

Dossier d'accompagnement pédagogique premier degré 78

**ON NE
COPIE PAS
MAIS...**

**ÉDITION 2017-2018 DU DISPOSITIF
À L'ÉCOLE DU PATRIMOINE
ET DE LA CRÉATION**


CHÂTEAU DE VERSAILLES

mgen


Académie
Versailles
MINISTÈRE NATIONAL DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
DU PATRIMOINE ET DU PAYSAN
ET DE LA RURALITÉ

Document rédigé par les conseillères pédagogiques arts plastiques du département des Yvelines: Sylvie Durieux, Florence Patison, Corinne Troncin, Pascale Vitoux, Camille Fiorese, Anaëlle Wable

Sommaire

1) Descriptif du projet	3
2) Intitulé du projet.....	4
3) Pistes pédagogiques.....	5
a) Comment démarrer le projet	5
b) Partir des œuvres.....	6
c) Du regard à la création	7
4) Pistes pédagogiques autour de thématiques.....	8
a) Corps en mouvement	8
b) Jeux d'échelle	17
c) Fragmentation	24
d) Accumulation	30
e) Les héros d'hier et d'aujourd'hui	37
f) Ombre et lumière	42
g) Métamorphose	55
5) Présentation et valorisation	61
6) Parcours culturel	63
7) Glossaire	64
8) Autres ressources, liens :.....	66

1) Descriptif du projet

Dans le cadre du dispositif « A l'école du patrimoine et de la création », un projet académique « **On ne copie pas, mais..** » est proposé sur les quatre départements pour l'année 2017/2018.

Ce projet pensé et conçu en partenariat avec l'établissement public du château, du musée et du domaine national de Versailles est ouvert à toutes les classes des écoles, des collèges et des lycées du département des Yvelines, de la petite section de maternelle à la terminale.

La sollicitation initiale de ce projet sera **la découverte d'un ensemble d'œuvres dans les espaces des Petites Ecuries** appelées Galerie des Sculptures et des Moulages, habituellement inaccessibles au public. Cette opportunité exceptionnelle permettra aux élèves la confrontation à des œuvres et à des lieux ouverts tout particulièrement pour eux.

L'incitation proposée, « On ne copie pas, mais... », sera l'élément déclencheur de créations individuelles ou collectives. En articulation aux contenus d'enseignement, les professeurs conduiront les élèves à porter un regard personnel sur les œuvres et à développer un cheminement d'ordre artistique. Conformément à l'esprit des programmes d'arts plastiques il s'agit de **développer l'activité créatrice dans le cadre d'une démarche de projet** afin :

- D'éduquer le regard
- D'explorer des problématiques plastiques
- De démarrer un processus de création à partir d'une problématique plastique.

Ce sera l'occasion pour les classes de travailler sur des thématiques telles que, la **représentation du corps en mouvement**, les **jeux d'échelle**, la **fragmentation**, l'**accumulation**, les **héros d'hier et d'aujourd'hui**, l'**ombre et la lumière**, la **métamorphose**.

Des ressources complémentaires ainsi que des informations concernant les modalités pratiques sont à retrouver sur le site dédié :

<http://on-ne-copie-pas-mais.ac-versailles.fr>

En complément un **dossier pédagogique spécifique pour la démarche en arts plastiques** sera à votre disposition.

2) Intitulé du projet

On ne copie pas, mais...

« Réplique, double, clone, jumeau, facsimilé, modèle, objet factice, substitut, duplicata, triplicata, multiple, imitation, imposture, mimique, mime, écho, faux, ersatz, pareil mais différent » *Galerie Jousse-entreprise, Matthew Darbyshire.*

« Copies non conformes Hors-série Copyright Sérial copieur Loi des séries Multiplications réitérées Répliques dupliquées Epreuves redoublées Contrefaçons. Séries limitées... » *Dossier d'accompagnement Projet départemental Multiple.*

« Citer, recycler, mentionner : l'art actuel ne cesse de revenir sur les classiques au prétexte de leur rendre hommage, de les détourner ou, selon un lieu commun, de les interroger »... « La référence ou la citation n'enferment pas. Bien au contraire. Les artistes pour s'affranchir des codes de leur époque, vont puiser dans ceux du passé y opèrent des choix qui ne sont pas ceux de leurs aînés. » *Corps en mouvement, Seuil*

« Les bons artistes copient, les grands artistes volent ». *Pablo Picasso.*



Photo CPAP

Définitions

Source : *Dossier pédagogique A. Domanovic et O. Laric*

Copier : Imiter, reproduire en un ou plusieurs exemplaires.

Pendant des siècles, du XVII^{ème} siècle au XIX^{ème} siècle, la tradition picturale s'enrichissait de l'apport successif des grands maîtres et chaque élève apprenait en copiant et en s'exerçant sur les chefs-d'œuvre reconnus. André Chastel écrit : « Les premières imitations « conformes » sont des démonstrations de virtuosité en même temps que des hommages au modèle. »

Les modèles se trouvaient donc cités et transformés par des imitateurs (copieurs) sans susciter l'ire de qui que ce soit. Chastel ajoute que dans les usages de la

Renaissance, il importe peu qu'on ait affaire à une reprise naïvement fidèle d'un original antique, à une adaptation libre, ou encore à un pastiche constituant une variation - parfois amusante - sur le modèle ancien ou supposé tel. La copie est donc une pratique courante et assez libre. Copier c'est mieux voir, mieux comprendre. De nombreux artistes afin de mieux approcher l'œuvre des maîtres s'abîment dans une contemplation active et réalisatrice. Il faut donc entendre également la copie comme un « exercice pédagogique d'école » sur la touche, la composition, la conception, pour peintre de talent confirmé, de « grand talent ». Pour que ce ne soit ni un plagiat ni un faux le copiste doit reconnaître ouvertement la filiation.

Citer : Emprunt, parfois simplement évocation, et intégration à une œuvre d'une partie, de la totalité ou d'une particularité reconnaissable d'une autre œuvre. Différente du plagiat, elle s'affiche en tant que telle, en hommage ou en simple référence. La citation est une pratique courante dans l'art contemporain. Un artiste choisit de s'inspirer, de regarder, de puiser dans l'œuvre d'un autre artiste. Mais cet emprunt n'est pas une caractéristique de l'art contemporain, il n'est pas nouveau. La réappropriation d'œuvres antérieures comme démarche artistique existe depuis longtemps. Les artistes instaurent des liens de connivence, une certaine dialectique entre leurs œuvres et celles du passé, par le détournement, la copie, la citation, l'emprunt, la réappropriation, la parodie, le clin d'œil. La citation selon Etienne Souriau est à distinguer du plagiat dans le sens où la filiation avec l'auteur est apparente, évidente.

Détourner : Procédé artistique qui consiste à s'approprier une œuvre ou un objet et à l'utiliser pour une représentation différente de la représentation d'origine.

« L'art, c'est la plus sublime mission de l'homme, puisque c'est l'exercice de la pensée qui cherche à comprendre le monde et à le faire comprendre ». Auguste Rodin

« L'Art se nourrit de l'Art » André Malraux.

3) Pistes pédagogiques

a) Comment démarrer le projet

- **Constituer un mur d'images :**
 - réunir des images de sculptures diverses
 - ranger et trier les images
 - faire évoluer le mur d'images
 - utiliser les images dans des réalisations plastiques : les transformer, les prolonger, les fragmenter, etc.
- **Raconter des récits de la mythologie grecque et romaine : Ulysse et Hercule** par exemple.

- **Se questionner sur la notion de Musée : lieu d'exposition, de conservation, de restauration.**
 - Découvrir un musée qui n'est pas un lieu d'exposition : La galerie des Sculptures et des Moulages ;
 - Découvrir les différentes fonctions de plusieurs Musées

<http://www.chateauversailles.fr/decouvrir/domaine/ecuries-royales/galerie-sculptures-moulages>

b) Partir des œuvres

On porte un autre regard sur les œuvres en multipliant les expériences sensibles...

« Questionnant l'émotion, le pédagogue de l'art accorde ainsi une place déterminante au sensible pour pouvoir faire acquérir des compétences et construire des connaissances. »

« L'enfant ne peut connaître un épanouissement équilibré que si son intelligence rationnelle et son intelligence sensible sont développées en harmonie et en complémentarité. Il faut que l'enseignement prenne en compte chaque enfant dans son intégralité. Une rationalité excessive a pour effet de cantonner l'éducation artistique à la marge du système. Or, l'éveil de la sensibilité est la condition de la maîtrise de la langue. Elle est un sésame pour les autres formes d'intelligence. L'éducation artistique et culturelle développe une pensée mobile et souple pour faire face de manière inventive à des situations inédites. L'art est une discipline d'appropriation des savoirs qui fait appel à l'affectif, à l'intelligence sensible, à l'émotion : l'apprentissage modifie l'écoute, le regard, le rapport à soi et aux autres, il donne confiance en soi. L'éducation artistique apporte aux enfants une sensibilité capable de structurer leur corps, d'élever leur esprit, d'aiguiser leur sens critique, et de développer la compréhension de l'autre.» Plan des Arts à l'école, 2001 Eduscol «les enseignements et l'éducation artistique »

« Ni théorie, ni dictat, juste une porte entrouverte et une invitation à l'aventure du regard, à l'errance, à l'écoute, à l'expérience... » M-F Chavannes

La question du nu dans l'art

Pour aborder les œuvres de la Galerie des Sculptures et des Moulages, il est possible d'évoquer le nu dans l'Art comme un genre artistique.

Dans l'Antiquité, le nu masculin est la forme de représentation conventionnelle des jeunes Dieux, comme Hermès ou Apollon, mais aussi des **héros** comme Héraclès ou Thésée.

Les sanctuaires où se tenaient les grands jeux olympiques présentaient également

de nombreux nus d'**athlètes** (Kouros) à l'Olympie, Delphes, Némée et Corinthe. **Polyclète**, grand bronzier originaire d'Argos, a écrit au Vème siècle avant Jésus-Christ, un traité théorique sur la manière de représenter l'homme. Sa statue du Doryphore, ou porteur de lance, résume le canon ou règles de proportions : **la hauteur de la tête se reporte 7 fois sur le corps**. Cette leçon qui explore la symétrie est assimilée par les générations suivantes et reste une référence pour toute la sculpture antique et occidentale.

C'est **en Grèce que le nu a trouvé l'apogée de sa glorification**. La représentation de leurs dieux anthropomorphes évoquant la **perfection corporelle**, la beauté divine a été transférée à l'homme. De la place acquise par le nu dans l'idéalisme grec, on passe durant **le Moyen-Âge** à l'occultation de la chair considérée comme suspecte. De multiples statues antiques sont détruites et la nudité est désormais associée au péché.



Le Doryphore de Polyclète, musée de Naples

À **la Renaissance**, le retour à la centralité de l'homme (figure privilégiée de Dieu, mesure et ordre de toutes les choses de la création), implique nécessairement l'imitation des modèles de l'Antiquité que l'on redécouvre alors fiévreusement. Le maniérisme, le baroque, le rococo et le néoclassicisme ont ensuite décliné ce thème à leur manière, un thème qui d'ailleurs ne s'affirme en tant que genre qu'au XVIIIe siècle au sein des académies.

c) Du regard à la création

On donne la possibilité à l'enfant d'appréhender le réel autrement.

Lors de la création plastique, les procédés de composition seront mis en œuvre et expérimentés afin de s'approprier les effets produits pour pouvoir les réutiliser au service d'une intention personnelle. **Reproduire, Isoler, Transformer, Associer**, sont les quatre opérations plastiques à combiner dans les situations pédagogiques. pour montrer autrement, modifier et agir sur une forme (2D ou 3D). Ces opérations plastiques peuvent être indépendantes mais elles sont le plus souvent combinées entre elles pour répondre à une intention.

Transformer c'est :

- ✓ Modifier en : dissociant, fragmentant, ajoutant, supprimant, inversant...
- ✓ Déformer en : changeant d'échelle, étirant, allongeant, épaississant, amincissant, raccourcissant, écrasant, compressant, brisant, détruisant...
- ✓ Changer la technique, les outils, le matériau, le format, les couleurs...

- ✓ Styliser.
- ✓ Interpréter.

Isoler c'est :

- ✓ Priver du contexte : supprimer, cacher, cadrer, extraire, supprimer, enlever, masquer, découper, détourer.
- ✓ Privilégier par rapport au contexte : montrer, différencier.

Reproduire c'est :

- ✓ Copier, doubler, photocopier, calquer, décalquer, photographier, refaire, répéter, faire une empreinte, multiplier...

Associer c'est :

- ✓ Rapprocher, juxtaposer, superposer, relier, opposer, assembler, rassembler, imbriquer, combiner, enchevêtrer, entrelacer, greffer....

Les opérations plastiques = les opérations mentales (Piaget) appliquées aux arts plastiques, sont mises en œuvre grâce à des actions.

« Connaître un objet, c'est agir sur lui et le transformer pour saisir les mécanismes de cette transformation... » (Jean Piaget, Psychologie et pédagogie)... C'est pourquoi les opérations sont des verbes d'action.

« L'art est un jeu-un jeu de l'esprit. Le jeu majeur de l'homme. Un enfant regarde un instant une boule de chiffon- une pensée le traverse ; cet objet est un Peau-Rouge. Il décide de croire que cette poupée de chiffon est un Peau-Rouge. D'en avoir peur comme on a peur des Peaux-Rouges. Il en a peur en effet. Il sait bien que c'est seulement un chiffon noué... » Jean Dubuffet, *L'Homme du commun à l'ouvrage*.

Trois opérations sont décrites : isoler (un chiffon) ; associer (à un Peau Rouge) ; transformer (en Peau-Rouge). Cette succession d'opérations mentales est à l'origine même de l'acte plastique, et entraîne d'autres chaînes d'actions.

4) Pistes pédagogiques autour de thématiques

a) Corps en mouvement

« Rien n'est immobile, le mouvement est partout, il est continu et indivisible » Henri Bergson.

C'est pourtant une gageure, pour un sculpteur, dans une œuvre immobile, de représenter le mouvement, signe de vie.

Pour débiter le travail sur le mouvement, il peut être intéressant d'orienter le regard des enfants sur quelques œuvres caractéristiques de la Galerie des Sculptures et des Moulages. Elles sont détaillées, dans une première partie. Dans un deuxième temps, quelques œuvres plus contemporaines seront étudiées, en écho ou en prolongement.

Sans possibilité de visite, le travail peut débuter par une collection de représentations de mouvements différents (dessins, photos, journaux sportifs, cartes postales...) puis par un classement selon les éléments plastiques.

1) Partir des œuvres

Tout d'abord regarder l'œuvre, c'est amener les élèves à aborder les trois niveaux de lecture

- Descriptif : je dis ce que je vois,
- Sensible : je dis ce que je ressens à partir de ce que je vois.
- Cognitif : je dis ce que je sais de ce que je vois

Puis dans un deuxième temps, proposer aux élèves de les classer :

- ✓ S'intéresser au type de sculpture : deux ou trois dimensions (ronde-bosse / bas-relief / haut-relief)
- ✓ avec/sans socle,
- ✓ technique utilisée : taille directe ou indirecte, moulage, modelage, assemblage
- ✓ matériau (bois, plâtre, marbre, pierre, calcaire, terre, bronze...) chaque matériau a des qualités particulières en terme de couleur, d'aspect, de toucher, de rendu, ...
- ✓ genre : sculpture décorative, statue, nu, buste,...
- ✓ thème : déesses et dieux, hommes et femmes, héros, animaux...
- ✓ titre : s'il est disponible dans la galerie
- ✓ lumière : elle peut suggérer le mouvement, mettre en valeur pleins et creux,
- ✓ angles : on ne perçoit pas de la même façon une œuvre selon si on est soi-même en mouvement, selon l'endroit où on se place, en plongée (plus haut que la sculpture, le regard se dirige vers le bas) ou en contre-plongée (plus bas que l'œuvre, le regard orienté de bas vers le haut)
- ✓ Lignes de force : horizontale, verticale, dans le prolongement ou en rupture.

Autres pistes

- Demander aux élèves de « **croquer** » le modèle. C'est l'occasion de comparer les dessins (en deux dimensions) avec la sculpture (en trois dimensions) : mettre en évidence la notion de volume par rapport à une représentation en deux dimensions et la façon de rendre le mouvement
- Proposer aux élèves **de prendre la pause** à l'identique de la sculpture, puis les prendre en photo : de face, de côté, de se sculpter les uns les autres comme les œuvres.
- **Imaginer** le mouvement : avant, après pendant ; le cadre du mouvement...
- Redessiner le même personnage **à l'arrêt** sans mouvement et comparer
- **Dessiner sans lever le crayon** pour rendre l'instantané du mouvement, la continuité de la forme.
- Chercher les points de vue qui permettent de voir le plus de « creux » de « pleins » comparer les effets sur la notion de mouvement.

- De quelles **couleurs** est la sculpture ? La couleur est-elle uniforme ? La voit-on uniforme ? Pourquoi ? Comment les couleurs ou les matières permettent-elles de percevoir plus ou moins le mouvement.
- Réaliser un nuancier à l'aide d'outils scripteurs (fusain, graphite, pastel gras, feutre...)
- Prendre en photo la sculpture et comparer les effets de cadrage.

2) Observer le mode de représentation du mouvement

Différentes techniques ont été utilisées par les artistes pour figurer le mouvement :

- La matière,
- Le corps avec des « arrêts sur image », comme un instantané dans un mouvement figuré (course, fuite, scène de genre...).

La matière :



14-557144

Victoire de Samothrace
Musée du Louvre



Moulage : main droite et fragment de
doigt de la Victoire de Samothrace -
Paris, musée du Louvre. 14-507697

La victoire de Samothrace est exposée au Louvre sur un socle de 2 m de haut environ et la statue mesure 2,75m. Elle se trouve dans la Gypsothèque au sol et dans des dimensions réduites !

Elle est néanmoins remarquable par les jeux de drapés et la position du corps de cette déesse messagère de la Victoire, représentée en statue de femme ailée.

La Victoire porte une robe en tissu fin, un **chiton**, descendant jusqu'aux pieds, et dont l'étoffe a été remontée par une ceinture - qu'on ne voit pas - pour être raccourcie. Le repli ainsi formé, descendant jusqu'aux hanches, est serré par une seconde ceinture sous les seins.

Le rendu de **ce vêtement fluide** est d'une grande virtuosité : sur le ventre comme sur la cuisse gauche l'étoffe tendue est parcourue de **nervures ondulant à fleur de peau** ; sur les flancs, elle s'amasse en coulées de plis serrés ; devant la jambe gauche, des **incisions en surface** traduisent l'effet crêpelé du tissu léger.

Ce traitement est en complète opposition avec celui des plis épais et profondément creusés de la **draperie du manteau**, ou **himation**, qui cache en partie la robe.

On peut aussi observer la position de la victoire en « contrapposto ». Le poids du corps n'est pas réparti de façon égale sur les deux membres inférieurs. Une jambe, en avant, légèrement fléchie, porte le poids du corps et indique ainsi le mouvement. Ce codage de position est également indiqué par l'opposition entre la ligne suggérée par les hanches et les épaules.

Ces effets de drapés et d'ondulation des tissus se retrouvent dans certains bas-reliefs de la Galerie des Sculptures et des Moulages.

Le corps :

La position du corps suggère une scène en mouvement (avant, après). L'artiste fait appel à l'imagination du spectateur pour remettre la sculpture dans son contexte.

<http://petitegalerie.louvre.fr/oeuvre/+%C3%A4te-et-torse-du-laocoon-du-vatican>

Cette œuvre est une référence majeure dans l'enseignement de la sculpture et du dessin. Les mouvements du corps pour exprimer la douleur sont tels qu'ils ont servis de base à des générations d'étudiants en art.



17-502327 Laocoon et ses fils étouffés par deux serpents Rousselet Jean (1656-1693) Tubby Jean-Baptiste (1635-1700) Philibert (1636-1719) Versailles, châteaux de Versailles et de Trianon



Plâtre et bois, tirage partiel d'après un surmoulage d'un plâtre du groupe du Vatican, musée du Louvre, Vigier Gypsothèque (fin 19ème, début 20ème)

Le **visage renversé**, les **sourcils froncés**, la **torsion violente du torse** comme le **creusement de l'abdomen** expriment la douleur et le renoncement.

Selon le récit de cet épisode de la Guerre de Troie qu'en fait Virgile dans l'Enéide au premier siècle avant J.-C., Laocoon, prêtre d'Apollon, suffoque, étouffé par deux serpents monstrueux envoyés par Poséidon. Laocoon se méfie du cadeau envoyé, le célèbre « cheval de Troie » et annonce qu'il faudrait peut-être mieux refuser ce cadeau. A peine Laocoon a-t-il fini de s'exprimer qu'un serpent surgit de la mer et l'emmène vers les profondeurs avec ses fils, qui étaient à ses côtés. Les Troyens interprètent cet événement comme un signe des Dieux contre l'avis de Laocoon et comme une approbation pour accepter le cadeau. La ville est mise à sac la nuit suivante lorsque les soldats sortent du « cheval de Troie ».



Un ciel d'orage au-dessus du bassin de Latone © EPV /
Thomas Garnier

<http://latone.chateauversailles.fr/page/le-bassin-de-latone/histoire-du-bassin>

<http://100chefsdoeuvre.versaillesarras.com/index.php/fr/oeuvres-salles/oeuvres-majeures/372-latone-et-ses-enfants>

Voir les compléments sur Latone dans le chapitre Métamorphose page 55

Latone protège ses enfants contre les injures des paysans de Lycie, et demande à Jupiter de la venger. Dans sa course, sa tête se tourne vers Zeus, **son regard monte vers le ciel** dans sa direction. Elle **pousse un cri** : « Puissiez-vous vivre à jamais dans la fange de votre étang ! ».

Jupiter, furieux, exauce ce souhait. **Le bras levé** d'Apollon implore la clémence des paysans qui ne se laissent pas attendrir.

On peut constater le début de la transformation, puisque certains personnages, n'ont plus que trois ou quatre doigts palmés.

La main de Latone, tournée vers le ciel, indique aussi le mouvement de fuite et la grâce implorée à Jupiter.

Le mouvement du corps de la statue suggère bien sûr le mouvement de la fuite et de la course, mais également le **mouvement de l'âme**.

Cette sculpture narrative si on l'imagine dans son contexte crée autour d'elle un univers sonore impressionnant : cris de Latone, bruits d'eau, coassements des grenouilles...



Vue du parc, parterre
de Latone, Images
RMN



Un paysan, le regard tourné vers
Latone et ses enfants © EPV /
Thomas Garnier

Louis XIV souhaitait aussi par cette sculpture indiquer à ses sujets, qu'il est déconseillé de se rebeller contre l'autorité de droit divin !

Autre œuvre à la gloire de Louis XIV où le mouvement est comme à l'arrêt, **c'est un mouvement « suspendu » dans le temps**, un moment figé.

http://ressources.chateauversailles.fr/IMG/pdf/apollon_servi_par_les_nymphes_pour_en_savoir_plus.pdf

Trois groupes composent cet ensemble conçu pour la grotte de Téthys, détruite en 1684. Il s'agit de la première commande du roi pour le décor sculpté du parc du château de Versailles. **La Fontaine** célébrait la figure centrale d'Apollon, à laquelle était identifiée le Roi-Soleil en ces termes :

« Quand le soleil est las, et qu'il a fait sa tâche
Il descend chez Téthys, et prend quelque relâche.
C'est ainsi que Louis s'en va se délasser
D'un soin que tous les jours il faut recommencer. »



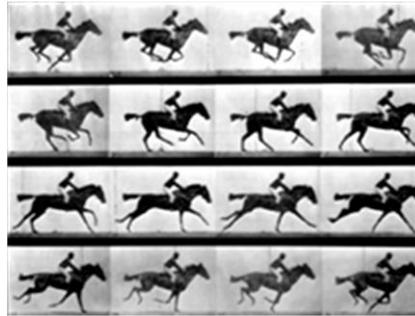
Apollon servi par les Nymphes, RMN

On a donc vu que selon les époques et les œuvres, le mouvement peut être codé par la position du corps (contrapposto), évoqué par le mouvement des drapés des tissus, des cheveux au vent ou suggéré par la position du corps.

3) Pistes plastiques :

Reproduire

- Reproduire en décomposant un mouvement et montrer ce que l'œil n'a pas le temps de voir



Eadweard Muybridge
Sallie Gardner au galop 1878, RMN

Isoler

- S'inspirer uniquement du titre de la sculpture et faire une proposition
Jeff Koons : Hercule Farnèse
- Prendre l'un des éléments constitutifs : fragment, décor, arrière-plan, composition personnage, détail et l'intégrer dans un travail personnel
Torse du Laocoon
Main de la victoire tenant un objet inventé
- Travailler sur des reproductions et altérer un des éléments constitutifs de l'image originale (couleur, sens, accessoire...)
La Victoire de Samothrace d'Yves Klein
Accessoire de la Victoire (flûte, trompette...)

Transformer

- Transposer la situation narrative de l'œuvre : (cf. Latone, Laocoon, Ulysse ...) dans une œuvre personnelle libre
- Fabriquer un pendant (œuvre de même format et même structure : mêmes lignes de force et de composition mais au thème très différent)



Salvador Dali Vénus de Milo avec des tiroirs, Photo CPAP

- Peindre lentement un sujet de course
- Peindre très vite un sujet de mouvement suspendu
- A partir de la représentation d'un élément statique, le mettre en mouvement sans interférer sur cet élément : jouer sur les effets de flou, traînées, pointillés, lignes directionnelles (BD, mangas)
- A partir d'une représentation d'un élément d'une statue, intervenir sur un détail pour le rendre mobile (déformation, exagération de la taille, asymétrie)
- Prendre un sujet en photographie, inventer des images intermédiaires. Représenter un même personnage plusieurs fois dans une suite d'actions traduisant ainsi son déplacement



Picasso Figure de femme en fil de fer

Photo CPAP

Associer

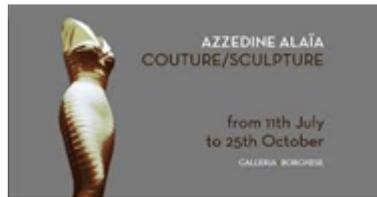
- Isoler un élément de l'œuvre qui représente le mouvement ou bien associer deux éléments de l'œuvre pour créer un nouveau mouvement ou pour en modifier la signification.



Man Ray
Violon (1924)

Pour aller plus loin :

L'exposition « Couture/sculpture » de la Galerie Borghese a permis un dialogue entre les créations d'Azzedine Alaïa et les statues antiques. On retrouve les effets de drapés, de couleurs, de matières, de position du corps, qui résonnent ensemble et se font écho.



D'autres artistes ont travaillé en représentant le mouvement réel, avec force bruits et mécanismes :



Vue de la fontaine Stravinsky de Jean Tinguely et Niki de Saint Phalle : Détail de la fontaine Saint Phalle Niki de (1930-2002) Paris, Centre Pompidou

- ✓ Le corps à l'œuvre comme trace du mouvement : Simon Hantaï
- ✓ Le vêtement comme trace du corps



2-575382 Costume en feutre Beuys Joseph (1921-1986) Allemagne, Hanovre, Sprengel Museum



Marcel Duchamp, Nu descendant l'escalier n° 2, 1912
Huile sur toile, 147 x 89,2 cm
Philadelphia Museum of Art, Philadelphie

Prolongement : Marcel Duchamp descendant l'escalier d'Eliot Elisofon :
<https://artplastoc.blogspot.fr/2013/08/147-marcel-duchamp-1887-1968-premiere.html>

Pour les réalisations en 3D, on peut utiliser du fil de fer, du fil électrique (triphase en 1,5 mm de diamètre), des torsades en papier journal ou en aluminium pour sculpter des personnages. On peut ensuite les solidifier en les recouvrant de bandes plâtrées. Autres ressources sur ce thème :
<http://www.louvre.fr/routes/la-sculpture-grecque>

b) Jeux d'échelle

1) Définition et mise en relation avec le lieu

Échelle :

Rapport entre les dimensions réelles d'un objet (bâtiment, paysage) et celles de sa représentation (carte, plan, maquette). Ce qui permet, par comparaison, d'évaluer un ordre de grandeur. Sur le plan, par exemple, un centimètre représentera un mètre. En sculpture, on parlera du rapport à l'échelle humaine.

Proportions :

Ce sont les dimensions de différents éléments comparés les uns aux autres selon une échelle identique.

Rapport d'échelle :

La question de l'échelle est centrale dans les arts plastiques. Elle permet de se rendre compte du rapport de dimensions entre deux objets. Par exemple, dans une image, c'est la présence d'un élément qui sert de référence, d'unité de mesure pour rendre compte des rapports d'échelle. S'il s'agit d'un personnage, alors c'est la taille humaine qui sert d'échelle. L'échelle garantit parfois la cohérence de l'image. Le surdimensionnement d'un objet peut provoquer l'étonnement, peut-être même parfois la peur... On bascule dans un monde imaginaire où les règles habituelles ne sont plus les mêmes.

Vocabulaire :

Taille, proportion, dimension, mesure, démesure, monumental, petit/grand, loin/près...

Citations :

« Une sculpture peut bien faire plusieurs fois la taille réelle de l'objet et donner le sentiment d'être insignifiante et petite et une petite sculpture de quelques pouces de haut peut donner un sentiment d'énormité, de majesté, de monumentalité, si la vision qui la sous-tend a de la grandeur (...) ». Henry Moore. (Henry Spencer Moore, 1898-1986, est un sculpteur britannique célèbre pour ses grandes sculptures abstraites en bronze et en marbre taillé.)

« Il est impossible qu'une peinture, même si elle est exécutée avec la plus grande perfection dans le dessin, les ombres et la couleur, paraisse avoir le même relief qu'un modèle naturel, sauf si l'on regarde ce modèle naturel de très loin et d'un seul œil. » Léonard de Vinci (Traité de la peinture)

Les œuvres de la galerie des sculptures et des moulages :

La présence en un même lieu d'œuvres d'échelles et de dimensions variées rend très concrète la question du rapport d'échelle et des effets produits sur le spectateur. On en fera prendre conscience aux élèves si possible lors de la visite sur place, mais aussi par l'observation et l'analyse des images ressources et du film disponibles sur le site dédié au projet.

<http://on-ne-copie-pas-mais.ac-versailles.fr>

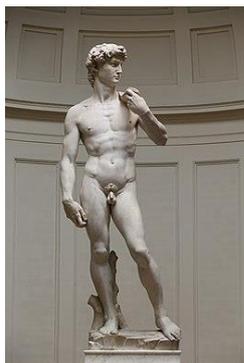
Cela pourra être l'occasion de faire découvrir des œuvres d'artistes, sculpteurs, cinéastes, plasticiens, photographes, ayant travaillé autour de cette notion.

2) Références culturelles :

Ces exemples d'œuvres pourront faire écho à celles de la Galerie des Sculptures et des moulages, elles favoriseront également un enrichissement des pratiques plastiques des élèves.

Sculpture, installation, peinture

Michel-Ange est un sculpteur, peintre, architecte, poète et urbaniste de la Renaissance. Le David est un des chefs-d'œuvre qu'il a réalisé entre 1501 et 1504. Cette sculpture, taillée dans le marbre, est gigantesque : 4,34 mètres de hauteur (5,14 mètres avec le socle). Elle s'adapte parfaitement aux dimensions de la Galerie de l'Académie de Florence où elle est exposée.



David de Michel
Original, Galerie de
L'Académie, Florence



David, copie devant la façade
du Palazzo Vecchio, Florence

Claes Oldenburg, artiste du Pop Art travaillant à New York, a souvent reproduit des objets en les sur-dimensionnant. Il en fait ainsi des sortes de totems modernes. Ce sont des objets banals qui deviennent des sculptures monumentales.

<http://oldenburgvanbruggen.com/largescaleprojects/lsp.htm>

Ron Mueck, sculpteur hyperréaliste britannique. Ses œuvres monumentales ou étrangement petites créent une tension entre notre univers réel et le monde fantasmagorique où elles s'intègrent en prenant en compte l'espace.



Claes Oldenburg, Spoonbridge et Cherry, 1988, Minneapolis, Minnesota



Boy, Ron Mueck en 1999, Musée d' Art Aarhus au Danemark.

Tomoaki Suzuki, est un sculpteur japonais qui taille ses personnages dans du tilleul. La petite taille et le faible nombre de figurines ajouté à la grandeur des lieux, soulignent encore davantage l'impression d'isolement de ces personnages réalistes dont on s'amusera au passage à décoder les looks (punk, vintage, rasta, bohème ou geek).



Exposition Tomoaki Suzuki, CAPC de Bordeaux, 2014

Louise Bourgeois

« L'araignée est une ode à ma mère. Elle était ma meilleure amie. Comme une araignée, ma mère était une tisserande. Ma famille était dans le métier de la restauration de tapisserie et ma mère avait la charge de l'atelier. Comme les araignées, ma mère était très intelligente. Les araignées sont des présences amicales qui dévorent les moustiques. Nous savons que les moustiques propagent les maladies et sont donc indésirables. Par conséquent, les araignées sont bénéfiques et protectrices, comme ma mère ».



Maman, 1999 (fonte de 2001)
Bronze, marbre et acier inoxydable
895 x 980 x 1.160 cm, édition 2/6
Guggenheim Bilbao Museoa

César Baldaccini, dit César

Sculpteur français, né en 1921 à Marseille et mort en 1998 à Paris. Il fait partie des membres des Nouveaux réalistes, mouvement né en 1960. Le Pouce, installé en 1994 à la Défense est un agrandissement monumental du moulage du pouce de César. Il se dresse à 12 mètres de haut. C'est le plus grand des Pouces du sculpteur depuis le premier réalisé en 1965 qui ne mesurait que 40 centimètres.

Jean Pierre Raynaud

Jean-Pierre Raynaud est un artiste plasticien français, né en 1939. Créé en 1985 pour le parc de la Fondation Cartier à Jouy-en-Josas, Le Pot doré a été présenté sur socle sur la Piazza du Centre Pompidou 1998 à 2009. Puis il a été déplacé vers la terrasse située au niveau 6 du Centre Pompidou où il se trouve actuellement.



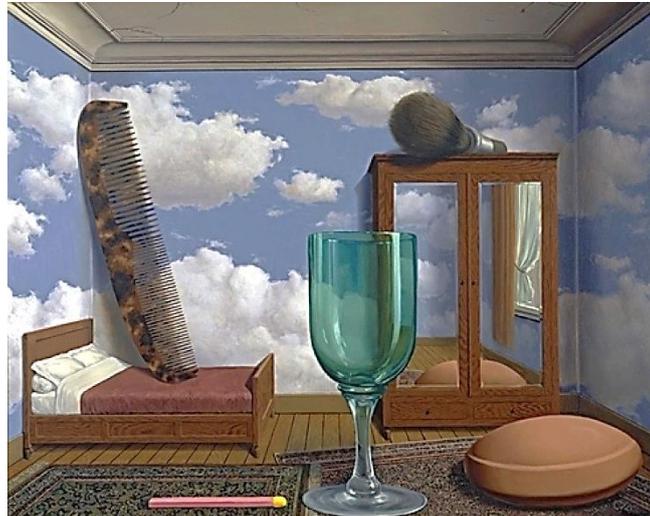
Le Pouce, bronze poli, ciré et verni. Installé en 1994, La Défense



Le Pot doré, 1985
Polyester stratifié, acier traité et feuilles d'or
350 cm Poids : 2300 kg. Piazza du Centre Pompidou 1998-2009

Magritte

René Magritte est un peintre surréaliste belge, né en 1898 à Lessines dans le Hainaut et mort à Schaerbeek en 1967.



Les valeurs personnelles (1952)

Huile sur toile, 77,5 x 100 cm

© Collection Museum of Modern Art San Francisco SFMOMA, CR0773.

Cinéma

Les Voyages de Gulliver

Long-métrage d'animation de Dave Fleischer Animation, 1 h 16 min, USA, 1939

Synopsis :

Lemuel Gulliver, naufragé, aborde les plages de Lilliput. Géant au pays des Lilliputiens, il débarque dans un royaume où la guerre fait rage.

https://youtu.be/tPRV_8u09Cg

L'homme qui rétrécit

Film de science-fiction réalisé par Jack Arnold, USA, 1h21, 1957.



Synopsis :

A la suite d'une contamination radioactive, un homme voit avec effarement son corps diminuer de taille. A tel point qu'il devient la proie d'un chat puis d'une araignée. Courageusement, il part à la découverte de son univers.

King Kong

Film fantastique réalisé par Merian Caldwell Cooper et Ernest Beaumont Schoedsack, N&B, 1h40, USA, 1933

Synopsis :

Le metteur en scène Carl Denham se rend en Malaisie avec sa vedette, Ann Darrow, et son équipe technique. Sur une île mystérieuse, Skull Island, ils découvrent une gigantesque muraille. Les indigènes enlèvent Ann pour l'offrir en sacrifice à King Kong, un monstrueux gorille, qui l'emporte dans la forêt...

Le Géant de fer

Film d'animation réalisé par Brad Bird, USA, 1h25, 1999

Synopsis :

Dans le nord-est des États-Unis, à la fin des années 1950, un grand robot, d'une hauteur de 30 m, d'origine extraterrestre, se lie d'amitié avec un garçon de huit ans.

Arrietty et le petit monde des chapardeurs.

Film d'animation réalisé par Hiromasa Yonebayashi, Japon, 1h 34, 2010

Synopsis :

Le jeune Sho vient passer quelques jours chez sa tante, dans la banlieue de Tokyo, avant de subir une importante opération. Ce que le petit garçon ne sait pas, c'est qu'il n'est pas le seul à être hébergé par sa tante. Sous le plancher de la maison, vivent Arrietty, son père et sa mère, des petits êtres hauts de seulement dix centimètres.

https://youtu.be/RYwYgH9uA_8

3) Jeux d'échelle : pistes plastiques

Sculptures, installations

Modeler (terre, pâte à modeler, pâte à sel...) des personnages, des objets, des animaux, en variant les dimensions, les installer dans un même espace pour surprendre, étonner le spectateur.

Réaliser des moulages : avec du Siligum ou de l'Alginate rose (ce produit peut s'utiliser pour réaliser des moulages de parties du corps, par exemple les mains), réaliser des moules dans lesquels, vous pourrez ensuite couler du plâtre. Il est également possible de réaliser des moules avec des bandes plâtrées (dans ce cas, avant de couler le plâtre, il faudra recouvrir le moule de gel de vaseline).

Réaliser des sculptures (terre, pâte à modeler, pain de savon...) par la technique de la taille (retrait de matière), réaliser des structures (en fil de fer ou assemblage d'objets) à recouvrir de bandes plâtrées, éventuellement peindre les réalisations (pour donner du volume aux structures en fil de fer, on peut les recouvrir de papier ou de tissu avant de les plâtrer)

Créer des univers jouant sur la notion d'échelle

Incitations possibles : « Choisir un ou plusieurs personnages et le (les) mettre en scène avec des objets et/ou d'autres personnages pour le (les) faire apparaître monumentaux ou minuscules », « Les objets se rebellent », « Etre très grand (ou très petit) dans un monde trop petit (ou trop grand) », « Les humains ont rétréci », « Les objets dominant le monde », « Un géant envahit l'espace », « Tu es un géant », « Viens en aide aux minuscules », etc...

- ✓ Changer le regard des choses en utilisant une loupe, un cylindre de papier, des miroirs déformants... Utiliser la photocopieuse, le projecteur diapos pour agrandir ou diminuer. Prendre des photos en jouant sur les cadrages et les points de vue pour accentuer les effets produits.
- ✓ Assembler pour construire un géant avec divers objets, du carton, du papier journal, du fil de fer, du fil électrique, du tissu... Comment voit-on qu'il s'agit d'un géant ? Inversement, créer des personnages minuscules. (travailler l'imaginaire avec Gulliver, le petit Poucet, les légendes, la mythologie...)
- ✓ Avec des objets (jouets, figurines, objets du quotidien) d'échelles différentes, réaliser des univers fantastiques, imaginaires. Par exemple : un petit Polly Pocket veut manger la banane géante de la dînette, ou nage dans un vase géant, la grande poupée s'invite chez les Playmobil, etc....
- ✓ Construire des univers minuscules (carton, papier, pâte à modeler ou objets divers), se photographier partiellement (une main, un doigt, une partie du visage...) en interaction avec cet univers.

Dessin, peinture, collage

- ✓ Chercher dans les publicités de magazines des exemples d'images jouant sur la différence d'échelle. Un objet vu en gros plan prend un statut différent. C'est l'occasion de travailler sur les différents plans. Se constituer un mur d'images.
- ✓ Mettre en images façon « bande dessinée » une histoire inventée sur le thème grand/petit.
- ✓ Illustrer (dessin, peinture, collage) des expressions comme : « C'est du grand art », « Mettre les petits plats dans les grands », « Se faire tout petit », « Les petits ruisseaux font les grandes rivières », « Voir les choses en grand », « Être aux petits soins », « Boire du petit lait »

Images fixes et animées :

- ✓ Faire un relevé de matières par frottement ou autres techniques ou très gros plan (macro) en photographie pour entrer dans l'infiniment petit.
- ✓ Montrer ce que l'on ne voit pas habituellement : brins d'herbe, détails d'écorce...
- ✓ Prendre sa photo. Imprimer et réduire successivement par photocopie.
- ✓ Photographier en variant l'angle de prise de vue (plongée, contre-plongée) pour accentuer les effets de petitesse et de grandeur.
- ✓ Associer des images en jouant sur leur échelle (cf. Magritte).

- ✓ Réaliser des photomontages en jouant sur les effets produits par des jeux d'échelle. Pour cela on peut utiliser des logiciels simples et gratuits (Photofiltre, Gimp, Photo Collage). Incitation possible : « J'ai rétréci en salle d'arts plastiques ». Exemple en images :

Deux images de départ.



Deux montages différents en fonction de l'effet souhaité.



Au-delà de la technique, tout est dans l'intention :
Qu'éprouve le personnage devenu si petit ?

- ✓ Travailler une mise en scène photographique à partir de la photo d'un personnage découpé dans un magazine ou de sa propre photo en pied. On colle la photo sur un support cartonné pour la solidifier, on découpe la silhouette et on l'installe dans l'espace réel de la classe ou de l'école afin de mettre en évidence et/ou de masquer sa petite taille. On jouera sur le cadrage, l'angle de vue, la profondeur de champ...
- ✓ Réaliser un petit film d'animation illustrant la thématique Grand/Petit :
Un objet ou un personnage qui grandit, qui rétrécit....
Une mise en scène d'objets et/ou de personnages aux dimensions variées.

c) Fragmentation



Photo CPAP

1) La notion de fragment

Le fragment est un morceau d'une chose qui a été cassée, brisée, déchirée, une partie d'une œuvre dont l'essentiel a été perdu ou qui n'a pas été composée et, plus généralement, la partie d'un tout (*Le Petit Robert*). Le caractère éclaté, brisé, détaché, isolé du fragment évoque une violence. Il renvoie à une blessure, une fracture, une rupture, une perte. La séparation du fragment entraîne la destruction de la totalité [...]. Morcellement, discontinuité, dispersion, éparpillement sont autant de termes qui renvoient aussi à l'idée de fragment.

Les antiques, redécouverts lors des fouilles de la Renaissance, étant atrocement mutilés, quelle attitude adopter? Fallait-il compléter ces *torses* ou non? La réponse variera au cours des siècles, entraînant les restaurations et les dérestaurations successives des sculptures.

Michel-Ange, entre temps, bouleversa les idées reçues : il fut le premier à concevoir une statue incomplète comme achevée. Le « **non finito** », ce terme est apparu pour la première fois au XVIe siècle.

Auguste Rodin puise dans la force expressive des corps mutilés des sculptures antiques dès les années 1890. « *Ainsi chez moi j'ai des fragments de Dieux pour ma jouissance quotidienne. Leur contemplation me procure le bonheur de ces heures solennelles à partir desquelles désormais l'Antique vous parle toujours.* »

L'état fragmentaire dans lequel nous sont parvenues la plupart des sculptures gréco-romaines n'a pas été sans influence sur sa propre réflexion. Il avait remarqué que cela ne diminuait en rien leur beauté ni leur pouvoir d'expression : « *Voilà une main... cassée au ras du poignet, elle n'a plus de doigts, rien qu'une paume, et elle est si vraie, admirait-il, que pour la contempler, la voir vivre, je n'ai pas besoin des doigts. Mutilée comme elle est, elle se suffit malgré tout parce qu'elle est vraie.* »

Le vif du sujet est découpé. D'abord les torses, puis les têtes coupées, puis les mains, les jambes et les pieds.

La pratique de Rodin le conduit à supprimer ce qui lui semble superflu. Au lieu d'ajouter, il supprime. En particulier les têtes, puis les bras, laissant au mouvement des corps toute sa liberté. (Voir *l'Homme qui marche*). Un fragment peut être un point de départ d'une sculpture à inventer, où plusieurs parties sont assemblées. L'artiste se constitue ainsi un fond de fragments : dans ses tiroirs d'abattis, de multiples moulages de bras et de mains, de jambes et de pieds, de têtes de différentes tailles lui servent ensuite à assembler de nouvelles sculptures.



Quelle est la raison d'être d'un fragment aujourd'hui? L'interrogation sur l'intérêt du *non finito* en sculpture a suscité une riche réflexion esthétique. D'une certaine façon, la question du fragment s'apparente à ce questionnement. Cette notion concerne les arts plastiques, mais aussi la littérature, la poésie, la philosophie, l'architecture.

A partir du XX^e siècle, les techniques même de réalisation : isolement, collage, prélèvement, accumulation, assemblage, collections, séries, cadrages photographiques, installation président souvent à la construction (morceaux collectés constituant une nouvelle forme, ou à la déconstruction de l'œuvre (production réalisée puis morcelée : déchirée, découpée, brisée, explosée...)).



Anne et Patrick Poirier, la fontaine des géants, 1984

La valorisation du processus créatif.

L'artiste peut décider de ne pas achever l'œuvre pour mettre en exergue un moment de son travail, isoler une partie de sa démarche qui acquiert ainsi une valeur tout à fait singulière. Le fragment comporte chaque fois une force expressive supérieure à celle de la représentation du corps tout entier.

2) Pistes pédagogiques

Explorer les notions de morcellement, démembrement, segmentation. Se poser à cette occasion le rôle de la suppression dans l'expression. Comprendre que tout élan dynamique de la Victoire de Samothrace tient en grande partie du fait qu'elle a perdu bras et tête, et que son mouvement s'amplifie dans le simple rapport des ailes à la draperie...

Par ailleurs, la **cassure accidentelle** offre de nombreuses possibilités, elle peut être créatrice de monstruosité.

- Dessiner un corps, puis choisir de **retirer une partie de ce corps à la gomme** pour mettre en valeur l'essentiel, faire le contour de ce qu'il reste.
- **Choisir une image d'un fragment** d'une sculpture, puis prolonger le reste du corps en inventant par le dessin.

- **Choisir deux images de fragments** issus de la Galerie des Sculptures et des Moulages **pour leur donner un autre sens**, les assembler et les coller sur un support.
- **Assembler des fragments** de simples objets du quotidien pour réaliser une tête, un corps ou un animal.

3) Références artistiques autour de fragments divers, de corps en morceaux :

Pablo Picasso (1881-1973)



Picasso, Tête de taureau, 1942, selle en cuir et guidon en métal



Joan Miró, jeune fille s'évadant, 1968, bronze peint.

Joan Miró, (1893 -1983)

Giacometti, le nez, 1948, bronze



Giacometti, le nez, 1948, bronze

Ce fragment de tête est beaucoup plus expressif que s'il était raccroché au reste du corps.

Martial Raysse,



Martial Raysse, Marie-Lou, 1967
Pierre noire et pastel sur papier,
60 x 45 cm

L'empreinte fragmentaire,
l'anthropométrie, l'effigie



Paupières, 1978 1959, plâtre,
crayon, papier monté sur bois,
25 x 15 x 5,1 cm

Giuseppe Penone



Duchamp, With my tongue in
my cheek , 1959, Plâtre,
crayon sur papier monté sur
bois

L'empreinte (la masse de
plâtre «posée » sur l'image),
fait effraction dans le portrait.

Marcel Duchamp

Anne et Patrick Poirier



Anne et Patrick Poirier, Les ruines d'Égypte, 1979

La victoire de Samothrace,
vers 220-185 av. J.C, marbre



Auguste Rodin



Rodin, L'Homme qui marche, 1897, plâtre.

L'Homme qui marche, est souvent considéré comme le symbole de la création pure enfin débarrassée du poids du sujet, image même du mouvement.

Louise bourgeois



Louise bourgeois, arc d'hystérie, 1993, bronze



Louise Bourgeois, Extrême Tension, 2007. Mine graphite sur papier et estampes rehaussées à l'aquarelle

d) Accumulation

1) Accumuler, définitions.

« Le plaisir d'accumuler est d'ordre psychologique, voire psychanalytique : répéter, entasser, collectionner, autant de phases d'un processus qui rassure d'abord pour devenir facilement obsessionnel. Prise au sens large l'accumulation n'est donc pas circonscrite : elle peut être mélange (objets hétéroclites, amoncellement sans ordre) ou rangement (objets identiques ou non, rangés ou ordonnés selon une gradation, une analogie). » Claude Reyt.



Le groupe des Niobides, Galerie des sculptures et moulages, Stéphane Martinelli

Etymologie : « Accumulation » vient du latin *accumulare* « mettre en scène » et *cumulus* « amoncellement ».

C'est une figure de style qui se traduit par une énumération d'éléments appartenant à une même catégorie, ou même nature et qui crée un effet de profusion. Le terme accumulation est associé à certaines œuvres des Nouveaux Réalistes. Il s'agit d'un regroupement d'objets qui peuvent être de nature diverse.

« *La quantité crée un changement, l'objet est annulé en tant qu'objet.* » Arman cité par Jean Yves Bosseur In *Vocabulaire des arts plastiques*, Minerve, 1998.

« *Si Yves Klein a dit qu'un kilomètre de bleu est plus bleu qu'un centimètre de bleu, une accumulation d'ampoules serait plus ampoule qu'une seule.* » In *Arman ou la réalité des choses*, Tita Reut, Gallimard, 2003.

Vocabulaire associé : objet, matériau, assemblage, entassement, collection, juxtaposition, classification, inventaire, série...

Repères : Andy Warhol, Yves Klein, Arman, Annette Messager, Kader Attia.



Arman le village des damnés, 1962



Les tirages de Tigrane et Tiridate © Musée du Louvre.

L'impact spatial et/ou visuel de l'accumulation plonge le spectateur dans un espace spécifique aux caractéristiques particulières qui perturbent ou modifient l'espace d'exposition, donc l'environnement du visiteur. Une présentation d'ensemble, formant une masse, mettra en évidence les objets et pourra se créer un lieu hors norme qui permettra une respiration dans le parcours muséal. L'accumulation donne à l'objet individuel une nouvelle identité en l'intégrant dans une masse signifiante.



Sarcophage des Muses, Musée du Louvre.

L'accumulation comme présentation originale :

<https://m2museologie.wordpress.com/2010/10/31/%C2%AB-%E2%80%99accumulation-comme-presentation-originale-%C2%BB/>

2) Autour de la notion d'accumulation

Accumuler quoi ?

- des dessins, des objets, des images, des éléments divers ...
- un seul et même élément (dessin, objet...) que l'on répète.

Comment ?

- en les fixant, en les collant, en les attachant, en inclusion...
- en les posant simplement sur des supports variés.
- en remplissant des boîtes, des cases sur des étagères...
- en les rangeant, les superposant, en les laissant en vrac...

Accumuler pour quoi faire ?

- retrouver l'esprit du collectionneur.
- renforcer une idée, une notion, des impressions transmises par les éléments en grand nombre.
- pour l'effet visuel de la répétition d'une même forme, d'un même rythme. En opposition à un seul élément, des éléments dispersés, éparpillés.

Accumuler c'est :

- Superposer
- Assembler
- Entasser
- Multiplier
- Juxtaposer
- Empiler
- Imbriquer
- Combiner
- Alternner



Photo CPAP



Galerie des sculptures et moulages, Stéphane Martinelli

- Répéter, accumuler : répéter une forme (empreinte ou tache de couleur) suivant une contrainte (un sur deux ou à intervalles réguliers...)
- Répéter une image afin d'en créer une nouvelle par accumulation.
- Accumuler et collectionner.

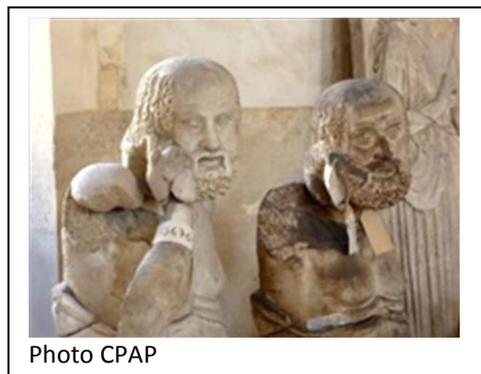


Photo CPAP

3) Quelques pistes sur l'action d'accumulation dans sa classe

- ✓ Voir des collections, des accumulations pour en créer à l'école.
- ✓ Exposer des collections.
- ✓ Introduire un musée personnel à l'école en collectant, amassant, organisant.
- ✓ Etablir des critères de classement.
- ✓ Ranger sa collection.
- ✓ Déranger sa collection.
- ✓ Sérier.
- ✓ Accumuler et mettre en scène.
- ✓ Garder la mémoire des premières organisations en vue de produire plastiquement : photos, croquis, compte rendu écrit.
- ✓ Inventorier des présentoirs pour en fabriquer.
- ✓ Mettre sa collection en scène.
- ✓ Scénographier.

Technique pour multiplier un dessin :

La linogravure : avec des crayons, des stylos billes usagés, un grand clou, graver une plaque de polystyrène extrudé pour dégager le dessin prévu. Encreur le polystyrène à l'aide d'un rouleau et sans attendre, poser la feuille de papier sur la plaque. A l'aide d'un rouleau ou de la main, frotter régulièrement sur toute la surface.

Technique de mise en volume :

Le moulage : Le moulage consiste à prendre une empreinte avec un matériau mou (terre, cire, bande plâtrée, pâte à modeler, pâte à papier,) et d'y couler un matériau plus ou moins liquide qui tout en n'adhérant pas au moule, durcit et permet de produire une réplique. On peut également utiliser des moules du commerce (moules à pâtisseries) ou des objets creux. L'intérêt est que la copie revêt les mêmes formes, dimensions et aspects de surface que l'original.

Sur un carré de plâtre, graver un dessin à l'aide d'une pointe (clou), retirer le surplus autour du trait (mettre en relief). Appliquer un carré de terre (type argile) sur le carré de plâtre pour réaliser une empreinte.

On peut réaliser l'inverse (moule à estampage terre) graver un carré de terre le placer dans un contenant (barquette), couler du plâtre rapide dessus, on obtient un tirage en plâtre que l'on pourra cirer, peindre, passer au brou de noix. L'action pourra être répétée plusieurs fois.

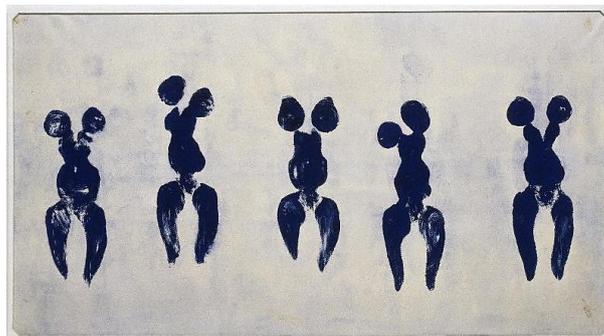
Emballer une collection de figurines, poupées avec du papier d'aluminium et installer, mettre en scène.

4) Mise en lien avec les actions et les procédures d'artistes

Répéter une forme (empreinte ou tache de couleur) suivant une contrainte.

Yves Klein Anthropométrie de l'époque bleue (ANT 82), 1960

Des premiers monochromes du début des années cinquante, qui manifestent la sensibilité à l'état pur, aux « peintures de feu » de la dernière année de sa vie où l'un des quatre éléments exprime sa force créatrice sous la direction de l'artiste, c'est la réalité invisible qui devient visible. La réduction des couleurs au bleu fait jouer à la matière picturale le rôle de l'air, du vide, duquel, pour Yves Klein, naissent la force de l'esprit et l'imagination. Enfin, la technique des pinceaux vivants, ou anthropométrie, revient à laisser au corps humain le soin de faire le tableau, mettant ainsi l'artiste en retrait.



Yves Klein Anthropométrie de l'époque bleue (ANT 82), 1960

Répéter une image afin d'en créer une nouvelle par accumulation.

Andy Warhol

En mars 1962, Warhol peint ses premiers *Dollars* en utilisant la sérigraphie et compose aussi ses premières séries sur les stars américaines, comme Marilyn Monroe en août 1962, au moment de son décès, Elvis Presley en octobre 1962, etc. Sa première exposition personnelle a lieu à la Eleanor Ward Stable Gallery à New York du 6 au 24 novembre 1962

<http://education.francetv.fr/matiere/arts-visuels/cm1/video/andy-warhol-peintre-des-heros-modernes>

Guy Limone tente d'établir un inventaire du monde en images et chiffres comme dans la série les collections constituées de 250 ou 500 images.
<http://www.artmag.com/galleries/est/perrotin/perroti5.html>

Certains artistes créent des œuvres en jouant avec l'idée de collection. Des collections d'affiches, de mots, d'objets ... L'artiste devient un collecteur, un récupérateur. L'objet multiplié, entassé, brisé, récupéré, recyclé, est au cœur de nombreuses œuvres contemporaines. Ce modèle d'exposition met en exergue deux problématiques, celle de la masse faisant écho à notre société de consommation et celle de l'idée de la collection, c'est-à-dire de la collecte d'objets, d'un amoncellement au fil du temps d'éléments de fonctions et natures différentes.

Andrea Gursky. En tant que photographe, il s'intéresse aux foules et aux masses, pour nous montrer un monde transformé en une succession d'images arrêtées où l'individu disparaît pour ne devenir qu'un signe parmi les signes. Il analyse un environnement réduit à sa surface et suggère l'immensité du monde et la disparition du sujet qui l'habite.

<https://www.boumbang.com/andreas-gursky/>

Annette Messager entasse dans un coin des poupées et des peluches qui semblent sortir d'un dépotoir. Au plafond, des pantins morbides défilent sur un rail. L'accumulation de pauvres matériaux crée un univers oppressant.

Peluches en acrylique, cordes, 300 x 540 cm. 2000

<http://www.macval.fr/francais/collection/oeuvres-de-la-collection/article/annette-messager>

Tim Noble et Sue Webster

Comme Arman, mais en plus baroque, les plasticiens britanniques Tim Noble et Sue Webster trouvent eux aussi leur inspiration dans les poubelles. Ils collectent leurs ordures ménagères, et quelques oiseaux morts, qu'ils façonnent afin de produire des ombres chinoises sur un mur. Grâce à un faisceau de lumière, un tas informe de boîtes de conserves éventrées, de papiers souillés et de végétaux pourrissants devient une image figurative. Le chaos d'origine s'organise en banales silhouettes. En se représentant en sculptant les immondices, Tim Noble et Sue Webster nous disent que nous sommes ce que nous consommons. Ils explorent brutalement les notions de beauté et de culture, faisant ironiquement naître la joliesse de la rudesse des ordures. On ne sait pas si les détritrus ont gardé leur odeur et s'ils continuent à se décomposer, entraînant l'affaissement et la disparition de la double image.



Dirty White Trash (with Gulls), 1998

Kader Attia

Étroitement proche d'un travail de série, de collection et d'accumulation, le procédé de dénonciation saisi par Kader Attia s'apparente à celui d'Arman. Le plasticien, membre du groupe des Nouveaux Réalistes dès 1960, s'empare alors d'objets sans valeur souvent trouvés dans des décharges pour en faire des accumulations constituées d'objets identiques ou similaires, puis de modèles différents d'objets ayant la même fonction, à la recherche d'une nouvelle issue au consumérisme en plein essor. « Ghost » transpose cette volonté dénonciatrice à une critique du multiculturalisme, par l'accumulation de ces corps privés d'identité.



Kader Attia, Ghost, vue de l'installation 2007

e) Les héros d'hier et d'aujourd'hui

1) Les héros

Le thème des mythes fondateurs est intéressant pour sa portée éducative, ses liens intrinsèques avec les fondements de nos cultures traditionnelles et contemporaines, pour la possibilité qu'il offre de rassembler largement toutes les expressions du monde, de jouer de la correspondance entre les arts, peinture, sculpture, littérature, poésie, musique et cinéma...

Le héros sous l'Antiquité : dans les récits Antiques, vaincre une créature monstrueuse fait office de rite de passage : ce n'est qu'une fois une épreuve réalisée que le jeune deviendra un héros. Les monstres comme Méduse, Centaure, Satyre, Faune, Gorgone ou Minotaure permettent au héros de mettre en avant ses qualités. Sa violence pour éliminer le monstre devient positive, il reçoit souvent en échange la fille d'un roi. Persée reçoit Andromède pour femme après avoir débarrassé le monde de Méduse,

Hercule : fils de Jupiter, le dieu des dieux, et d'une mortelle. Les 12 travaux d'Hercule, actes héroïques sont représentés pour deux d'entre eux par la massue et la peau du lion nouée autour de sa taille. Les pommes qu'il tient dans sa main sont les pommes d'or qu'il est parvenu à se procurer grâce à l'aide du Titan Atlas, 11ème des 12 travaux.

Persée, le mythe du héros, sa quête est de vaincre Méduse et de voler au secours d'Andromède.

Ulysse affronte de nombreuses épreuves : les Cyclopes, Circé, etc...

Protée : il connaissait l'avenir, mais ne le révélait que par la force et il avait le pouvoir de se métamorphoser. Il prenait toutes sortes de formes (d'où le terme protéiforme) il pouvait devenir non seulement un animal, mais un élément, comme l'eau ou le feu pour échapper à ceux qui le pressaient de questions.



Hercule, 1684, Le Conte Louis



Persée et Andromède, P. Puget, 1620



Ulysse, 1684, P. Magnier, RMN



Protée et Aristée, S. Slodtz, 1914

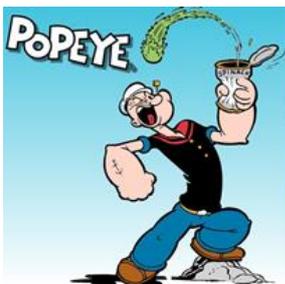
La représentation du héros sous l'antiquité : l'homme parfait !

Selon un proverbe de Grèce Antique, « le plus juste est le plus beau. », le mythe du héros est un thème récurrent depuis l'antiquité car il symbolise l'homme idéal, l'homme parfait, qui, par définition, n'existe pas. La beauté réside dans les rapports de grandeur entre les différentes parties du corps et obéissent à des lois mathématiques.

Proportions idéales durant l'antiquité et la renaissance : La hauteur de la tête doit entrer 7 fois dans le corps. C'est la théorie du canon, la règle selon laquelle le corps humain est soumis à un canon esthétique régi par la symétrie et le nombre.

Le super héros d'aujourd'hui est généralement un justicier se distinguant par des capacités hors du commun (force physique inhumaine, rapidité hors du commun, résistance à la douleur, etc...), lesquelles dérivent le plus souvent de pouvoirs surhumains ou surnaturels. Il porte un costume spécifique lors de ses actes de bravoure qu'il abandonne lorsqu'il retourne à sa vie normale. Le costume représente la personne à qui l'individu aimerait ressembler. Il possède donc le plus souvent une double identité : celle d'une personne normale et celle, secrète, de super-héros.

Superman a sans doute hérité d'Hercule ou de Protée.



Popeye, 1919



Superman, 1938



Batman 1939



Spiderman 1962

Pourquoi les enfants ont-ils besoin de super héros ?

La puissance du super héros attire, son costume intrigue. C'est une figure d'idéal qui lui donne envie de grandir, un modèle stimulant. C'est une figure généralement masculine, mais pas toujours, (Cf. Catwoman), et les enfants sont attirés d'abord par ses caractéristiques exceptionnelles.

Leur héros est généralement en lien avec leur quotidien dans lequel il amène un peu de rêverie et de dépaysement.

Vers 3-5 ans, un accessoire suffit à la transformation par mimétisme.

Vers 6-7 ans, on passe à l'identification, la projection, notamment dans la lutte entre les gentils et les méchants.

Vers 14-15 ans, les adolescents sont séduits par les personnages ambivalents, ni tout blancs, ni tout noirs.

2) Pistes pédagogiques

- Lister les héros de la mythologie et les Super héros d'aujourd'hui, les comparer, décrire leurs caractéristiques physiques. L'hybridation avec un animal pour avoir les facultés de celui-ci, extension ou multiplication des membres etc. Détailler les éléments indispensables du costume de Super Héros: accessoires, logo et masques (les Super Héros agissent anonymement).
- Réaliser un mur d'images des héros de la mythologie grecque et aussi des héros d'aujourd'hui. Les classer, faire évoluer le mur.
- Lister et observer les monstres que les héros de la mythologie ont combattus pour rétablir l'ordre : minotaure, méduse, l'hydre à 9 têtes, Cerbère... les comparer avec les monstres d'aujourd'hui.

3) Pistes plastiques

« **Imaginer un Super Héros** pour aider à combattre des monstres ou arrêter des catastrophes, lui donner des pouvoirs extraordinaires, rechercher ses attributs ».

Techniques possibles :

- Découper des éléments pour réaliser le corps du héros dans des catalogues variés avec des images d'animaux, de végétaux, d'objets, des photos de soi au choix. Puis les assembler et les coller sur un support papier. Il est possible de rajouter des éléments dessinés.
- Peindre à la gouache le héros imaginé.
- Se déguiser en héros avec des tissus (draps, chutes de tissus, ficelles, pinces à linge décorées en guise de fibules...), puis s'installer sur un socle, et choisir une posture adaptée pour un héros. Se faire prendre en photo.

« **Un monstre terrible est coincé** dans un format mesurant 30 x 30 cm ». Réaliser ce monstre.

Récolter sur des supports papiers plusieurs empreintes à l'aide de frottages dans la cour de l'école (tronc d'arbre, sol, etc...) ou dans la classe avec des pastels, des

fusains, ou des craies. Découper des éléments choisis dans ces différentes empreintes obtenues, pour réaliser le corps de votre monstre coincé dans l'espace de ce petit support, les assembler puis les coller.



Photo CPAP

Des monstres sont-ils enfermés dans ces boîtes à la Gypsothèque ?

Réaliser un super-héros à l'aide d'objets divers: tréteau, chaise, y scotcher des objets de récupération : boîtes, cylindres de sopalin, objets divers, etc..., prévoir ses attributs (Hercule avait une massue et la peau d'un lion.)

Puis recouvrir complètement ces objets et cette nouvelle forme obtenue avec au choix : papier mâché, bandes plâtrées, papier aluminium épais, ou bien l'emballer avec du tissu avec des ficelles, pelotes de laine ou cordes...

4) Références culturelles

Monstres

Max Ernst



L'ange du foyer, 1937, Max Ernst

Niki de Saint Phalle



Niki de Saint Phalle, Le Montre de Soisy, vers 1966, Centre Pompidou RMN GP

Bestiaire



Bassin du dragon, jardins du château de Versailles. Gaspard et Balthazar Marsy, 1672

Super héros

- **Khoa Ho** révèle le passé des super héros en négatif et à même leur silhouette : les deux mondes se mélangent.

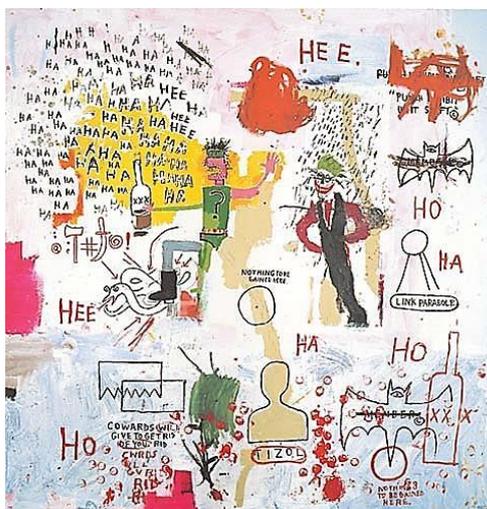
<https://www.behance.net/gallery/9684051/Superheroes-PastPresent-Vol-1>

- **Adrian Tranquilli**

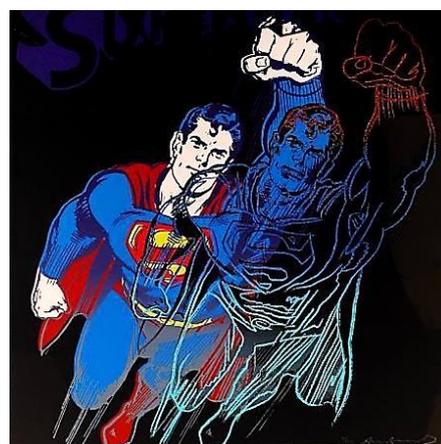
<http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/exposed-superhero-sculptures>

<http://www.adriantranquilli.com/site/>

La peinture de **Jean-Michel Basquiat** a inspiré Tim Burton dans son premier Batman.



Jean-Michel Basquiat, Riddle Me This, Batman, 1987 ©Jean-Michel Basquiat



Andy Warhol Superman, Sérigraphie, 1960



Thunderbunny, Erro. Acrylique sur toile, 1999

Ressources :

http://www.louvre.fr/sites/default/files/medias/medias_fichiers/fichiers/pdf/louvre-dossier-thematique-monstres-heros.pdf

Bibliographie : « Héros. Figures des lettres et des arts », collection Palette, 2012

f) Ombre et lumière

1) Les notions d'ombre et de lumière

La lumière :

C'est ce qui éclaire, la lumière est la condition du visible. Elle est ce qui autorise la perception des formes et des limites tant des objets que des espaces. On considère deux sortes de sources lumineuses : la lumière naturelle due au soleil, appelée aussi lumière blanche, et la lumière artificielle due à toutes les sources lumineuses destinées à remplacer ou renforcer la lumière naturelle.

L'ombre :

Une zone sombre est due à l'absence de lumière ou au fait que la lumière rencontre un obstacle opaque :

- L'ombre portée est l'ombre que projette sur une surface tout objet ou toute personne éclairée.
- L'ombre propre est la partie ombrée d'un objet lorsqu'il est éclairé d'un côté.

Les jeux d'ombre et de lumière mettent en relief les éléments, accentuent les formes et jouent sur les expressions. On pourra observer les effets produits par les jeux d'ombre et de lumière sur les œuvres de la Galerie des Sculptures et des Moulages si possible lors de la visite des lieux ou par un travail d'analyse d'images à partir des photos et du film mis à disposition sur le site « on ne copie pas, mais... »

<http://on-ne-copie-pas-mais.ac-versailles.fr>

L'ombre et la lumière dans les arts

Source : Dossier pédagogique FRAC Centre

Si l'ombre et la lumière évoquent différents mythes (vol du feu sacré par Prométhée, allégorie de la caverne de Platon), l'art et l'architecture s'en sont également emparés : objet d'étude, sujet d'observation, médium à manipuler ou matière à travailler. Progressivement, les artistes et architectes se sont émancipés de la signification spirituelle attachée à la lumière pour favoriser une expérience sensorielle et perceptive. L'histoire de la peinture, par exemple, est jalonnée d'œuvres qui confèrent une place centrale au jeu entre ombres et lumières, depuis les recherches sur le clair-obscur des peintres de la Renaissance (Le Caravage, Georges de La Tour, Rembrandt) jusqu'à l'expression de la sensation lumineuse par Turner ou Monet.

Le rôle joué par la lumière dans l'art est par ailleurs inextricablement lié à l'approfondissement de sa connaissance scientifique et à l'apparition de technologies l'exploitant, entre autres à l'origine de nouvelles voies d'expression comme la photographie ou le cinéma. Au-delà, que l'on pense aux photogrammes de Man Ray (rayographie), au *Modulateur espace-lumière* de Moholy-Nagy, aux installations de Dan Flavin ou aux travaux de Robert Irwin et de James Turrell, tous explorent les propriétés matérielles et immatérielles, physiques et spatiales d'une lumière désormais artificielle, parfois naturelle, en recourant peu ou prou aux innovations techniques. Leurs dispositifs concourent à des expériences visuelles et physiques, perceptives et optiques, alliant souvent le son, la vue et le mouvement pour générer de nouvelles spatialités par stimulation rétinienne. La fréquence des *stimuli* lumineux, la mise en mouvement de la lumière, les effets stroboscopiques, conduisent alors à une expérience sensorielle intense, allant parfois jusqu'à tester les limites de la perception.

Aujourd'hui, la lumière est devenue un des matériaux privilégiés de la création contemporaine. Les développements des nouveaux médias dans la seconde moitié du XXe siècle, de la vidéo au numérique, contribuent à la multiplication des dispositifs luminocinétiques.

2) Références culturelles

Cette thématique sera l'occasion de faire découvrir aux élèves les artistes qui ont fait de la lumière le centre de leurs recherches.

En peinture, Le Caravage et Georges de La Tour bien entendu mais aussi Rembrandt, Johannes Vermeer et la peinture hollandaise de cette époque (XVIIe siècle). Puis bien entendu les impressionnistes, dont la lumière fut un des éléments essentiels.

En photographie, on peut citer les ambiances de Doisneau, Cartier Bresson, Man Ray.

On pourra également faire découvrir les installations contemporaines de Colette Hyvrard ou Larry Kagan qui, eux, installent des assemblages d'objets qui produisent des ombres imagées étonnantes.

Représenter la lumière: le clair-obscur

Source de lumière visible dans la peinture

Georges De La Tour (1593-1652)



Georges De La Tour, Saint Joseph charpentier, 1638-1645

Source de lumière venant de l'extérieur, en hors champ

Johannes Vermeer (1632-1675)



Vermeer, L'art de la peinture, vers 1666

Juan Gris (1887-1927)



Juan Gris, Arlequin à la guitare, 1919, Photo (C) Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Philippe Migeat

Rembrandt (1606-1669)



Aveuglement de Samson 1636 huile toile 206x276cm Francfort Kunstinstitut (Livre des Juges, VI, 21)

Représenter la lumière: reflets et lumière extérieure

Joseph Mallord William Turner (1775-1851)



Sables de Calais à marée basse - Poissards collectant des appâts JMW Turner © Bury Art Museum, Great Manchester

Claude Monet (1840-1926)



Claude Monet, 'Impression soleil levant', 1872 © Musée Marmottan-Monet

Vincent Van Gogh (1853-1890)

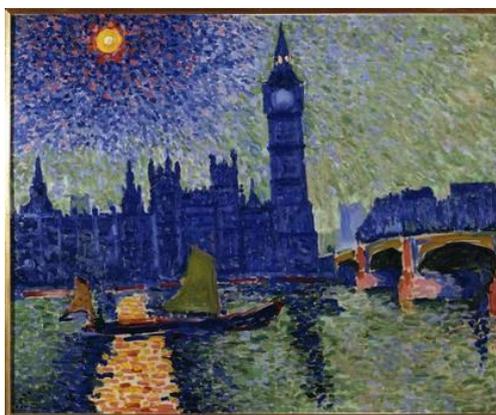


Van Gogh, Nuit étoilée sur le Rhône, 1888



Vincent Van Gogh - Terrasse du café le soir, Place du forum, Arles, 1888

André Derain (1880-1954):



André Derain Big Ben, 1906, Photo (C) RMN-Grand Palais

René Magritte (1898-1967)



Magritte, L'Empire des lumières, 1954

Nicolas de Staël (1913-1955)



Nicolas De Staël. Il Fort-Carré ad Antibes, 1955, Musée Picasso © Nicolas De Staël

La lumière extérieure composant l'œuvre

Làszlo Moholy-Nagy

La sculpture le Modulateur-espace-lumière de Moholy-Nagy symbolise l'aboutissement de ses diverses expérimentations artistiques des années 1920. Cette œuvre, formée de pièces de métal, de plastique et de bois, est constituée d'une variété de surfaces mates et lustrées. Un plan circulaire est divisé en trois sections égales, détenant chacune différents mécanismes, servant à élever des disques, faire tourner une spirale en verre et déplacer des drapeaux de métal. Tout l'ensemble effectue une rotation toutes les quarante secondes et un ensemble de 116 lampes colorées de couleurs primaires et de rouge, bleu, vert et blanc est projeté sur la surface. Cette sculpture donne forme et mouvement à la lumière projetée sur les différentes surfaces.



Moholy-Nagy,
Modulateur espace
lumière, 1930

Moholy Nagy fait la conception de cette première œuvre cinétique en 1922, mais ne la produit qu'en 1930, avec l'aide de l'ingénieur Stefan Sebök. Le Modulateur-espace-lumière devient le sujet abstrait d'un de ses films Jeu de lumière: noir-blanc-gris en 1930. L'artiste désignait sa sculpture comme la description de la transparence en action.

Monumenta 2012 : Daniel Buren exposition Excentrique(s), travail in situ

Daniel Buren a choisi de mettre en avant les jeux de lumière dans l'espace du Grand Palais. Se basant sur une des clés de sa construction fondée sur le cercle -le bâtiment était dessiné en utilisant un compas pour outil principal-, Daniel Buren conçoit une sorte de plafond assez bas constitué d'une centaine de cercles colorés et transparents. Le dispositif laisse transparaître la structure et la hauteur de la nef du Grand Palais.



Daniel Buren Excentrique(s) Monumenta 2012. Grand Palais



Daniel Buren Excentrique(s) Monumenta 2012. Grand Palais

Le Louvre Abu Dhabi



The Louvre Abu Dhabi will open November 11th 2017
©Christopher Pike / The National

Exposition Force de l'art 02 2009

Bruno Peinado.

Dans l'espace de la Nef du Grand Palais, la structure gonflable miroitante de Bruno Peinado joue avec les effets de réflexion et de projection de lumière.



Bruno Peinado. Sans titre. Gonflable miroir souple. Vue de l'exposition La force de l'art 02, Grand Palais 2009



Bruno Peinado. Sans titre. Gonflable miroir souple. Vue de l'exposition La force de l'art 02, Grand Palais 2009.

Pierre Soulages

Le geste de Pierre Soulages, plongé dans la réflexion – comprise aussi comme un reflet – sur les propriétés de la couleur noire, ne vise pas la valeur noire en elle-même, mais la lumière qu'elle révèle. Toute son œuvre est traversée par cette manière de traiter la lumière comme une matière. Comme il le dit lui-même : *“Un noir, ça peut être transparent ou opaque, ça peut être brillant ou mat, lisse ou grenu, et ça change tout.”* Et Soulages ajoute : *“Je considère que la lumière telle que je l'emploie est une matière”*. En bref, l'artiste ne peint pas tant avec du noir qu'avec « la lumière réfléchiée par les états de surface du noir ».



Pierre Soulages. Peinture 324 x 362 cm, 1985 (Polyptyque A) et Peinture 324 x 362 cm, 1985 (Polyptyque E) © Archives Pierre Soulages

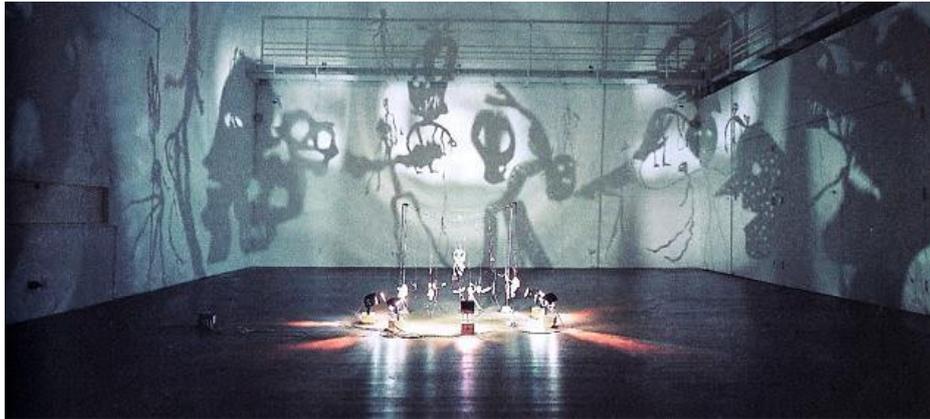


Pierre Soulages, peinture 181/405 cm, 12 avril 2012. Acrylique sur toile. Collection particulière © Adago, Paris 2012 photo V. Cunillère

Les jeux d'ombre et de lumière

Boltanski Christian (né en 1944), Théâtre d'ombres, 1985-1990 :

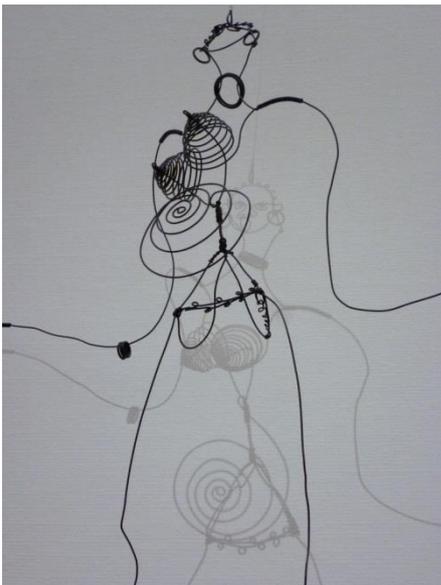
Les ombres des silhouettes d'un petit théâtre de marionnettes sont mouvantes, projetées et agrandies sur le mur, elles évoquent tout aussi bien les jeux, les histoires et les peurs de l'enfance que les récits mythologiques, les danses macabres ou la tradition des théâtres d'ombres chinois et indonésiens).



Boltanski Christian, Théâtre d'ombres, 1985-1990 :
Figurines en carton, papier, laiton, fil de fer, projecteur et ventilateur

<https://youtu.be/TDrFpIT3Nug>

Alexander Calder :



Alexander Calder : Joséphine Baker IV,
1928, fil de fer, Centre Pompidou

La sculpture en fil de fer est suspendue, elle est donc en léger mouvement et éclairée de telle sorte que l'ombre portée sur les murs lui donne vie.

Voir vidéo de présentation de l'exposition à Beaubourg en 2009, particulièrement à partir de 3'15 :

<https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource/crBq4r/rXbep45>

Colette Hyvrard



Moins de 3000 frs par mois (1998)
Photo noir et blanc argentique
contrecollée sur aluminium
115 x 85 cm



La petite victoire, 1993, Colette Hyvrard
photo noir et blanc contrecollée sur
aluminium, 150 x 100 cm

Hugues Reip

Installation White Spirit, carton
découpé, bois, moteur, spot, écran,
h 100 cm, ø 180 cm, 2005

En lente farandole semblable aux
pémices du cinéma, des ombres
fantastiques surgissent à la lumière.



Hugues Reip, White Spirit, 2005, Vue
exposition Galerie du jour Agnès B, Paris

Larry Kagan

Larry Kagan fabrique des
enchevêtrements de fils métalliques
qui produisent des ombres
hyperréalistes d'animaux et d'objets
quand ils sont éclairés avec un certain
angle.



Larry Kagan, Mosquito

La lumière comme élément plastique

Nam June Paik

Electronic Superhighway, 1995. Installation vidéo à 51 canaux (y compris un circuit de télévision en circuit fermé), électronique personnalisée, éclairage au néon, acier et bois; couleur, son, Musée d'art américain Smithsonian



Nam June Paik, *Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii*, 1995 American Art Museum, © Nam June Paik Estate, Gift of the artist, 2002.23

François Morellet

**Exposition Réinstallation, 2011,
Centre Pompidou**



François Morellet, *L'Avalanche*, 1996, 36 tubes de néon bleus, fils haute tension blancs. Réinstallations, Centre Pompidou, 2011

Bruce Nauman



Bruce Nauman, *Life, Death, Love, Hate, Pleasure, Pain* 1983

Claude Lévêque



Claude Lévêque, Riez!, 2012, Néon, 32 x 105 cm © ADAGP Claude Lévêque Photo. Elie Morin

Robert Irwin



Robert Irwin
Light and Space II (1), 2008
White Cube

Dan Flavin



Dan Flavin, untitled (to Donna) 5a, 1971, © Philippe Migeat Centre Pompidou, MNAM-CCI /Dist. RMN-GP © Adagp, Paris

James Turrell, sculpteur de lumière

<http://jamesturrell.com/work/type/>

Light painting

La peinture avec la lumière, en anglais light painting, est une technique artistique de prise de vue photographique que l'on pourrait appeler également « luminographie », selon l'usage en vigueur dans divers pays étrangers. Pendant une pose longue réalisée dans un environnement sombre, on déplace une ou plusieurs sources de lumière pour enregistrer directement leurs traces ou pour éclairer sélectivement certaines parties de la scène photographiée.



lightpainting.jpg © Romain Jolivel



© Jadikan

3) Pistes pédagogiques

Les ombres sur les visages

Expérimenter les effets de l'éclairage sur les formes d'un visage, prendre conscience de la modification de certains aspects (par accentuation ou atténuation), de l'expression (la lisibilité étant modifiée, l'ensemble devient inquiétant)

Avec des craies blanches sur papier noir ou au fusain sur fond clair, dessiner le visage d'un camarade éclairé par la lumière. Analyser les modalités d'utilisation du médium, la réaction du papier, les qualités de noir, de gris, de blanc, sur l'utilisation du format, sur les formes, les quantités de blanc, de noir. Appréhender les effets produits sur l'expression des portraits, les ressemblances ou non. Aborder les notions de dégradés, de contrastes, de clair-obscur.

Créer des ambiances, jouer sur les expressions

Créer des photos mystères en jouant avec des lampes de poche...

Créer ainsi des ambiances curieuses, des atmosphères pour faire peur, pour intriguer, en jouant sur les flous, le cadrage avec l'appareil photo, en jouant sur l'intensité, la direction de la source lumineuse avec les lampes de poche

Recherche et expérimentation pour choisir des couleurs pouvant évoquer l'ombre et la lumière

Choisir deux couleurs pour évoquer la même couleur dans l'ombre et dans la lumière.

Ombre et lumière dans le paysage :

« Utiliser des procédés plastiques pour créer un paysage inquiétant en jouant sur l'ombre et la lumière. »

Choix des formats de support, des outils et des matériaux. A disposition : gouaches, encres, papiers de couleurs, ciseaux, colles.

Jouer avec la lumière

- Jouer avec les ombres portées d'objets ou de personnes (les élèves), les dessiner, les reproduire.
- Jouer sur la position et l'orientation de la source lumineuse pour faire apparaître des objets ou des personnages déformés, les dessiner, les utiliser dans d'autres réalisations en leur créant un contexte (le pays des filiformes, la planète écrasée....)
- Jouer avec les contrastes opacité/transparence pour créer des images figuratives ou abstraites. Utiliser des papiers transparents (papier vitrail, papier de soie...) et d'autres opaques pour créer des compositions personnelles en jouant aussi sur les superpositions pour montrer ou cacher. On pourra également présenter ces réalisations devant une source de lumière (lampe ou simplement fenêtre) pour valoriser les transparences.
- Réaliser une construction à l'aide d'allumettes ou de bâtonnets, laissant des ouvertures. À l'image du claustro ou du moucharabieh, établir des vides et des pleins, créant ouvertures et fermetures, laissant ou non apparaître la lumière.

Positionner cette construction sur une maquette préalablement faite. Le motif se crée de nouveau sur le support, la lumière effectue un transfert en négatif de la forme.

- Découper l'image d'un bâtiment ou prendre un volume réduit d'une architecture, puis l'éclairer avec plus ou moins de distance sur une feuille blanche. Dessiner, pour chaque distance, le contour de l'ombre de l'édifice qui se projette sur la feuille de papier, puis la découper. Comparer les deux projections.

Jouer avec les ombres

Réaliser des silhouettes

Rechercher différents procédés pour réaliser des silhouettes

- Contournement du sujet lui-même. Poser des objets sur un support, le contourner puis remplir la forme avec de la peinture ou de l'encre de Chine noire.
- Contournement d'ombres portées de personnes ou d'objets avec source naturelle (soleil) ou artificielle (lampe/projecteur). Contours remplis avec du fusain, de la mine de graphite, des pastels gras noirs

Jouer avec les contrastes, le noir et blanc

- Dessiner un objet ou une forme noire sur papier blanc puis la même forme mais blanche sur papier noir.
- Recréer le négatif à partir d'une feuille blanche. Foncer le fond plutôt que la forme voulue, comme en réserve.
- Travailler les notions de noir et blanc, d'ombre et de lumière : prendre des photos couleurs/noir et blanc, les comparer, analyser les effets.
- Réaliser des montages, des collages, associer des images ou des dessins en couleurs dans des contextes noir et blanc et inversement.
- Créer en noir et blanc (paysage, personnage, objet) en jouant sur les nuances, sur les matériaux (craies, fusains, encres), créer des ombres...

Projeter des rayons lumineux

Réaliser une maquette d'un volume dans laquelle on intégrera des petits papiers miroirs, qui seront, par la suite éclairée par une ou plusieurs sources lumineuses.

Les rayons lumineux seront alors projetés dans la salle et dans le volume.

Possible jeu d'intégration de support à l'intérieur du volume pour repérer les rayons traversant l'espace.

Dessiner avec la lumière : light painting

Dans le noir, avec quelques petites sources lumineuses, jouer avec un appareil photographique numérique et réaliser un light painting. Le light painting est une technique utilisant la lumière pour créer des formes et dessiner dans l'espace.

Pour peindre avec la lumière il faut utiliser un appareil photographique disposant d'un temps de pose d'au moins une seconde mais pouvant atteindre plusieurs minutes pour des scènes évoluées. Ces techniques ne sont pas nouvelles, elles ont été largement mises en pratique en utilisant des appareils argentiques mais depuis

quelques années l'apparition de la photographie numérique a permis de les banaliser, entre autres grâce à la possibilité de contrôler immédiatement le résultat des prises de vues et d'effacer tout ce qui n'est pas satisfaisant.

La méthode la plus simple met en jeu une ou plusieurs sources lumineuses, lampes de poche ou lampes frontales, pointeurs laser, écrans de téléphones portables, feux d'artifice, guirlandes lumineuses, flashes, bougies, allumettes, briquets, tisons enflammés, bâtons lumineux type Cyalume, etc., tenues à la main et déplacées pour obtenir le résultat final souhaité, ce qui laisse toutefois une grande part d'imprévu. Le faisceau émis par chaque source lumineuse peut être orienté directement vers l'appareil ou vers les éléments de la scène que l'on veut mettre en évidence, en lumière pourrait-on dire. Il est bien sûr possible de combiner les images dues aux divers mouvements avec celles qui correspondent à la lumière ambiante, non modifiable par l'opérateur. L'utilisation de filtres colorés permet de varier les teintes.



<https://blog.photobox.fr/tutoriel-light-painting>

<http://www.posepartage.fr/apprendre/dossiers-techniques/light-painting.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=ReVjxx2NJVI>

<https://www.lesnumeriques.com/appareil-photo-numerique/tutoriel-apprendre-technique-light-painting-a1975.html>

g) Métamorphose

1) **Etymologie, définitions.**

Etymologie :

Du grec « metamorphosis » : Changement de forme

Du préfixe « méta » qui indique le changement et « morphe » la forme

Définition :

Passage d'un état à un autre état résultant d'une transformation : humanisation, animalisation, végétalisation, minéralisation... Le thème de la métamorphose prend racine dans les mythologies. Changement de cette nature opérée par les Dieux dans la mythologie grecque et latine (cf. : la métamorphose d'Actéon en cerf, de Daphné en laurier).

Les mythes de tous les pays, sont autant de tentatives d'explication du monde et des phénomènes naturels et humains, à travers l'enchaînement de métamorphoses.

Le thème s'est ensuite élargi dans le domaine fantastique, du surnaturel. Les romans fantastiques proposent souvent des métamorphoses où les personnages prennent des facultés nouvelles tout en gardant certaines facultés humaines. Elle peut être complète ou partielle.

Au sens métaphorique, le terme « métamorphose » s'emploie pour exprimer le changement d'une personne dans son apparence ou du point de vue moral.

Racine commune avec la transformation ; trans (au travers de) formatio (forme, moule) : transformation, changement d'une forme en une autre..

La métamorphose peut être définitive, ponctuelle et réversible, progressive et spontanée.

- Totale : histoire de Cyparissus ou de la statue de Pygmalion
- Partielle : les oreilles du roi Midas
- Ponctuelle et réversible : seulement pour les dieux, Zeus et toutes ses formes

Notions abordées lors de la verbalisation : assemblage, composite, imbrication, hétérogénéité, cohérence plastique, écart, ressemblance, narration, temporalité.



Apollon et Daphné transformée en laurier, Christine de Pizan (v.1364- v .1431)

Métamorphoses et mythologie :

Zeus. Il a vécu d'innombrables aventures avec des mortelles, donnant naissance à des héros et demi-dieux, il a utilisé toutes sortes de ruses et toutes sortes de formes pour mieux approcher et séduire les mortelles qui lui plaisent :

- prenant l'apparence d'**Artémis** pour séduire la nymphe Callisto, compagne d'Artémis ;
- métamorphosé en **cygne** pour Lédas.
- en **taureau blanc** aux cornes dorées pour Europe,
- en **pluie d'or** pour Danaé, fille du roi d'Argos, enfermée dans une tour d'airain,
- en **nuage** pour Io, métamorphosée en génisse blanche,
- en **aigle** pour Ganimède, prince de la famille royale de Troie, devenu échanson de Zeus.

Protée, fils de Poséidon et de Thétis, grand devin se métamorphosant en toutes sortes **d'apparitions monstrueuses**, pour décourager ceux qui souhaitent l'interroger ; ne livrant ses prédictions qu'à ceux qui n'ont pas été effrayés.

Achéloos, fils d'Océan, transformé en **serpent monstrueux** puis en **taureau furieux**, lors de sa lutte au corps à corps avec Héraclès, pour la conquête de Déjarine dont ils sont tous les deux amoureux.

Aiphée, dieu d'un fleuve du Péloponèse, transformé en **homme** pour pourchasser Aréthuse, nymphe se baignant dans ses eaux, dont il est tombé amoureux.

Hadès portant un casque le rendant **invisible**.

Déméter, métamorphosée en **jument** pour échapper à Poséidon, errant sur la Terre sous les traits d'une **vieille femme**.

Poséidon, transformé en **cheval** pour poursuivre Déméter.

Les Héliades, changées en **peupliers**.

Daphné, nymphe, changée en **laurier** pour échapper à la poursuite d'Apollon

Syrinx, nymphe, transformée en **touffe des roseaux** pour échapper au dieu Pan amoureux.

Aréthuse, nymphe se baignant dans les eaux d'un fleuve du Péloponèse, changée en **fontaine** puis en **source** par Artémis pour échapper à Alphée, dieu du fleuve qui la pourchasse.

Callisto, nymphe compagne d'Artémis, transformée en **ourse** puis tuée d'une flèche par Artémis, pour avoir été séduite par Zeus, alors que vouée à la virginité, puis transformée en **astre** avec son fils, par Zeus (**Grande Ourse et Petite Ourse**).

Les Pléiades, sept sœurs (compagnes d'Artémis, devant rester chastes), transformées en **colombes** puis en étoiles formant **constellation** par Zeus, pour échapper à Orion qui les poursuit depuis cinq ans.

Actéon changé en **cerf** par Artémis et dévoré par les chiens lâchés sur lui, pour avoir surpris la déesse nue alors qu'elle prenait son bain.

Dionysos, fils de Zeus et de Sémélé (fille du roi de Thèbes), transformé en **chevreau** par son père pour échapper à la fureur d'Héra.

Ascalaphos, fils d'Achéron, transformé en **hibou** par Déméter.

Ovide (Métamorphoses V, 319 sqq) fait chanter aux **Piérides** la guerre des dieux contre les Géants et en particulier le moment où les dieux sont obligés de fuir dans le désert égyptien, où ils prennent l'apparence d'animaux.

« Elle raconte que Typhon, sorti des entrailles de la terre, porta la terreur aux plaines de l'éther ; que les dieux prirent la fuite, et ne s'arrêtèrent qu'aux sept bouches du Nil. Elle ajoute que, toujours poursuivis par ce monstrueux enfant de la Terre, les immortels effrayés se déroberent à sa fureur, sous les formes de divers animaux.

Jupiter, dit-elle, devint le chef de ce troupeau ; et c'est depuis ce temps que la Libye, lui donnant des cornes recourbées, l'adore sous le nom d'Ammon. Le dieu de Délos prit la noire figure d'un corbeau ; Bacchus se cacha sous la forme d'un bouc ; on vit Diane se changer en chatte ; et Junon en génisse. Vénus se couvrit de l'écaille d'un poisson, et Mercure emprunta les traits et l'aile de l'ibis. »

La galerie des sculptures et moulages abrite l'original de la sculpture de Latone, une des figures majeures de la fontaine de Latone que l'on découvre dans les jardins du château de Versailles.

Le bassin est consacré **au mythe de Latone**, mère d'Apollon et de Diane, et représente sa rencontre avec des paysans de Lycie. Lors de cet épisode rapporté par Ovide dans ses *Métamorphoses*, Latone condamne des paysans qui l'avaient outragée à être changés en grenouilles.



© EPV / Thomas Garnier

<http://latone.chateauversailles.fr/page/le-bassin-de-latone/la-legende-de-latone>

2) Pistes pédagogiques

Actions plastiques et métamorphose → Transformer / Changer / Transmuter / Modifier / Convertir/ Retourner/ Altérer / Dénaturer / Muer / Transfigurer / Déformer / Travestir / Truquer/ Muter/ Varier/ Révolutionner/ Convertir / Déguiser / Transposer / Travestir / Transmuter / Traiter / Retourner / Contrefaire / Augmenter / Adapter / Moderniser / Muer / Remanier / Renverser / Truquer / Elaborer / Fausser / Dénaturer / Chambarder / Chambouler / Diminuer / Défigurer / Déformer / Varier / Transfigurer / Réduire / Refondre / Recouvrir / Falsifier / Innover / Commuer / Agrandir / Gâter / Diminuer / Opérer / Voiler / Remanier / Retoucher / Réviser / Habiller / Transformer / Changer / Modifier / Rectifier / Corriger / Corrompre / Arranger / Masquer / Dissimuler / Cacher / Altérer / Intervertir / Orner Inverser / Imiter / Accommoder / Altérer / Pourrir / Putréfier / Tricher / Maquiller / Tromper / Abuser / Remplacer / Agrémenter / Masquer /...

Métamorphoser, « restaurer » la Vénus de Milo (ou une sculpture de la galerie que vous aurez prise en photo) en dessinant, collant, ajout de modelage en terre sur l'image, puis faire une photo.



Aphrodite dite Vénus de Milo, Paris, musée du

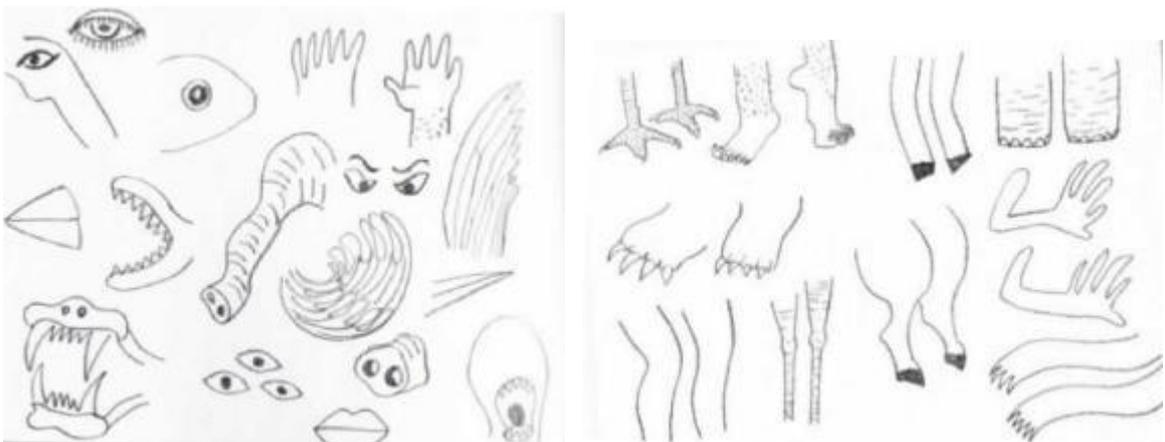
Métamorphose d'un « petit rien »

- Un morceau de bois flotté se transforme en elfe, en être féérique, par ajout de matériaux et objets divers (gaze, papier de soie, fil électrique, etc...)
- Un morceau de gaze se transforme en animal des abysses (l'enduire partiellement de colle, le peindre partiellement à la bombe, et l'installer dans un espace noir : boîte à chaussures.
- Une boule de polystyrène se transforme en animal des ténèbres : piquez dedans des morceaux de bois (pattes), fourchettes ou cuillères en plastique (ailes). Recouvrir de bandes plâtrées, laissez sécher et peindre avec de la peinture imitant le bronze.

Cadavre exquis : par le dessin, une méthode très simple consiste à réaliser des êtres hybrides en utilisant la technique du Cadavre Exquis. On plie une feuille (A3) en 3 parties égales. On demande aux enfants de réaliser dans la partie haute, la tête d'un monstre (personnage, animal). Ensuite les enfants cachent la tête et remettent à leurs voisins la feuille pliée en leur demandant de dessiner le corps sur la partie du milieu. Une fois le corps dessiné (avec tentacules, pattes, bras...) les enfants plient à nouveau la feuille et la passent à un autre camarade. Ce dernier doit finir le dessin en réalisant le bas du monstre (pattes arrière, queue de poisson, piques etc.). Une fois le dessin fini, on demande aux enfants de déplier la feuille et de découvrir le monstre créé. Par la suite ce monstre peut être complété, on peut lier les différentes parties entre elles, on peut le colorier, le peindre, l'agrandir...

Métamorphose d'un monstre, à partir de vignettes représentant des pattes, des têtes. Décalquer et composer son monstre en dessinant le corps, avec une contrainte de langage : monstre élégant, effrayant, malicieux, répugnant, amusant.

Dessins extraits de la revue Dada n°196, Les monstres



3) Références culturelles.

Levi Van Veluw est un photographe étonnant et talentueux, son travail est basé sur l'autoportrait qu'il va modifier avec comme directive artistique la nature... Né en 1985 à Hoevelaken aux Pays-Bas, Levi Van Veluw est un artiste multidisciplinaire qui vit et travaille toujours dans son pays d'origine.



Levi VanVeluw , landscape,2008

Colette Hyrard, artiste plasticienne installe des « objets construits » et à l'aide d'une source lumineuse (que l'on devine), donnent à voir des « ombres imagées ». Les traces obtenues, caressent notre imaginaire et le bousculent quelque peu.



Colette Hyrard , La ferme des animaux : le chien (2001)



Colette Hyrard, Ombre de pinceau n°15 (1994)
Photo noir et blanc argentique
contrecollée sur aluminium
106 x 60 cm

Morphing : **Lawick/Müller** travaillent plus particulièrement autour des couples d'artistes et de ce qui fait cette spécificité : être deux dans une création où le nom de l'artiste (Lawick/Müller) est déjà un être mixte.

La série *La Folie à Deux*, (1992-1996) se présente sous forme de tableaux composés de douze ou seize images qui sont alignées selon plusieurs registres superposés. L'un des deux artistes du couple occupe la première place en haut à gauche et l'autre la dernière en bas à droite.



Lawick/Müller *La Folie à Deux*, (1992-1996)

5) Présentation et valorisation

On met en scène

Sculpture et socle : Grand amoureux des fragments lapidaires du passé, **Rodin** fait mouler des pilastres antiques pour s'en servir comme socle. La manière dont la sculpture s'insère dans l'espace peut être ainsi totalement contrôlée. **Brancusi** étend le travail de l'artiste au socle lui-même, taillant dans des blocs de pierre ou de bois les supports de ses figures. Peu à peu, le support devient partie intégrante de la création, et il est bien souvent impossible, chez Giacometti de les séparer.

Réfléchir à une présentation de la production. Pour les productions en volume, un socle ou pas ? Pour celles en deux dimensions, un cadre ou pas ?

Le socle sert de stabilité et à la présentation de l'œuvre. A l'origine, il isole les statues et les distingue en les élevant.

Sa suppression intègre l'œuvre à son environnement et la rapproche des « regardeurs ». « *Ce sont les regardeurs qui font l'œuvre* », Marcel Duchamp.

Parfois le socle revêt autant d'importance que la sculpture.



La Victoire de Samothrace, Vers 200-185 av. J.-C – Brancusi, Le coq, 1935 - Giacometti, le petit buste de Silvio, 1942- Marcel Duchamp, Roue de bicyclette, 1913 - Bertrand Lavier, Panton sur réfrigérateur, 1989- Mark Manders, Dry clay head. 1915 (© TADZIO)

Le cadre est la limite de l'image. Il peut être à la fois matériel ou la limite. La production peut toutefois sortir du cadre.

« Un cadre ajoute à la peinture je ne sais quoi d'étrange et d'enchanté en l'isolant de l'immense nature » **Charles Baudelaire**

« Le cadre c'est quelque chose d'artificiel, et il est là, précisément pour renforcer l'aspect artificiel de la peinture » **Francis Bacon**

6) Parcours culturel

Vous pouvez réaliser un **carnet culturel** comme mémoire d'une aventure artistique, pour laisser des traces, représenter le monde, témoigner, réfléchir, rendre compte d'un vécu, exprimer ses émotions, parler de soi...

Quelles visites en lien avec le projet ?

- **Musée Rodin**
- **Les sculptures d'Aristide Maillol, Henri Moore, Jean Dubuffet, etc...dans les jardins des Tuileries**
- **Musée Bourdelle**
- **Musée du Louvre** : le département grec, romain et étrusque, la cour Marly et la cour Puget.

Cour Puget



Pierre Puget, Milon de Crotone, 1683,
© 2011 Musée du Louvre / A.
Mongodin

Cour Marly



Guillaume 1er Coustou, Cheval retenu par un palefrenier,
© 2011 Musée du Louvre / A. Mongodin

Itinéraire possible jusqu'en mars dans les jardins du château de Versailles avec des sculptures en bronze et en plomb non bâchées (débâchage en mars): Parterre d'Eau, Parterre du Nord, Allée d'Eau (ou Allée des Marmousets), Bassin du Dragon, Bassin de Neptune, Bosquet du théâtre d'Eau (le groupe des enfants dorés), et Bassin de Latone.



Le dragon Python (EPV)



Des marmousets (EPV)

7) Glossaire

(Photos CPAP 78)

Bas-relief : sculpture dont les différentes formes ont des saillies qui représentent moins de la moitié du volume réel d'un corps ou d'un objet.



Bronze: métal dur obtenu à partir d'un mélange de cuivre et d'étain (on parle d'alliage). Il est fondu pour obtenir une **sculpture**. Le liquide en fusion est coulé dans un **moule**. Après refroidissement, le bronze, devenu solide, prend la forme du moule. Le métier correspondant est celui de fondeur.

Contrapposto (déhanchement) : désigne en Arts plastiques une attitude du corps humain où l'une des 2 jambes porte le poids du corps, l'autre étant laissée libre et légèrement fléchie.

Couler: remplir un **moule** d'une matière liquide (**bronze, plâtre**, etc.).

Drapé (mouillé): Le drapé désigne l'agencement des étoffes et des plis des vêtements représentés en peinture ou en sculpture. Les « drapés mouillés » révèlent les formes du corps pour le mettre en valeur



Esquisse: première étape du travail préparatoire. On pourrait la nommer le «**brouillon**». L'esquisse (ou ébauche) peut être dessinée ou modelée dans l'argile.

Haut relief : sculpture dont les formes sont presque indépendantes du support, presque en ronde-bosse.



Marbre: pierre très dure considérée comme un matériau noble dans la **sculpture**. L'artiste lui donne forme en la taillant à l'aide d'outils spécifiques. Les métiers correspondants sont ceux de **tailleur** et de sculpteur.

Modeler : donner une forme à un matériau malléable à l'aide de ses mains principalement. On peut modeler l'argile, le **plâtre**, tout comme la pâte à modeler.

Moulage : forme obtenue à partir d'un **moule**. Il peut être une œuvre originale ou une copie (en **bronze, terre, plâtre, résine**, etc.).

Moule : contenant réalisé à partir d'une **esquisse** ou d'une œuvre, de la même façon qu'en cuisine on se sert d'un moule pour donner la forme à un gâteau ou un lapin en chocolat.

Le moule est un outil fabriqué à partir d'un volume en 3 dimensions (bas-relief, haut-relief, ronde-bosse) Il sert à le dupliquer à des fins de conservation de l'original, d'exposition, ou encore à des fins de commerciales.

Plâtre: matériau poudreux obtenu à partir de la pierre de gypse chauffée et broyée. Une fois mélangé à l'eau, le plâtre est malléable et peut être **coulé** ou **modelé**.

Praticien: ouvrier qui travaille dans l'atelier du sculpteur. Il « met au point » puis il **taille** une statue de **marbre** ou de pierre d'après le modèle préparé par l'artiste.

Réplique/Copie: reproduction à l'identique d'une œuvre qui peut être réalisée dans différents matériaux. Dès sa création une **sculpture** peut être réalisée en plusieurs exemplaires pour sa vente. Aujourd'hui, grâce aux nouvelles technologies (par exemple le scanner), aucun contact avec l'œuvre originale n'est nécessaire pour réaliser une copie.

Résine: matériau moderne qui permet de réaliser des œuvres d'art et des **copies**.

Ronde bosse : sculpture dont on peut faire le tour, la regarder de tous les côtés, devant, derrière...

Sculpture : œuvre d'art en trois dimensions (3D) : hauteur ↑, largeur →, profondeur ←→. On parle aussi de volume. Il existe différentes sculptures :

- les bas-reliefs et hauts reliefs (une face est plane pour être adossée à un mur)
- la ronde-bosse (on peut en faire le tour).

Tailler : donner une forme à un matériau dur à l'aide d'outils par retrait de matière. On peut tailler toute sorte de roches comme le **marbre** ou le granit, mais aussi le bois.

Terme : c'est un genre de sculpture. La partie inférieure du corps se termine en gaine. Le terme est une forme de sculpture intrinsèquement liée à la mythologie. Elle dérive de Terminus, divinité agricole dont la représentation sculptée était placée aux limites des champs. Dépouvu de jambes, ce dieu était réputé immuable.



Terre: la terre est de l'argile. Il s'agit d'un matériau malléable.

Terre cuite : argile qui, une fois cuite, ne craint plus l'humidité et résiste au temps.

8) Autres ressources, liens :

Sitographie

Site **du projet ONCPM** :

<http://on-ne-copie-pas-mais.ac-versailles.fr>

Les **collections** du Château de Versailles :

<http://collections.chateauversailles.fr/#f034f8bb-7d05-4d86-bab5-9d741418dada>

<http://www.chateauversailles.fr/decouvrir/domaine/ecuries-royales/galerie-sculptures-moulages>

Où trouver les **sculptures dans les jardins** du château ?

<http://versailles.sculpturederue.fr/page129.html>

Les photos des sculptures :

<http://versailles.sculpturederue.fr/>

Musée du **Louvre** : les œuvres à la loupe :

<http://www.louvre.fr/oal>

<http://www.louvre.fr/routes/la-sculpture-grecque>

Diverses informations sur la sculpture

Orange RMN Grand Palais, la sculpture au premier coup d'œil :

<http://www.dailymotion.com/video/x5jhulp>

« C'est pas sorcier » : Du modelage sur argile à la sculpture sur pierre :

<http://education.francetv.fr/matiere/arts-visuels/cinquieme/video/du-modelage-sur-argile-a-la-sculpture-sur-pierre>

Sculpture : Les différents outils pour modelage

<https://www.youtube.com/watch?v=G2mj9Av1Dh8>

Fragments, dossier pédagogique centre Pompidou Metz :

http://www.centrepompidou-metz.fr/sites/default/files/images/dossiers/2010-11_chefs-doeuvre_fragments.pdf

Fragments, document de CPAP des autres départements :

http://www.ac-grenoble.fr/action.culturelle/blogWP/wp-content/uploads/2012/11/DP_VdP_domanovic_laric.pdf

L'accumulation comme présentation originale :

<https://m2museologie.wordpress.com/2010/10/31/%C2%AB-%E2%80%99accumulation-comme-presentation-originale-%C2%BB/>

Le volume à l'école :

<https://web.ac-reims.fr/dsden10/exper/IMG/pdf/volume.pdf>

Ressources d'images, l'agence photo de la Réunion des Musées Nationaux :

<https://www.photo.rmn.fr/>

Ressources complémentaires:

<http://www.arts-plastiques.ac-versailles.fr/spip.php?article176>

Berthet, Dominique, *Recherches en Esthétique*, n° 14, « Le Fragment », CEREAP, 2008, éditorial

Cadet. C, Charles. R, J-L. Galus., *La communication par l'image*, Nathan, réédition 2006

Héros. Figures des lettres et des arts, collection Pallettes, 2012

L'éducation artistique à l'école, Paris, CNDP, 1993

Lagoutte, Daniel, *Enseigner les arts plastiques*, Paris, Hachette, 1991

Lagoutte, Daniel, *Les arts plastiques : contenus, enjeux et finalités*, Paris, Armand Colin, 1999

Girardeau, Anne, *Arts visuels et collections*, SCEREN CRDP, 2007

Morin, Nicole et Bellocq, Ghislaine, *Des techniques au service de sens*, SCEREN, CRDP Poitou, 2004.

Reyt Claude, *Enseigner les arts visuels, L'image au cycle 3*, Bordas, 2005

Reyt, Claude, *Les arts plastiques à l'école*, Paris, Bordas, 2002

Rodin, *l'Antique est ma jeunesse*, Bénédicte Garnier, 2002

Revue DADA :

N°98 : Collectionner

N°165 : Rodin

N°191 : Art Antique Remix

N°196 : Les Monstres

N°218 : Camille Claudel

Programmes

Programmes d'enseignement : B.O. n°11 du 26.11.2015 consacré aux nouveaux programmes d'enseignement de l'école élémentaire

Programmes d'enseignement : B.O. n°2 du 26.03.2015 consacré au programme d'enseignement de l'école maternelle

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève :

http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=71673

<http://eduscol.education.fr/cid74945/le-parcours-d-education-artistique-et-culturelle.html>