

Projet fédérateur Quinzaine des arts 2011 – 2012 « Curieuses collections ! »

DES PISTES PEDAGOGIQUES

Cette Quinzaine des arts est bien entendu un fameux support aux activités d'Histoire des Arts, regroupant plusieurs domaines (arts visuels, du quotidien, de l'espace...) et périodes (Renaissance, Temps modernes et XIXème siècle).

Pas de thème...ce peut être des curieuses collections du monde animal, végétal, minéral, des objets, des machines, des outils, des instruments scientifiques, des objets surréalistes, des objets ethniques...

Collectionner

Dans un premier temps rassembler, amasser, accumuler...il faut d'abord réunir des « objets » et s'interroger. Affiner le regard, développer le sens critique et commencer un travail de connaissances. Puis peu à peu entrer dans une réflexion muséologique et construire la réalisation de la Quinzaine des arts.

http://netia59a.ac-lille.fr/~va.bruay/IMG/pdf/dossier_pedagogique_recoltes_et_collections.pdf

Des idées et des pistes mais en aucun cas des modèles !

Inventer des animaux

Les « Alebrijes »

Les Alebrijes sont des objets d'artisanat Mexicain (Oaxaca), peints avec des couleurs vives représentant des animaux fantastiques sculptés dans le bois du Copal ou en papier mâché. Pedro Linares Lopez a inventé les Alebrijes en 1936. La famille Linares perpétue cette production.



©Aigle serpent, Felipe Linares Mendoza



© Alebrijes-CE1/CE2 Ecole élémentaire du Lycée International de St Germain en Laye

La fabrication d'animaux comme de végétaux peut prendre la forme d'une véritable recherche scientifique avec pour but de s'approcher au plus près de la réalité avec le souci du détail et de la représentation mais rien n'empêche de jouer sur l'échelle (fourmi géante ou au contraire collection de tout petits ours...) ou de jouer sur les couleurs (chien bleu) ou bien encore le matériau.

Inversement la piste du fantastique et du merveilleux peut être envisagée avec l'animal fantastique, disparu (griffon, basilic et chimère...) ou à venir !



Ecole maternelle Voltaire Montluçon

Détourner un objet

C'est à partir de 1914 que Marcel Duchamp s'intéresse aux objets déjà existants et ayant capacité de devenir œuvre d'art si l'artiste le décide, ce sont les fameux « ready-made ». Les Surréalistes lui reconnaissent une certaine paternité en ce qui concerne leur relation à l'objet. Meret Oppenheim en 1936 réalise, pour l'exposition surréaliste, l'objet « Le Déjeuner en fourrure » : une tasse, sa soucoupe et une petite cuillère recouvertes de fourrure. Alfred Barr, directeur du Museum of Modern Art (MOMA) de New York achète l'objet qui devient un des emblèmes du surréalisme.



Paris, 1936. Fur-covered cup, saucer, and spoon, Purchase. © 2011 Artists Rights Society (ARS), New York / Pro Litteris, Zurich

Le travail avec des objets existants va consister à les sortir de leur réalité pour leur accorder une nouvelle existence capable d'étonner. On est loin du seul souhait de détourner l'objet de sa fonction, la poétique et l'imaginaire vont être le moteur de cette recherche. On sortira du banal pour aller vers le merveilleux.

Plastiquement : forme + matière va donner l'expression artistique. C'est la confrontation entre des objets et des matériaux (et sans doute du désassemblage et du réassemblage) qui fait que l'objet devient un matériau neuf. Ces objets d'origines variées seront choisis pour leur couleur ou leur forme tout comme le peintre préfère travailler à la gouache plus qu'à l'acrylique ou le sculpteur choisi d'abord le marbre puis l'acier.



© Classe 6^{ème}, Dominique Fauviot (enseignante) Académie de Nantes

Dossier sur l'objet :

<http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-objet/ENS-objet.htm#02>

Fausses archéologies

DECOUVERTE D'UNE CIVILISATION DÉCRYPTÉE

La piste des Lapita

Des poteries révèlent la présence d'hommes en Nouvelle-Calédonie, il y a plus de trois mille ans. Venus de Formose, ils sont les ancêtres des Kanaks.



© Télérama



© Spoerri « Le déjeuner sous l'herbe » 1984 – 2011

- fabriquer des tessons de céramique
- jouer sur une écriture inconnue
- collectionner les rebuts de notre société
- restaurer les parties manquantes
- vieillir artificiellement pour faire plus vrai
- jouer à l'archéologue de l'an 3000
- établir des zones de fouilles
- créer des carnets de fouilles (croquis, photos, mesures, interprétations...)

Fausse archéologie : <http://camille-renversade.blogspot.com/feeds/posts/default>

Transformer pour créer

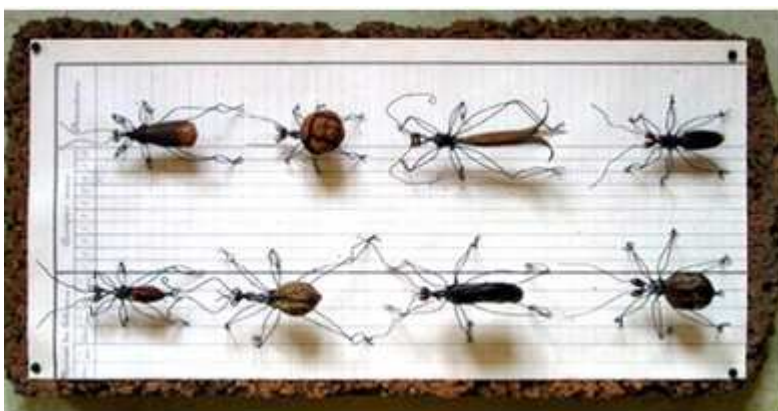


Faire de la « récup' » de matériaux

A partir de tout un tas d'éléments récoltés, amassés et récupérés les élèves peuvent être invités à imaginer et à transformer ces éléments par analogie avec d'autres éléments de la nature, des éléments de culture ethnique ou du monde technologique.



Utiliser le fil de fer, grillage, argile, papier mâché, bandes plâtrées, pâte auto durcissante...et noix, glands, fruits, capsules, petits bidules, petits machins...



© Atelier 11/10ème

Les pistes du « Récup'art » et de l'Art Brut sont bien sûr à privilégier, dans ce cas là avec tous les procédés de métamorphoses et de transformation d'un objet, les notions de *fait penser à...de faux, de trompe l'œil* prennent toutes leurs valeurs. On rejoint ainsi les objets « magiques » des cabinets de curiosités, combien de rostres de marlins ou de dents de narval se sont trouvés métamorphosés en corne de licorne !

L'approche scientifique : questionner, mesurer, ranger, classer, identifier, étiqueter...

Qu'est-ce que collectionner

"Tout ensemble d'objets naturels ou artificiels maintenus hors du circuit d'activités économiques temporairement ou définitivement, soumis à une protection spéciale (exemple : gardien de musée) dans un lieu clos aménagé à cet effet et exposés au regard." POMIAN Krzysztof

Malgré les différences d'échelle, de construction et d'époque, le reliquaire, le meuble vitré ou l'architecture entière d'un musée visent le même dessein, présenter pour raconter et raisonner.

Arts et sciences

Le monde des arts plastiques et le monde des sciences ne sont pas éloignés, bien au contraire, il suffit de s'intéresser aux thèmes des artistes ou aux médiums et techniques utilisés par ces derniers pour s'en rendre compte. Bien souvent les artistes plasticiens développent des connaissances et des démarches extrêmement poussées dans le domaine des mathématiques, de la biologie ou de la physique.

L'artiste et le scientifique creusent la nature, l'observent et s'émerveillent car elle fourmille de formes, de hasards et d'inspirations.

Les sciences sont aussi un grand récit.

Le travail de création plastique va s'accompagner d'une démarche scientifique.

Les élèves vont aborder les notions de vivant, de traces, d'empreintes, de disparition, de

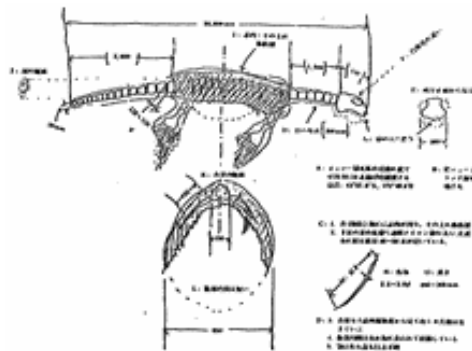
systèmes, de cause à effet, d'exemples, de preuves, d'expérimentation, de vérification après être passés par l'hypothèse... Mais également des notions plus intellectuelles vont émerger comme le constat, le vraisemblable, le vrai et le faux, l'évidence, l'impossible...

Glossaire :

- Artéfact : Phénomène artificiel qui se distingue du naturel
- Taxonomies : Sciences des lois de classifications
- Factualité : Qui présente les faits sans les interpréter
- Réification : Transformer en chose ce qui n'est qu'une représentation mentale
- Reliquats : Restes
- Simulacre : Se dit d'une apparence qui prétend être la réalité
- Mythification : Donner un caractère mythique

Mesurer, peser, identifier, classifier, étiqueter...

Les élèves seront amenés à questionner les éléments : qui, quoi, où, quand, comment... Ils pourront ainsi établir des caractéristiques de taille, de poids, de densité, de volume, de matières, de matériaux, de fonctions... Ils pourront dénombrer, classer, ranger, extraire, isoler, agrandir... A partir de cela des fiches d'identité, des étiquetages seront établis légitimant les objets.



Chaque étiquette comporte les informations suivantes :
 N° inventaire MHNN / N° inventaire antérieurs MHNN / N° catalogue général / Nom scientifique / Nom vernaculaire / Localités / Date / Collecteur

Représenter par le dessin

Dès le début, les destinées de la science et du dessin étaient liées. Mieux qu'un long discours, l'illustration naturaliste représentait le vivant dans ses moindres détails et accompagnait toute description de nouvelles espèces. Aujourd'hui encore alors que les appareils d'optique et de photographie avec le numérique en particulier sont d'une extrême définition, on fait toujours appel aux illustrateurs qui utilisent le crayon et le pinceau. Aux XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècles avec les grands illustrateurs tels que : Audubon, Buffon, Gould, Gray, Lesson, Levaillant, Temminck, Vérany... il s'agit de décrire, de dénommer mais aussi de

représenter toutes les découvertes scientifiques. Il s'agit de créer des catalogues de toutes les espèces.



© Gypaète barbu. Aquarelle et plume
Jean-Baptiste Vérany, 1828.
Coll. Muséum d'Histoire Naturelle de Nice



© Marc Dion, Actes Sud et de
Musée Arles Antique

Présenter dans des boîtes...ou des flacons, des bocaux...

« On peut tout mettre dans des boites
Des cancrelats et des savates
Ou des œufs durs à la tomate
Et des objets compromettants
On peut y mettre aussi des gens
Et même des gens bien vivants
Et intelligents ».

« La cantate des boîtes » - de Boris Vian



Collection de tampons, installés dans une boîte carton. Travail d'élèves

Réfléchir à des problématiques

La nature miroir de l'activité humaine
La science comme récit fictionnel
Reliques ou répliques, où est la vérité ?

La vérité scientifique est-elle imaginaire ?
La représentation engendre-t-elle toujours le doute ?
L'ancien fait –il de l'authentique ?
En quoi la nature fait-elle œuvre ?
A partir de combien d'éléments fait-on collection ?
Remettons-en question les critères de collection ?
Qu'est-ce qui rend une chose remarquable ?
Mettre fin à la série ?
Démêler le vrai du faux ?
Qu'en est-il d'une promenade exploratrice ?
Les techniques les plus sérieuses appliquées au rebut

.Besoin d'idées ?

- Collection de sorcières
- Collection d'ogres
- Collection d'insectes du 3^{ème} millénaire
- Collection de doudous abandonnés
- Collection de moustaches célèbres
- Collection d'objets inutiles
- Collection de gros mots
- Collection de petits mots
- Collection d'instruments de musique magiques
- Collection de travaux d'intérêts limités
- Collection d'offres d'emplois
- Collection de métiers pas encore connus
- Collection d'outils surréalistes
- Collection d'arcs en ciel
- Collection de sentiments
- Collection de chiffres
- Collection de listes de courses
- Collection de cataclysmes
- Collection de têtes
- Collection de pommes de terre
- Collection de contes de fées
- Collection de « casserole carrée empêchant le lait de tourner » (Pierre Dac).
- Collection de machines inutilisables
- Collection d'objets indispensables
- Collection de vers de terre amoureux d'une étoile
- Collection de ce que l'on devrait dire à ceux que l'on aime
- Collection de héros
- Collections de papillo-caméléons
- Collection de chats – pots
- Collection de chimères
- Collection de masques de tragédie antique
- Collection de clefs...
- Collection d'idées



Besoin de procédés ?

- Donner l'illusion du vrai
- Détourner des objets
- Donner à voir mais mettre en scène
- Faire du faux plus vrai que nature
- Valoriser par la matière, la couleur, l'obstination, le détail...
- Créer avec le principe de séries
- Utiliser les procédés muséaux sur un objet banal
- Mettre sous forme d'objets des idées, concepts, abstractions...(Réification : Transformer en chose ce qui n'est qu'une représentation mentale)
- Changer d'échelle
- Retrouver l'esprit Dadaïste...et la rencontre fortuite entre une machine à coudre et un parapluie sur une table de dissection
- Donner une valeur plastique à la collection dans son entier
- Vieillir artificiellement pour donner de l'authenticité
- Jouer sur l'intérêt de l'objet
- Multiplier un objet banal
- Créer des objets archéologiques
- Concevoir l'inconcevable
- Faire rire
- Créer la « chose » de demain
- Fabriquer de la monstruosité
- Créer les restes et les traces de ce qui fut
- Concevoir pour le pouvoir esthétique
- Concevoir pour le pouvoir affectif
- Concevoir pour le pouvoir informatif