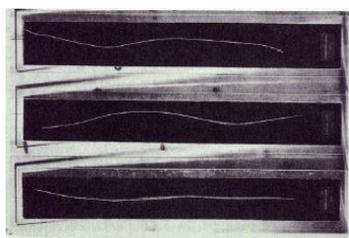
- Découper/déchirer des papiers, les laisser tomber sur une feuille et les coller tels quels.

- Lancer, placer, coller, les yeux fermés.

Même procédure avec des objets divers, des matériaux, des médiums...

Mettre en lien avec « Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets » pour élaborer un procédé qui permettrait de peindre au hasard (roulement, projection, ...)

D'autres œuvres



Marcel Duchamp,
Trois Stoppages-étalon, 1913.
Trois ficelles jetées à terre, fixées sur un support pour immortaliser le geste.



Jean Arp,
Morceaux de papiers tirés au sort et jetés au hasard sur le support, 1916



César, *Compression*, 1991.



Robert Morris, *Blind Time drawing 1 et 4*, 1973/1991
Programme établi (temps, doigts, poudre de graphite, yeux fermés)

Des lieux

- Centre Pompidou, Paris, 4ème arrondissement.
- Musée Picasso, Paris, 3ème arrondissement.
- MAM, Musée d'Art Moderne de la ville de Paris, 16ème arrondissement.
- Lien vers les lieux culturels de Seine-et-Marne : <http://77lezarts.free.fr/PEAC/Lieux%20Seine-et-Marne.xls>

Composer ! Au hasard

Cycle 3

Rencontres
Pratiques
Connaissances

Des pratiques

En amont de l'œuvre :

Matériel : formes géométriques variées découpées dans du carton de couleurs, support noir.

Demander aux élèves de réaliser une composition au hasard (collage).

Découverte de l'œuvre

- Matériel : reproduction de l'œuvre en grand format ou image vidéo projetée.

- Observation et description de l'œuvre : que voit-on ?

- Quel est leur ressenti, comparer avec leur production ? Comment l'artiste a-t-il procédé ? Le lien avec le titre ? (Composition construite, hasard ?)

- Expliquer la démarche d'Auguste Herbin. Le mot pluie est un prétexte pour une interprétation libre, improvisée, poétique à partir d'un code préparé*. Pour composer cette œuvre, il interprète les lettres du mot « pluie » selon son alphabet plastique dans un premier temps puis compose ensuite pour viser une unité plastique et harmonique.

Œuvre de référence



Auguste Herbin, « Pluie » (*Alphabet plastique*),
1954, Huile sur toile 146 X 97 cm

***Code issu de l'alphabet :**

P : vert clair, combinaison de formes triangulaires et hémisphériques

L : jaune citron, forme triangulaire

U : bleu, forme hémisphérique, sonorité sol

I : orangé, combinaison de forme sphérique et triangulaire

E : rouge, forme sphérique

Ce que les élèves ont appris

- Connaître les mots spécifiques aux arts plastiques
- Connaître des artistes.
- Décrire une œuvre.
- Identifier, dans ses productions ou dans les œuvres, la part du hasard, celle de l'intention.

D'autres pratiques :

Suite de la pratique :

Montrer d'autres œuvres d'Auguste Herbin ainsi que son alphabet.

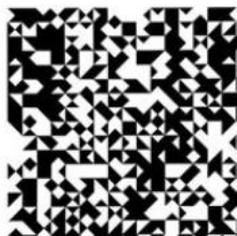
Demander aux élèves de choisir un mot et de créer sa production avec l'alphabet d'Auguste Herbin.

Demander aux élèves de construire leur propre alphabet plastique.

Expérimenter, tester, produire avec ces nouveaux alphabets.

Mettre en lien avec le domaine « Mobiliser les outils numériques » pour créer des codages, des programmes.

D'autres œuvres



François Morellet, Répartition aléatoire de triangles suivant les chiffres pairs et impairs d'un annuaire téléphonique, 1958.



François Morellet, 10 lignes au hasard, 1975



Nicolas Schöffer Cysp 1, 1956
Installation 2018, Grand Palais



Emmanuel Mâa Berriet,
Floating point, oeuvre numérique
et interactive

Des lieux

- Centre Pompidou, Paris, 4ème arrondissement.
- Musée Picasso, Paris, 3ème arrondissement.
- MAM, Musée d'Art Moderne de la ville de Paris, 16ème arrondissement.
- Le Louvre, Paris, 1^{er} arrondissement
- Lien vers les lieux culturels de Seine-et Marne : <http://77lezarts.free.fr/PEAC/Lieux%20Seine-et-Marne.xls>

Lexique, notions, et pistes complémentaires

Composer ! Au hasard

Le hasard dans l'art prend place au début du XX^{ème} siècle avec notamment le mouvement Dada et le surréalisme, puis il se développe ensuite dans les années 1950.

« *Le hasard est ma matière première* » Jean ARP

Avec l'Abstractionnisme abstrait des années 40, **Jackson Pollock** est le peintre du hasard par excellence. Il laisse tomber et gicler les coulures de peinture sur ses toiles. Le tableau devient un champ d'actions où s'exprime un processus graphique dynamique sans accorder une préférence à une partie du tableau plutôt qu'une autre, à une orientation. Tâches, coulures, traces, lignes envahissent la totalité de l'espace au rythme des gestes et mouvements de l'artiste.

Le hasard, exploré en classe, s'inscrit comme processus artistique et devient un matériau de création. Il introduit des questions relatives à la matérialité de la production plastique, aux qualités physiques des matériaux, aux effets du geste et des instruments, à la transformation de la matière ainsi qu'à la qualité de la couleur. (sources : <https://www.centredartlelait.com/IMG/pdf/-16.pdf>)

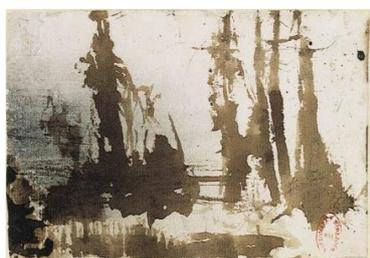
D'autres pistes :

➤ Travailler autour des taches

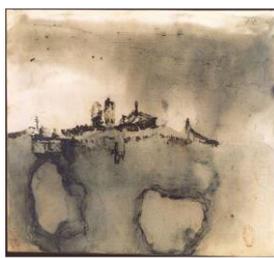
« *Les grands artistes ont du hasard dans leur talent et du talent dans leur hasard* » Victor Hugo

Dans l'œuvre de Victor Hugo, le hasard conduit l'artiste à se laisser guider par des taches pour construire ses images. Il explore, **exploite l'accidentel, l'aléatoire, l'imprévu.**

Georges Hugo, son fils raconte : « *Il jetait l'encre au hasard en écrasant la plume d'oie qui grinçait et crachait en fusées. Puis il pétrissait pour ainsi dire la tache noire qui devenait lac profond ou ciel d'orage ; il mouillait délicatement de ses lèvres la barbe de sa plume et crevait un nuage d'où tombait la pluie sur le papier humide* ».



Victor Hugo,
Taches voilures, 1856/1865



Victor Hugo,
Choses à la Plume, 1856/1865



Victor Hugo,
Paysage, 1856/1865

Autres références artistiques



Melissa Pelazza,
*Etude pour un poème de
Victor Hugo*, 2015



Motherwell,
Geste 45, 1977



Sam Francis,
Sans titre



Zao Wou-ki,
Canto Pisan, 1972

Pistes pédagogiques complémentaires à partir de la page 8 du dossier Salomé Sloan :
http://77lezarts.free.fr/AV%20dossiers_expos/Salome_Sloan_Dossier_pedagogique.pdf

- **Laisser des traces** en utilisant divers outils et gestes (griffer avec des branches, gratter avec des peignes, faire des cercles avec des éponges, faire rouler des billes, des voitures, étirer la peinture avec des règles ou baguettes de bois, retirer la peinture en griffant, tremper des ficelles ou cordes dans la peinture et les faire glisser sur la feuille...

Des œuvres de référence :



Willem de Kooning,
Landscape, 1949



Gherard Richter,
Glenn, 1983



Gherard Richter,
Abstraction, 2016



Hans Hartung,
H9, 1976



Jackson Pollock



Gerhard Richter, 2011



Hans Hartung

Productions d'élèves



Lignes dessinées à la colle, recouvertes de peinture en poudre



Gestes circulaires à l'éponge



Peintures étirées avec une règle ou spatule



Peinture étirée au peigne, fourchette (fond enduit de colle blanche)



Coulure de peinture sur une feuille ensuite pliée en plusieurs parties

D'autres pistes :

- **Faire une action plastique** en fermant les yeux.
- **Tracer des lignes**, des formes au hasard, remplir certaines parties à la couleur.
- **Pliage aléatoire** d'une feuille et mise en couleur des lignes ou des zones obtenues.
- **Froisser du papier**, le mettre en couleur.

Autre référence artistique

Simon Hantaï (1922 /2008) utilise des techniques alliant froissage, pliage, dépliage, éclaboussure, nouage, ficelage formant les creux et les reliefs qu'il peint avant ou après (au pinceau et non par trempage) sur la toile non tendue. Ensuite, après lissage, cette toile est clouée directement sur le mur ou sur un châssis.



Préparation de la toile



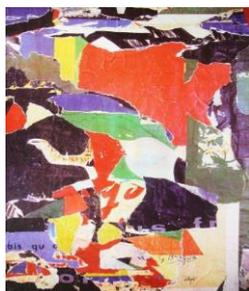
Etude, 1969



Blanc, 1974

- **Découper en puzzle** une reproduction d'œuvre d'artiste, ou une production d'élève. Mélanger les morceaux, recomposer selon les lois du hasard pour créer une nouvelle composition.
- **Coller, décoller**
Coller pour recouvrir, décoller pour découvrir ...

Référence artistique



Jacques Villeglé
Passage de l'Aurès, 1960



Jacques Villeglé,
« Rue René Boulanger, Boulevard
Saint-Martin », 1959



Jacques Villeglé, *Bas-Meudon*,
série «La Lettre Lacérée», 1991

➤ Cadavre exquis

Réaliser une production selon le principe du "cadavre exquis". Le "cadavre exquis" est un jeu collectif inventé par les artistes surréalistes vers 1925. Le principe est de commencer un dessin puis de plier la feuille pour le dissimuler au suivant qui doit le continuer. Extrait du Dictionnaire abrégé du surréalisme : « Jeu de papier plié qui consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes, sans qu'aucune d'elles puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. »

On peut avec ce principe faire réaliser à plusieurs, chacun son tour par exemple, la tête, puis le corps, puis les jambes d'un personnage imaginaire. On peut également composer des productions diverses, abstraites ou figuratives, en poursuivant, lignes, couleurs, formes.

Ce travail de création peut se faire également avec la technique du collage.



Cadavre exquis,
Max Morise,
André Breton, 1927



Cadavre exquis,
Max Morise, Man Ray,
André Breton, Yves
Tanguy, 1927



Exposition 2018 à l'IMA Le Monde
arabe. Participation inspirée du
principe du cadavre exquis de 240
artistes invités à s'exprimer sur une
toile de taille identique



Le Petit Déjeuner,
Juan Gris, 1914

➤ Auguste Herbin

Auguste Herbin (1882 /1960), est un des artistes phare de la première génération de l'abstraction géométrique. Dans les années 1940-1950, il invente son alphabet plastique. Une méthode de composition qui part d'un répertoire de 26 couleurs, correspondant chacune à une lettre et à des formes géométriques (triangle, cercle, demi-cercle, quadrilatère), ainsi qu'à une sonorité. Par exemple, la lettre « i » est associée à un cercle et un triangle, à la couleur orange et à la note de musique ré. Les peintures d'Auguste Herbin s'établissent à partir d'un mot qui donne son titre au tableau, selon des correspondances entre lettres, formes, couleurs et sonorités musicales.



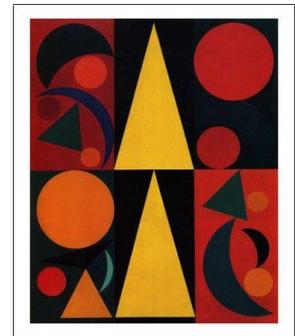
Parfum II, 1954



Noël, 1949



Fou, 1954



Soleil, 1947



Vendredi I, 1951



Cheval, 1948



Jeudi, 1950

L'ALPHABET PLASTIQUE D'HERBIN

Herbin met au point en 1942 son alphabet plastique.

A chaque lettre il fait correspondre une forme, une couleur et une note de musique.

A		J		Mi Ré Do	S		La Sol Fa
B	Do Ré Mi Fa Sol La Si	K		Mi Ré	T		La Sol Si
C	Do Sol	L	Mi		U	Sol La	
D	Do Ré	M	Mi		V	Do Ré Mi Fa Sol La Si	
E	Do	N	Do Ré Mi Fa Sol La Si		W	Si La	
F	Ré Do	O	Fa		X	Do Si	
G	Ré Do Sol	P	Fa Mi		Y	Si	
H	Ré Mi	Q	Fa Sol		Z	Si Do La	
I	Ré	R	Sol Fa Mi				

<https://methodeheuristique.files.wordpress.com/2017/06/module-gc3a9omc3a9trie-et-art-cp1.pdf>

- En 1960, **Victor Vasarely** crée également son alphabet plastique : de formes (triangle, carré, rond) et de couleurs (rouge, jaune, bleu + orange, vert et violet) – réalisé à partir de milliers de feuilles de couleurs découpées en diverses formes, rangées et classées dans des boîtes qui lui permet de composer un nombre quasi infini de combinaisons. Grâce à cette invention et à l'informatique, les combinaisons peuvent être programmées par ordinateur et les nouvelles créations exécutées à l'infini.



Victor Vasarely, *Alphabet VR*, 1960



Victor Vasarely, *Alphabet circa*, 1960

➤ Machines à peindre et robots



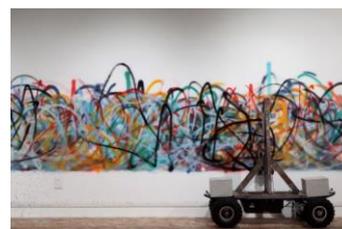
Jean Tinguely,
Meta-Matic n° 6,
1959



Rebecca Horn,
La machine à peindre,
1991



Leonel Moura,
Essaim de robots et peintures,
2017



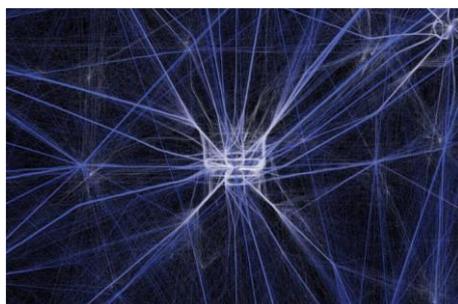
So Kanno, Takahiro Yamaguchi
Senseless Drawing,
2018

➤ Le numérique

L'art numérique désigne un ensemble varié de catégories de création utilisant les spécificités du langage et de dispositifs numériques, ordinateur, interface ou réseau. Il s'est développé comme genre artistique depuis la fin des années 1950.



Joshua Davis,
Ranch Anderson,
2006/2008



Aaron Koblin,
Flight Patterns



Jared Tarbell,
Happy place, 2006

Composer ! Au hasard

C1	<p style="text-align: center;"><i>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</i> Les productions plastiques et visuelles</p> <p>Dessiner Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume Observer, comprendre, transformer des images</p> <p>Attendus de fin de cycle :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant. • Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste. • Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et en combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés. • Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
C2 C3	<p style="text-align: center;">Quatre compétences communes aux deux cycles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter, produire, créer • Mettre en œuvre un projet artistique • S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité • Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
C2	<p style="text-align: center;">Arts plastiques</p> <p>Trois grandes questions : La représentation du monde L'expression des émotions La narration et le témoignage par les images</p> <p>Attendus de fin de cycle :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses. • Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif. • Coopérer dans un projet artistique. • S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art. • Comparer quelques œuvres d'art.
C3	<p style="text-align: center;">Arts plastiques</p> <p>Trois grandes questions : La représentation plastique et les dispositifs de présentation Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre</p> <p>Attendus de fin de cycle :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser et donner à voir des productions plastiques de natures diverses suivant une intention. • Dans un projet artistique, repérer les écarts entre l'intention de l'auteur, la production et l'interprétation par les spectateurs. • Formuler ses émotions, argumenter une intention. • Identifier et interroger les caractéristiques plastiques qui inscrivent une œuvre d'art dans des repères culturels historiques et géographiques.