

## « 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 Maöri – 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 au programme : (voir aussi en cycle 4 et au lycée)

#### 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.

## La récupération et le détournement d'objets \*

### Pourquoi l'objet ?

Le 20e 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 20e 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.

\* extrait du dossier pédagogique de Beaubourg (en ligne sur le site du centre G.Pompidou)