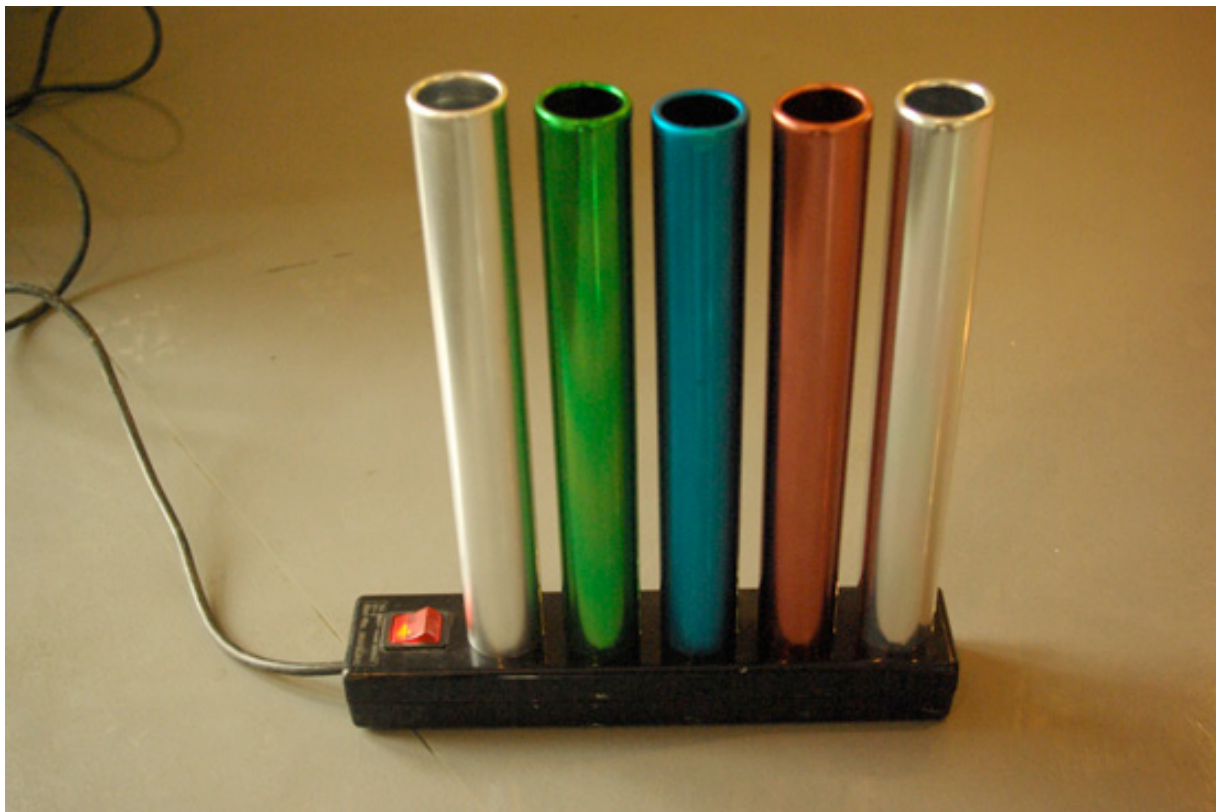


MAISON POPULAIRE
Centre d'art
9 bis rue Dombasle
93100 Montreuil

DOSSIER PEDAGOGIQUE

PLUTOT QUE RIEN : DEMONTAGES



Exposition du 19 janvier au 26 mars 2011

**Commissaire invitée Raphaële Jeune,
en collaboration avec le philosophe Frédéric Neyrat.**

Contact :

**Emmanuelle Boireau, médiatrice culturelle
01 42 87 08 68 ou emmanuelle.boireau@maisonpop.fr**

L'EXPOSITION

Plutôt que rien : démontages

**Commissaire invitée Raphaële Jeune,
en collaboration avec le philosophe Frédéric Neyrat.**

Pour la première phase de sa programmation, *Plutôt que rien : démontages*, Raphaële Jeune développe en collaboration avec le philosophe Frédéric Neyrat un dispositif curatorial singulier par le biais d'un protocole proposé à quarante-cinq artistes, autant que de jours d'ouverture de l'exposition. Ce protocole établit des règles à partir desquelles une exposition peut s'écrire dans le temps.

Chaque artiste est invité à intervenir, le temps d'un jour, dans le centre d'art de la Maison populaire, avec une œuvre, une installation ou une modalité de présence choisie en réponse au contexte. Ce temps court, situé dans un enchaînement chronologique entre les propositions précédentes et les suivantes, permet d'envisager l'intervention artistique autrement que dans une exposition collective agencée spatialement. Si dans cette dernière, les œuvres sont installées avant l'ouverture et, le plus souvent, une fois pour toutes, vidant l'espace de la présence de l'artiste, *Démontages* place au centre le processus apparition / présence / disparition de l'œuvre, tel que l'artiste le négocie, dans une temporalité contractée, dans un espace-chantier jamais stabilisé et à partir d'un propos curatorial perpétuellement transformé. Ainsi, une infinité de situations peut se présenter, libre aux artistes d'interpréter le protocole, et de jouer avec le mouvement d'altération continue qui crée l'exposition. Chaque jour, le moment du démontage, de la dé(sex)position de l'œuvre est celui d'un rendez-vous privilégié du public avec l'artiste. C'est l'instant plus ou moins dilaté d'un devenir absence, d'une « déposition » dans laquelle Frédéric Neyrat voit « un des noms pour les devenirs non flexibles, les à-venirs qui ne font pas que passer », l'art laissant un dépôt sur son passage. Ce dernier souhaite échafauder, en lien avec ce processus, une improvisation philosophique dans laquelle il tente l'expérience sans filet de l'altération d'une forme d'expression, celle de la pensée, par, dans, et à travers une autre, celle de l'art : une pratique des seuils.

Raphaële Jeune

Commissaire d'exposition indépendante, fondatrice de l'association Art to be, Raphaële Jeune a dirigé les deux premières éditions des Ateliers de Rennes - Biennale d'art contemporain, *Valeurs croisées* en 2008 et *Ce qui vient* en 2010 (catalogues aux Presses du réel). Elle vit actuellement à Rennes.

LES PISTES PÉDAGOGIQUES

Elles permettent d'évoquer certains contenus de l'exposition en classe, en amont ou en aval de la visite au Centre d'art, afin de tisser des liens avec d'autres disciplines qui peuvent entrer en écho aux programmes scolaires.

Écoles élémentaires et collèges



Mythologie > La déesse Mnémosyne

Fille de Gaia et Ouranos d'après le poète Hésiode (VIII^{ème} siècle av.J.-C.), Mnémosyne est la déesse de la mémoire dans la mythologie grecque. Elle serait à l'origine des mots et du langage. Elle est aussi la mère des 9 muses conçues avec Zeus. Elle est souvent représentée sous les traits d'une femme tenant une de ses oreilles dans sa main ou soutenant son menton dans une attitude de méditation.

Les neuf muses appartiennent à la famille des nymphes et sont les protectrices des lettres, arts et sciences :

Calliope : Muse de l'éloquence

Érato : Muse de l'histoire

Euterpe : Muse de la musique

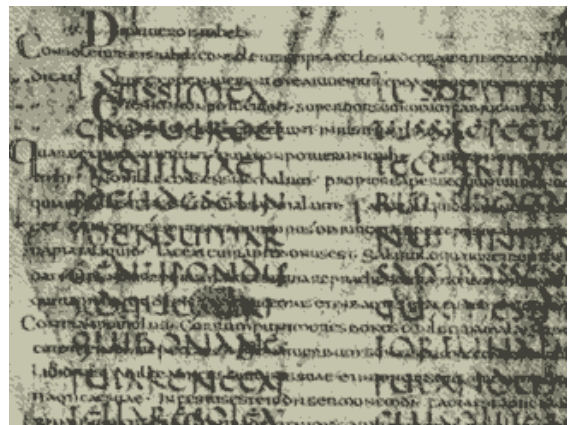
Melpomène : Muse de la tragédie

Polymnie : Muse de la poésie

Terpsichore : Muse de la danse

Thalie : Muse de la comédie

Uranie : Muse de l'astronomie



Histoire > Le palimpseste

Un palimpseste, étymologiquement « gratté de nouveau », est un manuscrit écrit sur parchemin préalablement utilisé, et dont on a fait disparaître les inscriptions pour y écrire de nouveau. Cette méthode fut utilisée au Moyen-âge entre le VI^{ème} et le XII^{ème} siècle par les copistes qui réutilisaient les parchemins par soucis d'économie. Les manuscrits étaient alors lavés ou effacés avec une pierre ponce avant d'être recouverts de nouvelles écritures. Beaucoup de textes ont ainsi été perdus bien qu'aujourd'hui les nouvelles technologies de restauration tels que la chimie ou les rayons ultraviolets réussissent à faire ressurgir les anciens textes. Par extension on parle parfois de palimpseste pour un objet qui se construit par strates, destructions, recouvrements et reconstructions successives, tout en gardant la trace des différentes étapes de l'histoire.



Histoire > Tablettes de cire molle

La tablette de cire est formée d'une plaquette le plus souvent d'environ 10 à 40cm de long sur quelques centimètres de largeur et quelques millimètres d'épaisseur. Elle est évidée sur presque toute sa surface en conservant un rebord de quelques millimètres qui fait cadre.

De la cire est coulée dans la partie en dépression puis lissée. L'écriture se fait en gravant les caractères sur la cire à l'aide de l'extrémité pointue d'un instrument appelé style ou stilet. Ils peuvent être effacés en lissant la cire avec l'autre extrémité, plate, du style, après l'avoir ramollie. Le matériau utilisé pour fabriquer les tablettes est en général le bois (buis, hêtre, érable, etc.) mais des matières plus nobles ont été également utilisées, en particulier au Moyen Âge où l'ivoire, l'argent, l'os de baleine ont été utilisés. La corne et l'ardoise ont également été utilisées mais dans une moindre mesure. La cire est très souvent teintée pour obtenir une surface d'écriture sombre sur laquelle les incisions faites par le style seront plus visibles à la lumière. La plus ancienne tablette connue provient d'un bateau mycénien et date du XIV^e siècle av. J.-C, elle est utilisée jusqu'au milieu du XIX^e siècle.



Archéologie > Stratigraphie

La stratigraphie est une discipline des sciences de la terre qui étudie la succession des différentes couches géologiques. On utilise ces principes dans le domaine de l'archéologie, les différentes couches, ou unités stratigraphiques permettent la caractérisation et la datation d'une activité humaine sur un site fouillé. Elles sont le résultat de l'accumulation de sédiments, d'apports humains, d'incendies, etc... Les principes généraux de cette discipline sont : la continuité (une même couche a le même âge sur toute son étendue), l'uniformitarisme (les structures géologiques passées ont été formées par des phénomènes tels que tectoniques, magmatiques, sédimentaires, etc), l'identité paléontologique (deux couches contenant les mêmes fossiles sont considérés comme ayant le même âge). La stratigraphie s'appuie aussi sur des principes géométriques : la superposition (une couche est plus récente que celle qu'elle recouvre), l'horizontalité (les couches sédimentaires se déposent horizontalement), le recoupement (les couches sédimentaires sont plus anciennes que les failles ou roches qui les recoupent), l'inclusion (les morceaux de roches inclus dans une couche sont plus anciens que leur contenant). Les villes et leurs changements architecturaux perpétuels créent un paysage par strates et recouvrements...



Technologie > La boîte noire

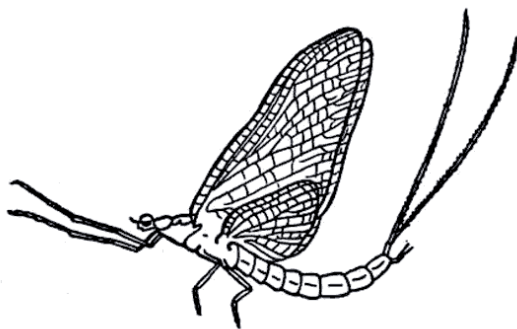
La boîte noire est un appareil informatique dont on ne connaît pas le fonctionnement interne.

C'est un système qui permet de garder la trace des événements qui se sont déroulés et qui enregistre les paramètres de vol d'un avion. L'origine de la « black box » se situe à l'époque de la deuxième guerre mondiale, elle est liée aux techniques des télécommunications militaires, reprenant l'expression utilisée pour désigner « des appareils ennemis capturés qui ne pouvaient pas être ouverts » car ils pouvaient être piégés et ils devaient donc être examinés sans que leur conception interne soit visible.



Sciences naturelles > L'éphémère

Adulte, c'est un petit insecte au corps très effilé et aux courtes antennes. Il possède deux paires d'ailes transparentes. L'éphémère passe la majeure partie de sa vie (1 à 3 ans), sous la forme de larve. Il se transforme en adulte pour s'envoler et vivre seulement quelques heures.

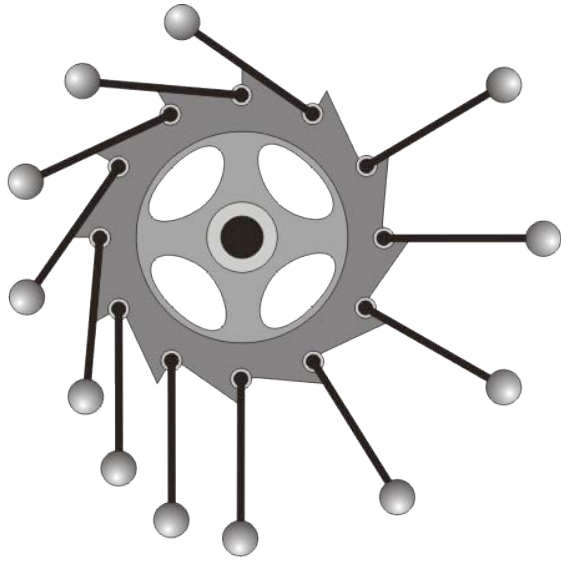


Lycées et universités



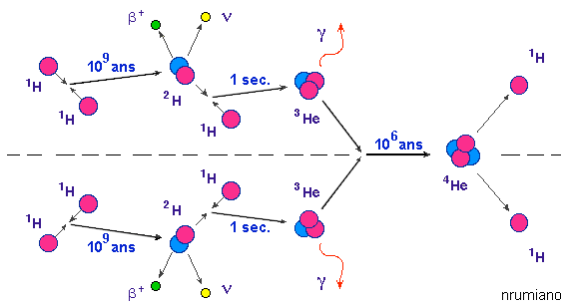
Philosophie > Ecosophie

L'écosophie est un concept forgé par le philosophe Arne Naess à l'université d'Oslo en 1960, au début du mouvement de l'écologie qui invitait à un renversement de la perspective anthropocentriste. L'idée principale est que l'homme ne se situe pas au sommet de la hiérarchie du vivant, mais s'inscrit au contraire dans l'écosphère comme une partie qui s'insère dans un tout. Le philosophe et psychanalyste Felix Guattari a développé la notion d'écosophie dans son ouvrage « Les trois écologies » paru en 1989. Il y distingue l'écologie environnementale qui concerne les rapports à la nature et à l'environnement, l'écologie sociale qui concerne les rapports aux réalités économiques et sociales et l'écologie mentale qui concerne les rapports à la psyché, la question de la production et la subjectivité humaine. Etymologiquement, « éco » signifie la maison, l'habitat et « sophia » le savoir, la sagesse ; l'écosophie pourrait donc correspondre à une « sagesse de l'habiter ».



Mécanique > Mouvement perpétuel

Le mouvement perpétuel désigne l'idée d'un mouvement, au sein d'un système, capable de durer indéfiniment sans apport extérieur d'énergie ou de matière, ni transformation irréversible du système. Depuis la renaissance, des inventeurs tels que Léonard de Vinci, ont expérimentés la construction de systèmes mécaniques aptes à perpétuer leur mouvement, pensant qu'ils pourraient constituer une source gratuite et infinie d'énergie de travail. Leurs mécanismes ne fonctionnaient pas vraiment à cause du frottement entre les pièces. En théorie, un mouvement perpétuel peut exister sans aucune énergie apportée et ainsi devenir une source d'énergie. Cela reviendrait à consommer sans avoir ajouter au départ alors que le premier principe de la thermodynamique indique que l'énergie ne peut être ni créée ni détruite mais seulement transformée. La construction d'un moteur perpétuel est donc impossible.



Physique > Réactions en chaîne

Réaction complexe au cours de laquelle un ou plusieurs intermédiaires réactionnels, qui sont souvent des radicaux, sont continuellement régénérés par la répétition d'un cycle d'étapes élémentaires, dites « étapes de propagation ». La réaction comporte également une étape initiale, dite « d'amorçage », et une étape finale, dite « de terminaison ».



Histoire de l'art > L'Atlas Mnemosyne

Fondateur de l'iconologie, le philosophe allemand Aby Warburg (1886-1929) avait l'ambition de mettre au point une histoire de l'art sans texte, uniquement en images, la compréhension de l'histoire découlant des rapprochements, recoupements, écarts, rendus possibles par l'association de ces mêmes images. A la fin de sa vie, vers 1929, il travaille à *l'Atlas Mnemosyne*, dans lequel on peut voir un ensemble de planches, où sont juxtaposées un ensemble de planches où sont juxtaposées des reproductions photographiques d'œuvres ou d'éléments architecturaux, des publicités, des factures qui sont autant de prélèvements du passé. Ces collages montages mettent face à face et dans la simultanéité des éléments

qui au départ semblent historiquement se succéder. Philippe Alain Michaud(1) considère l'Atlas Mnémosyne comme un dispositif cinématographique, il assimile les reproductions des œuvres à des photogrammes, et voit dans l'intervalle noir qui les sépare un moyen de créer une dynamique de lecture, de produire un enchaînement filmique. Le collage et montage de cet atlas, le fait de manipuler les images physiquement s'apparente à la démarche du monteur de cinéma. Sans la possibilité de reproduire les œuvres, de les transposer sous un format unique et manipulable, l'atlas aurait difficilement existé. La photographie en rendant possible la représentation des œuvres a permis le travail de montage, la manipulation par le collage manuel (papier colle ciseau) des figures, des époques, des concepts



Chimie > Antoine Lavoisier

Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme...

Les contributions fondamentales de Lavoisier à la chimie sont le résultat d'un effort conscient d'adapter toutes les expériences dans le cadre d'une théorie simple. Il a établi l'utilisation cohérente de l'équilibre chimique, a utilisé ses découvertes sur l'oxygène pour renverser la théorie phlogistique, et a développé un nouveau système de nomenclature chimique qui soutient que l'oxygène est un constituant essentiel de tous les acides (ce qui plus tard se révéla incorrect). Pour la première fois, la notion moderne d'élément est présentée systématiquement. Les trois ou quatre éléments de la chimie classique ont conduit au développement du système moderne, et Lavoisier a traduit des réactions dans les équations chimiques qui respectaient la loi de conservation des masses. La maxime « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme » attribuée à Lavoisier, est simplement la reformulation d'une phrase d'Anaxagore de Clazomènes : « Rien ne naît ni ne périt, mais des choses déjà existantes se combinent, puis se séparent de nouveau ». Dans son *Traité élémentaire de chimie* de 1789, Lavoisier parle de la matière en ces termes : « On voit que, pour arriver à la solution de ces deux questions, il fallait d'abord bien connaître l'analyse et la nature du corps susceptible de fermenter, et les produits de la fermentation ; car rien ne se crée, ni dans les opérations de l'art, ni dans celles de la nature, et l'on peut poser en principe que, dans toute opération, il y a une égale quantité de matière avant et après l'opération ; que la qualité et la quantité des principes est la même, et qu'il n'y a que des changements, des modifications. »

GLOSSAIRE



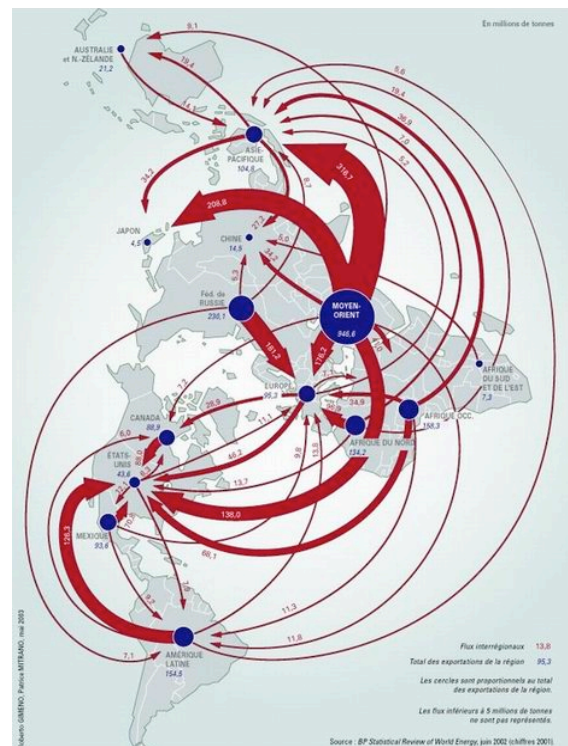
Accumulation

L'accumulation, du latin *accumulare* "mettre en scène" et *cumulus* "amoncellement", est une figure de style qui se traduit par une énumération d'éléments appartenant à une même catégorie, de même nature et/ou de même fonction grammaticales et qui crée un effet de profusion. Elle est une figure de style très employée et l'une des plus connues, très proche de l'énumération.

Expérience

D'un point de vue très théorique, une expérience est un engagement dans une situation de mise à l'épreuve d'un élément d'ordre spéculatif, souvent appelé hypothèse lorsqu'elle s'inscrit dans un système logique. Dans les disciplines scientifiques, les expériences sont conduites en respectant des protocoles rigoureux, concernant aussi bien la

planification et la mise en œuvre concrète de la situation expérimentale, que le recueil des données ou l'interprétation théorique qu'il en est faite. En raison de cet élément spéculatif, l'expérience comporte de manière intrinsèque un poids d'indétermination, d'incertitude. La conduite d'une expérience mène ainsi à deux types de bénéfice. D'abord le bénéfice pour l'objet central de l'expérience en matière d'informations nouvelles, mais aussi dans tous les cas, un enseignement sur les causes de l'éventuel échec, enseignement qui sera réinvesti dans la définition d'une expérience plus adéquate.



Flux

Action de couler, le mot flux du latin 'fluxus', écoulement désigne en général un ensemble d'éléments, informations, données, énergie, matière, évoluant dans un sens commun. Un flux peut donc être entendu comme un déplacement caractérisé par une origine, une destination et un trajet. Dans le sens propre, il s'emploie particulièrement en

termes de médecine et signifie écoulement d'un liquide organique hors de son réservoir habituel. Il se dit aussi du mouvement réglé de la mer vers le rivage à certaines heures du jour. Il se dit aussi figurément, avec son opposé *Reflux*, en parlant de la vicissitude, du changement alternatif de certaines choses. *Les choses du monde sont sujettes à un flux et reflux perpétuel.*



Mémoire

La mémoire est une fonction qui sert à conserver et restituer des choses passées ou à se représenter le passé sous une forme mentale. La mémoire est composite et ne concerne pas uniquement les savoirs stockés volontairement, il existe aussi une mémoire implicite ou inconsciente, une mémoire à court et à long terme. C'est une fonction complexe qui conjugue des aspects biologiques et psychologiques, elle est au centre du comportement de l'individu. Elle détermine l'identité de la personne par les expériences et les souvenirs qu'elle a emmagasiné au cours de sa vie. Le développement de l'imagerie cérébrale a permis d'étudier le chemin des informations qui sont captées par les organes des sens puis passent par l'hippocampe avant d'être stockées. Avec le vieillissement, certaines de ces fonctions peuvent être altérées.

Mouvement

Transport d'un corps ou d'une de ses parties d'un lieu, d'une place dans une

autre. Changement de situation qu'un corps éprouve relativement à certains objets regardés comme fixes, par l'effet d'une force agissant sur lui. Toute fonction animale qui change la situation, la figure, la grandeur de quelque partie intérieure ou extérieure du corps. Mouvement du cœur, des artères." Degré de vitesse ou de lenteur que le caractère de l'air doit donner à la mesure.

Protocole

Le protocole d'expérimentation regroupe la description des conditions et du déroulement d'une expérience ou d'un test. La description doit être suffisamment claire afin que l'expérience puisse être reproduite à l'identique et il doit faire l'objet d'une analyse critique pour notamment détecter d'éventuels biais.

Rémanence

L'influence d'une excitation lumineuse sur la rétine suscite une sensation de lumière. Par inertie, il se passe un certain temps jusqu'à ce que la rétine soit excitée. La sensation persiste après la disparition de l'excitation. Après chaque sensation visuelle, l'objet reste visible un court instant, on dit qu'il y a une image rémanente. Ainsi, lorsqu'on observe un objet de couleur pendant un long moment, les cônes correspondants à la couleur sont en action. Lorsque, ensuite, on regarde une surface blanche, les cônes correspondants à la couleur précédente (par exemple le rouge) sont fatigués et ce sont donc les cônes des deux autres couleurs qui entrent en action (bleu et vert), on obtient l'image rémanente de l'objet dans la couleur complémentaire correspondante.

Seuil

Pièce de bois ou dalle de pierre qui est au bas de l'ouverture d'une porte et sur laquelle cette porte affleure. Valeur limite qui sert de repère pour le début de quelque chose. Niveau au-delà duquel ou de laquelle s'opère un changement de situation ou d'état. Niveau d'intensité de stimulation au-delà duquel se produit une

sensation perceptible. L'effet de seuil en physique désigne l'apparition d'un phénomène à partir d'une valeur donnée d'une variable. L'effet de seuil se distingue des lois continues et lisses pour lesquelles le phénomène apparaît au fur et à mesure de l'augmentation ou de la diminution de la valeur de la variable.



Trace

Suite d'empreintes ou de marques que laisse le passage d'un être, d'un objet. Marque laissée par une action. Ce à quoi on reconnaît que quelque chose a existé, ce qui subsiste d'une chose du passé. Très petite quantité perceptible.

ARTISTES EN LIEN



Arman

Artiste célèbre pour ses « accumulations ». Il fut l'un des premiers à employer directement, comme matière picturale, les objets manufacturés, qui s'apparentaient pour lui à des extensions de l'humain, à croissance et multiplication continues.

Dans les années 60 il produit des « Colères » et réduit en miettes un piano dont il dispose soigneusement les restes sur un fond rouge. Il fait de même avec un violoncelle il fait des tranches. A partir de 1970, des ordures, accumulées qu'il appelait « des strates de civilisations », sont fossilisées dans de la résine de polyester encadrées dans du Plexiglas. Il fige aussi dans le béton ou détruit par le feu avant de répliquer dans le bronze des meubles qui ont ainsi une apparence carbonisée.



Simon Boudvin

La série des *Carrières* évoque l'idée de cycle naturel, on creuse une carrière pour en retirer la pierre de construction, celle-ci finit dressée sur un boulevard pour devenir gravats quelques années après sur le plan géologique, un siècle sur le plan humain, et retourne combler la carrière. Un cycle durable ou une métaphore explicite d'une société qui cherche à se déculpabiliser de son avidité à engloutir la nature. Il en résulte une véritable économie, celle de la ruine, mais dans une figure circulaire essayant sans cesse d'effacer l'empreinte négative de son développement.



Fishli & Weiss

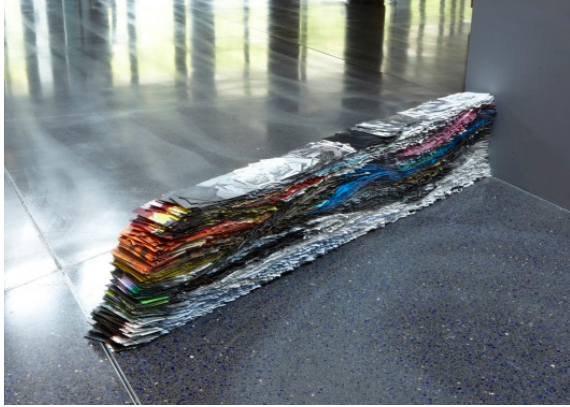
Le cours des choses

Vidéo, 30 min, 1987

The ways things go (Le cours des choses) est une incroyable réaction en chaîne d'objets du quotidien, offrant une approche ordonnée du chaos. son principe du jeu de domino, une pièce entraînant l'autre dans sa chute ? Le film est un corollaire, une suite naturelle d'accidents scientifiquement organisée ; un ballon se gonfle, une roue roule, une casserole s'enflamme... Il est aussi l'expression du principe de causalité qui consiste à affirmer que rien n'arrive sans cause. Une poubelle pousse une roue de voiture qui elle-même entre en collision avec une planche qui... Ainsi va le cours des choses : elles tombent, se retournent, prennent feu, explosent par simple contact ou rencontre.

Extrait à voir en ligne :

<http://www.youtube.com/watch?v=GXRRC3pflnE>

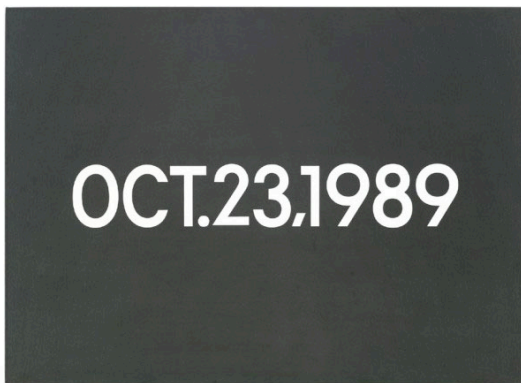


Elodie Huet

Réalise une coupe stratigraphique faite à partir de récupération de cartons d'invitation, tracts d'exposition d'art contemporain. Elle fait un assemblage de ces milliers de cartons, afin de travailler et de jouer sur des couches de papier et de motif.

On voit bien à travers son œuvre, l'idée de couches de roches superposées. À ceci s'ajoute les différentes couleurs qui appuient cet effet de superposition de couches.

Cette œuvre reste toujours en création, car elle l'a remplie au fur et à mesure avec d'autres tracts d'expositions, ce qui fait changer sans arrêt sa structure.



On Kawara

Cet artiste très particulier ne dissocie aucunement sa vie de son œuvre et

souhaite que sa biographie respecte le principe rigoureux qui régit l'ensemble de son œuvre ; c'est-à-dire le simple décompte des jours. Par exemple au 1^{er} octobre 1994 sa biographie est de 22 559 jours. Son œuvre est basée sur la notion de temps, un temps mécanique qui n'est qu'un simple constat. Il utilise le principe du calendrier pour le représenter. Ainsi son œuvre est faite de toiles de diverses tailles, la plupart noires mais toutes monochromes, avec en leur milieu la date du jour. Sa règle est de ne jamais consacrer plus de vingt-quatre heures à chaque œuvre. La manière dont est inscrite la date dépend du lieu où se trouve l'artiste donc, souvent en anglais car il vit à New York mais aussi dans de nombreuses autres langues et notations lorsqu'il voyage. Chaque tableau est rangé dans une boîte à sa taille avec une coupure de presse correspondant au jour du tableau.



Ana Mendieta

Ana Mendieta est une artiste américano-cubaine. Son œuvre se situe à la croisée du Land Art et du Body Art. Ana Mendieta a réalisé des performances qui comptent encore aujourd'hui parmi les plus radicales. Un thème récurrent dans son œuvre est la violence contre le corps féminin. Elle s'est attachée à laisser une marque sur son environnement, notamment dans sa série des *Siluetas*, où sa silhouette est imprimée sur le sable ou la boue. Réalisées entre 1973 et 1980, elles consistent à marquer des zones territoriales par des impressions éphémères de son corps.

ATELIERS SCOLAIRES



« Traces exquises »

Publics concerné : Écoles élémentaires

L'exposition *Plutôt que rien : Démontages*, s'articule plus dans le temps que dans l'espace, celui de l'apparition et de la disparition de l'œuvre, cela questionne aussi les notions de flux, de transformation, de transitoire et d'altération, altération des œuvres entre elles d'un jour à l'autre, altération du regard produit par l'une à un moment sur les autres... Les œuvres vont-elles laisser une trace ? C'est la mémoire des visiteurs qui va sélectionner des fragments et recomposer les souvenirs des différents jours de l'exposition mentalement comme un puzzle ou un cadavre exquis.

Objectifs :

Développement de l'imaginaire à travers un jeu de puzzle ou cadavre exquis fait d'empreintes, frottage, grattage, tamponnage...

Développement du sens de la composition à travers l'organisation graphique

Acquisitions techniques et langagières

Réalisation d'un rendu individuel et collectif

Déroulement :

Séquence 1 :

- Visite commentée de l'exposition et rencontre avec l'artiste qui sera ou non en train de travailler au moment de la visite

Durée : 3/4h

- Atelier de pratique artistique

Modelage de l'argile et travail d'empreintes d'objets

Travail de recherche individuelle, expérimentation, essai, effacements, superpositions...

Travail collectif d'articulation des travaux entre eux de manière à constituer un puzzle ou cadavre exquis en terre

Durée : 1h15

Séquence 2 :

- Visite commentée de l'exposition et rencontre avec l'artiste qui sera ou non en train de travailler au moment de la visite

Durée : 3/4h

- Atelier de pratique artistique

Reprise des travaux effectués lors de la séquence 1

Travail de gravure et grattage sur la terre sèche

Travail individuel de frottage et tamponnage en couleur sur le papier

Travail collectif d'articulation des travaux entre eux de manière à constituer un puzzle ou cadavre exquis sur le papier

Durée : 1h15

Les matériaux :

La terre glaise

Le papier

La peinture

Les outils :

Ebauchoirs

Mirettes

Rouleaux

Les crayons de couleur

Les crayons de papier

Les techniques :

L'empreinte :

C'est la trace laissée par quelque chose ou quelqu'un, sous l'action de son poids, de son déplacement ou par frottage. Marque en creux ou en relief obtenue par

pression d'un corps sur un matériau plus ou moins dur ; trace obtenue par frottage sur un support souple.

Le frottage :

Action de frotter un crayon de papier, pastel, fusain, etc... sur une feuille préalablement posée sur un support en relief. Le frottage fait apparaître les aspérités du support.

Le grattage :

C'est la méthode utilisée pour dessiner sur un fond plus sombre

Le tamponnage :

Action de tamponner une forme encrée sur un support

Cout : 25 € par classe



« Palimpsestes »

Publics concerné : Écoles élémentaires

Travail sur le recouvrement en peinture sur des pages de livres, donc déjà imprimées par du texte. Il s'agira d'imaginer, c'est à dire de mettre en image

un élément décrit dans le texte en superposant le dessin sur l'écrit.

Objectifs :

Développement de l'imaginaire à travers la peinture et le dessin en superposition sur des pages imprimées.

Compréhension du texte, mise en image, mise en couleur, composition.

Acquisitions techniques et langagières.

Rendu individuel.

Déroulement :

Séquence 1

- Visite commentée de l'exposition et rencontre avec l'artiste qui sera ou non en train de travailler au moment de la visite

Durée : 3/4h

- Atelier de pratique artistique

Choix des phrases à illustrer, travaux préparatoires, premier dessin au crayon, mise en couleur à la peinture.

Durée : 1h15

Séquence 2

- Visite commentée de l'exposition et rencontre avec l'artiste qui sera ou non en train de travailler au moment de la visite

Durée : 3/4h

- Atelier de pratique artistique

Illustration de la seconde phrase choisie puis dessin en superposition à partir de stylos billes de couleurs différentes.

Durée : 1h15

Les matériaux :

Pages de livres photocopiées

Peinture

Stylos à billes

Les outils :

Pinceaux

Stylos

Les techniques :

Peinture

Dessin

Cout : 20€ par classe