

# Pratiques plastiques autour du modelage, en argile. Cycle 1

Séance 1 : **PHASE D'EXPLORATION**: Découverte de la matière, manipulations.

**Objectifs** : *Envisager différentes actions sur l'argile. Découvrir les propriétés de la matière, la plasticité du matériau terre, : souple, lisse ou granuleuse, chaude ou froide, malléable, molle, élastique...*

**Modalité** : travail individuel en atelier, guidé par le PE

**Matériel** : argile, tabliers, protections des tables

**Consignes** : manipulation libre :

- *empoigner, pétrir, lisser, caresser* la terre, pour contenter les simples besoins sensoriels et gestuels.

- *la creuser, la rouler* dans les mains ou sur la table pour en faire des boules.

- *l'étirer* en boudin, en vermicelle.

- *l'aplatir, l'écraser, la griffer, la tasser* en galette, en pastille.

**Déroulement**: Manipulation libre de la matière. Chaque fois, le travail moteur est différent et sollicite inconsciemment différentes parties de la main.

Séance 2 : **PHASE D'EXPERIMENTATION**: Laisser des empreintes avec les doigts, avec des outils, imprimer des motifs

**Objectifs** : *Essayer divers outils, découvrir diverses actions que l'on peut mener sur la terre et leurs conséquences. Explorer les nombreux graphismes provoqués par divers objets, outils, matières*

**Modalité** : travail individuel en atelier, guidé par le PE

**Matériel** : argile, tabliers, protections tables, divers objets laissant des traces

**Déroulement** : - Modeler la surface de la plaque avec les doigts (opérations plastiques : repousser, glisser, pincer, creuser, empoigner, pétrir, lisser, pousser, rouler, l'étirer, l'enfoncer, la griffer, l'aplatir...) ou avec des outils (fourchettes, couteaux, boutons, perles, emporte-pièces, légos, roues de voitures, imprimer des motifs : grillage, feuilles, cordes...)

Séance 3 : **PHASE DE STRUCTURATION** des apprentissages: Adapter son geste.

**Objectifs** : *Par l'ajout d'une contrainte, d'un obstacle, on incite les élèves à faire des choix à rendre visible une intention, à adopter un parti-pris...*

**Modalité** : travail individuel en atelier, guidé par le PE

**Matériel** : argile, tabliers, protections tables, divers objets laissant des traces

**Consignes munies d'une contrainte à choisir**:

- Obtenir des empreintes différentes de mains puis d'un même objet.

- Façonner des formes de tailles différentes (ex: Cinq boules-sphères de plus en plus petites/grandes)

- Fabriquer une forme pleine (positive) et son inverse sa forme creuse(négative)

- Faire un bonhomme constitué uniquement de sphères plus ou moins volumineuses.

- Modeler trois formes strictement identiques.

- Rouler le ver de terre/serpent le plus long possible (chaque élève dispose de la même petite quantité d'argile).

- Humecter ou encrer la surface d'argile obtenue et plaquer une feuille dessus afin d'obtenir un monotype et plusieurs tirages ou empreintes.

- Varier les parties de la main utilisée: la paume et les doigts, ouverts ou fermés, le poignet, les avant-bras ou les bras en entier. Les mains peuvent agir ensemble ou en alternance - Varier les parties de l'objet utilisé: manche, bords, lame...

**Prolongements**: *Personnifier les mains des élèves en leur donnant le nom d'un animal et une mission à accomplir sur l'argile. Ex: le lapin qui caresse, le serpent qui glisse, le chat qui griffe, l'éléphant qui marche lourdement...*

**Remarque**: *L'utilisation d'images mentales et de scénettes favorisent l'entrée dans l'activité et facilitent la réussite de l'objectif: Mesurer les différentes pressions exercées sur la matière. Alternier aussi la posture de travail (station debout) qui permet aux élèves de pétrir avec tout le poids de leur corps.*

# Pratiques plastiques autour de l'objet, de la sculpture, de l'assemblage. Cycle 2 et 3

**Objectifs :** Sensibiliser les élèves au monde des objets, à leur quotidien. Récupérer et détourner ces objets à des fins créatives et plastiques.

## Pourquoi l'objet ?

Le 20<sup>e</sup> siècle produit en masse des objets industriels. Utilitaires, fonctionnels, ils répondent à des besoins précis, à un moment donné. Ils ont une valeur marchande et entrent dans les échanges économiques. Vite hors d'usage, démodés, cassés, ils finissent au rebut, dans les décharges, et leur recyclage industriel n'en est qu'à ses débuts. On voit donc immédiatement que penser à l'objet, c'est penser au sujet : celui qui le désire, l'achète, l'utilise, le vend, le jette. C'est aussi penser à la beauté et à la laideur, au propre et au sale, à l'utile et à l'inutile.

## L'objet dans la nature morte

Depuis l'Antiquité, l'objet artisanal, précieux ou non, a sa place dans l'art : les natures mortes à thème représentent les objets liés à la fuite du temps (sabliers, pendules), aux plaisirs de la vie (instruments de musique, cartes à jouer, verres de vin), à la beauté et au luxe (bijoux, miroirs, étoffes précieuses), ou à la vie simple de tous les jours (cruches en terre, corbeilles, pipes).

Au 20<sup>e</sup> siècle, la nature morte ne disparaît pas : juste avant la Première Guerre mondiale, les cubistes (Braque, Picasso, Gris) peignent des bouteilles, des guéridons, des cartes à jouer, des journaux ; mais leur but n'est plus de les représenter fidèlement puisque, désormais, la photographie le fait beaucoup mieux ; c'est plutôt de s'en servir comme matière d'expérience pour représenter autrement l'espace et le volume.

## L'objet et la beauté

Devant la beauté de l'objet industriel, Fernand Léger disait en 1914 : « Il n'y a qu'à admirer et se croiser les bras... Le créateur est concurrencé par l'objet utile qui est quelquefois beau, ou tout au moins troublant. Il faut faire aussi bien ou mieux. ».

Mais si l'objet fonctionnel est beau quand il est en action, devient-il laid ensuite ? Est-il interdit à l'artiste d'en faire usage ? Y a-t-il des objets interdits de musée ? Le rôle de l'artiste est-il de produire de la beauté ? Est-il de rendre compte du monde dans lequel il vit, de le mettre en scène, de le faire voir sous tous ses angles ? Toutes les réponses à ces questions sont possibles.

## La récupération

Dans les objets, on peut voir d'abord des matériaux : au lieu de créer à partir de matières naturelles (marbre, bois, terre) ou transformées (bronze, toile, peinture), les artistes prélèvent des objets déjà fabriqués, soit entiers (Hausmann), soit sous formes de débris plus ou moins identifiables (Laurens, Tinguely, Dubuffet, Rauschenberg) ; ils les assemblent, soit en jouant sur l'accumulation (Arman, Boltanski), soit en cherchant des rencontres inattendues (Tuazon, Rauschenberg).

## Le détournement

On peut s'interroger sur le sens des objets ou le modifier en les changeant de contexte (Dimitrijevic, Brecht) ; on parle alors de détournement, activité qui consiste à donner aux objets une nouvelle chance. L'artiste est, parfois, un récupérateur, un metteur en scène de débris hors d'usage ; parfois aussi il donne aux objets une parole plus complexe, plus fondamentale, plus vraie que ce qu'ils nous disent par leur simple valeur d'usage.

Le professeur peut proposer un travail plastique sur la **transformation de la matière et les effets du geste et de l'instrument**.

**Demande :** « Fabriquez par assemblage, un insectosor à partir de votre objet. Présentez-le dans un environnement adapté ou au contraire, non-adapté. Notions : geste, objet, forme, espace. Matériaux : objets, cartons pliés, pistolet à colle.

**Références artistiques :** Alexander Calder, *le cirque*, 1931 et *deux vols d'oiseaux*, 1954.

**Autre demande :** « Composez un dessin gravé à partir des traces et empreintes laissées par différents objets sur un support tendre. » Notions : geste, support. Matériaux : objets, support tendre (cartons, feuille épaisse, mousse..) Médiums : peinture.

**Réf artistiques :** auteur inconnu, *le chef de tribu* (gravure de la vallée des Merveilles dans les Alpes – 3300 av. JC. Guiseppe Penone, *respirer l'ombre ou regard tactile*, 1985.

Le professeur peut proposer un travail plastique sur le **changement de statut de l'objet, l'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets**.

**Demande :** « Posez un objet sur votre feuille. Autour de lui, intervenez par le dessin pour métamorphoser cet objet ». Notions : Forme, outils, couleur. Réf artistiques : Picabia, *portrait de femmes aux allumettes*, 1923. Christoph Niemann, *Sunday sketch T-Rex*, 2016

Le professeur peut proposer un travail plastique sur l'**hétérogénéité et la cohérence plastique**. **Demande :** « Vous avez trouvé et amené en classe différentes représentations d'un même objet (photographiques, dessinées, peintes, numérisées...) Avec ces éléments, composez par le collage et le dessin une représentation inattendue mais cohérente de cet objet.

Le professeur peut proposer un travail plastique sur la **narration, le récit, la fiction, la réalité, le témoignage par les images, les objets**. **Demande :** « Jouer à faire semblant pour de vrai. Fabriquez un objet en carton, qui parle de vous, de votre métier... Prenez la parole avec ses objets fabriqués, sous la forme d'une performance individuelle ou collective. Matériaux ; cartons épais, attaches parisiennes.

**Réf artistiques :** Projet 1 % artistique de Céline Ahond . Prendre la parole avec des objets que l'on se sera fabriqué – En maison d'arrêt – Educateurs de quartier « faire un braquage » avec Tito, le braqueur repent. Tribunal de Bobigny. L'objet fabriqué en carton, comme baguette magique, comme objet symbolique, de transition. Prendre la parole avec des objets que l'on se sera fabriqué. Règles du jeu dans un cadre (visuel, symbolique) et un contexte donné. Jouer un rôle. Fabriquer une machine à voir avec un bouton on off, son mode d'emploi, cadrer un fragment du réel, à travers une fenêtre de visée...

**Incitation:** « Il a la tête de l'emploi... »

**Consigne:** Choisissez un métier et modélez la tête/masque de l'employé

**Contrainte:** Associez et adapter les matériaux choisis en fonction du métier.

**Conseils:** Trouvez avec les élèves des correspondances: métiers, formes, couleurs, matériaux – images- objets. **Matériaux:** argile/glaise/pâte à modeler + objets divers, images... **Plusieurs techniques possibles:** Modelage glaise ou grillage pour structure recouvert de bandes de papiers mâchés ou masque demi-loup à compléter avec bandes plâtrées/papiers mâchés ou ballons de baudruches gonflés enduits de bandes plâtrées **Réf artistiques:** Raoul Hausmann *l'esprit de notre temps*, 1919. Julian Schnabel *autoportrait*, 1987 collage assiettes. Annette Messager *tête de mort en crayons*, 1987

**Incitation:** « Il a un sacré caractère...ça se voit à sa tête...»

Choisissez un ou plusieurs adjectifs/qualificatifs liés à des marques de caractères et réalisez la tête qui va avec. Argile, pâte à modeler, objets divers.

**Contrainte:** Associez et adaptez les matériaux au caractère choisi.

**Réf artistiques:** Honoré Daumier, *caricatures/sculptures 1865*. Ben, *j'ai pas de pots*, 1966.

**Incitation:** « ça déchire »!!! des têtes qui déchirent...

**Matériau :** papier mouchoir, papier fin. Votre main sera votre unique outil. **Durée:** 15 mn.

**Variante 1: Matériau:** papier plus rigide (type bristol) Même incitation en inscrivant une nouvelle tête dans l'épaisseur du pli. **Contrainte:** utiliser, alterner, les plis et contre-plis.

## « Jeux de mains – sculptures minute »

A partir de 5 objets de votre trousse/cartable, faites-les dialoguer avec vos deux mains.  
Proposer 5 solutions plastiques de mise en scène, en 5 minutes.

### Contraintes :

- exploiter au maximum (tous ses possibles) les potentialités physiques, fonctionnelles, expressives et poétiques de vos deux mains.
- aucun autre moyen de fixation/liaison.
- tenir la position le temps d'une prise de vue.

### Modalités :

Coopérez à deux mains.

Réalisez 5 prises de vue des stratégies trouvées

Réalisez 5 prises de notes : Indiquez les domaines d'expression travaillés, les notions en jeu, les compétences sollicitées, les liens avec les programmes de cycle 2, 3, 4 et lycée.

### Domaines d'expression :

Sculpture (volume, assemblage, structure, ossature, enveloppe...)

Architecture (édifice, monument, bâtiment, temple, pont...)

Performance (action, happening, événements, théâtre, danse...)

Design (objet, mobilier, espace...°

### Notions en jeu liées à l'utilisation de la main :

Mains comme support – Mains comme matériau – Mains comme socle

– Mains comme outil – Mains comme objet.

### Notions, en lien avec les programmes d'arts plastiques:

Forme ouverte/fermée – fonctionnalité – corps/gestes - espace intérieur/extérieur – vide/plein - équilibre/déséquilibre – fragilité/solidité - matière -support – socle – outil – objet.

### Références artistiques :

Sue Webster et Tim Noble « théâtre d'objets, de corps » – Fischli et Weiss « le cours des choses » - Christian Boltanski « Théâtre d'ombres » – Johanny Bert « théâtre d'objets, Kraff » - Eric Wurm « sculpture minute » - Douglas Gordon « over my shoulder- monster » - Willi Dorner « performances » - William Forsythe « improvisations » - Tatouages Maïri – César « le pouce » - Michal Batory « design affiches mains » - Kawamata « le passage des chaises » - Francis Ponge « le parti-pris des choses ».- Georges Pérec « espèces d'espace »...

### Références aux programmes

#### Cycle 1 :

Découvrir différentes formes d'expression artistiques

Vivre et exprimer des émotions – Formuler des choix.

#### Cycle 2 :

Expérimenter, produire, créer...Représentation du monde – narration, témoignage avec des images – expression des émotions.

#### Cycle 3 :

Représentation plastique et dispositif de présentation.

Fabrication et relation entre l'objet et l'espace

Matérialité de la production plastique et de ses constituants plastiques.