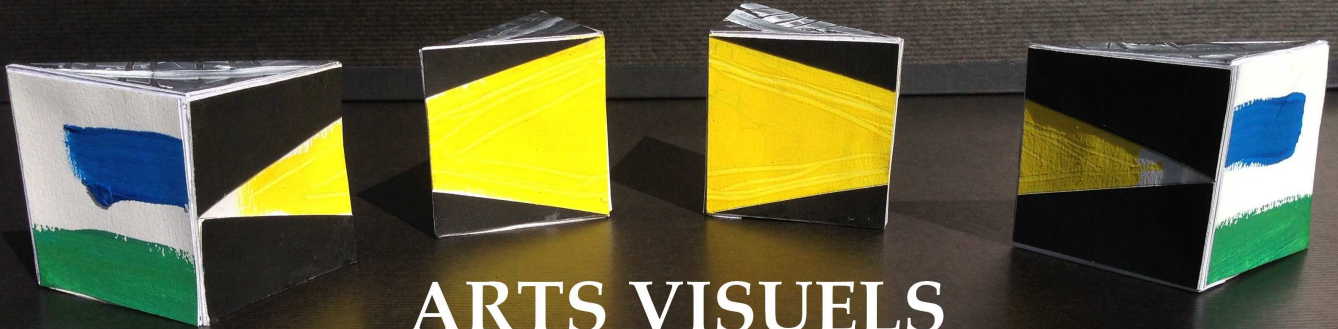


Sensibilisation à la danse en partenariat avec le CNDC

La Boîte à joujoux, chorégraphie Robert Swinston, musique Claude Debussy
conception des costumes et de la scénographie Jean-Pierre Logerais, François Xavier Alexandre
création 18 et 19 novembre 2014



ARTS VISUELS

S'engager dans une recherche plastique

Objectifs :

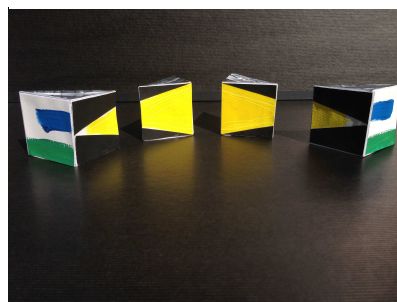
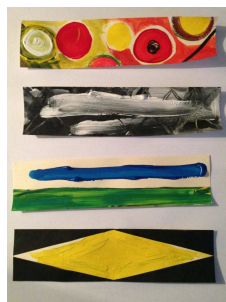
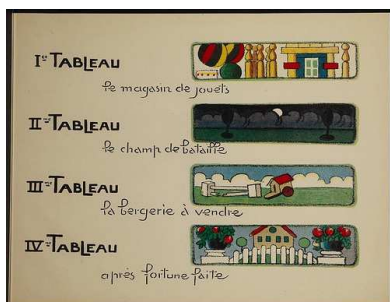
- S'engager dans une recherche plastique puis dans une démarche de création en réutilisant des composants plastiques du spectacle de danse

Idee générale de création : « Imaginer sortir plusieurs jouets « réels » ou « imaginaires » de la Boîte à joujoux : les concevoir, les réaliser en 2D et les installer à l'aide de leurs costumes dans un univers, un décor et/ou une atmosphère à l'aide des composants plastiques ».

1^{er} temps : découverte des composantes plastiques

Objectif : observer, décrire et établir des liens plastiques entre la page de l'album et les décors du spectacle (couleurs, formes, motifs, thèmes, ambiance)

But : montrer que les associations « couleurs, formes et motifs » créent des effets qui évoquent des ambiances et des atmosphères différentes suivant les compositions.



Consignes :

1. Pour chaque tableau de l'album repérer le thème, les couleurs, les formes et les objets
2. Expliciter les liens plastiques qui relient chacun des tableaux de l'album au décor correspondant dans le spectacle
3. Observer et décrire les tableaux de Sonia Delaunay, de Josep Grau-Garriga et de François-Xavier Alexandre. Relier chacun d'eux au tableau du spectacle qui lui fait écho. Expliciter ce lien.

Sonia Delaunay : Rythme Coloré (1946)

Robert Delaunay : Joie de vivre (1930)

Josep Grau-Garriga : A Max Ernest (1993) ; Mar grog (1997)

François-Xavier Alexandre : œuvres en noir et blanc présentées à l'exposition 2010 en l'église de Gouis

2^{ème} temps : situations d'exploration guidée

Objectif : enrichir son expérience plastique par des recherches et des essais

Situation n°1 – But : imaginer et dessiner des **silhouettes** variées

Consigne :

Imaginer et tracer les contours des jouets de formes ou de postures originales

Les idées peuvent trouver leurs origines parmi :

- les jouets que l'on connaît
- les jouets que l'on préfère
- les personnages du spectacle
- les animaux sauvages et peu communs
- les figurines et les pantins que l'on peut trouver dans les albums
- les différentes pièces de jeux d'emboîtements

Situation n°1 bis – But : dessiner des **silhouettes** variées à partir de postures corporelles

Consigne :

Lors d'une séance de danse, après un temps d'échauffement ou d'activité, demander aux élèves de prendre des postures corporelles expressives dans lesquelles ils seront photographiés.

Découper ou décalquer les photographies imprimées en noir et blanc et constituer une galerie de silhouettes.

Situation n°2 – But : créer des atmosphères à l'aide de couleurs

Consigne :

Constituer des **nuanciers de couleurs** par **mélanges** de peintures ou de craies grasses puis les regrouper par ambiance ou atmosphère :

- couleurs des saisons,
- couleurs des moments de la journée
- couleurs de la fête, de la guerre, de la sécheresse, de la pluie,...

Situation n°3 – But : créer des **motifs**

Consigne :

Observer et décrire les œuvres des peintres suivants (ou d'autres peintres suivant les ressources de l'école) pour approcher le concept de motif.

Sonia Delaunay : Woman's cape (1920) ; Rythme Coloré (1946)

Robert Delaunay : Rythme Joie de vivre (1930) ; Couverture de berceau (1911)

Gene Davis : Adam' Rib (1980) ; Banjo (1981)

Alain Clément : oeuvres sur papier

David Ferreira : séries Patchwork et Live

Ressources pour l'enseignant : Télérama hors-série – Sonia Delaunay au musée d'Art moderne de la Ville de Paris – Novembre 2014

Partager sa feuille en plusieurs zones et créer des motifs différents pour chacune d'elles. Proposer plusieurs outils et couleurs.

Les motifs peuvent être créés avec des feutres, des craies, de la peinture ou par découpage/collage ou déchirage/collage de papiers de différentes textures.

Situation n°4 – But : utiliser la texture du **support** pour créer des effets

Consigne :

Étendre des couleurs (craies, encres, peinture) sur différents types de papier (canson, kraft, calque, dos de papiers à tapisser gaufrés,...) pour produire des effets.

Élaborer un répertoire légendé des différents effets produits.

Situation n°5 – But : trouver une solution technique pour assurer la stabilité d'une figurine en 2D .

Consigne :

Réaliser un personnage sommaire en carton et trouver une manière de le **maintenir debout** à l'aide de languettes ou d'un socle... (*Cette activité de recherche est centrée sur l'aspect technique, elle est de même nature que celle réalisée par les concepteurs des cubes quand ils ont dû trouver une solution pour les déplacer et les tourner*).

3^{ème} temps : situation de création avec contraintes

Objectif : élaborer un projet plastique dans une perspective de présentation

Situation n°1 – But : Définir une **intention** et préparer la réalisation

Consigne :

Définir ensemble l'intention du projet plastique

(Les élèves peuvent être regroupés par 3 ou 4, chacun réalisant un personnage dans une intention commune)

- quels personnages ou volumes composeront le groupe et seront réalisés, 3 ou 4 en fonction du nombre d'élèves dans le groupe (personnes, animaux, personnages inventés)
- quelle « histoire » les rassemble

-de quelle « ambiance » ils seront vêtus. « Ambiance » qui sera traduite par le choix des couleurs, des motifs et la nature des papiers (« ambiance » cf. situation n°2 du temps d'exploration).

Les élèves pourront puiser des idées dans les traces construites à l'issue des situations d'exploration.

Établir la liste du matériel nécessaire

Situation n°4 – But : réaliser en respectant l'intention choisie et les contraintes

Consigne :

Réaliser les personnages en tenant compte des contraintes suivantes :

- construire un personnage ou un volume par élève
- respecter la « ligne » plastique choisie par le groupe
- utiliser les matériaux, formes, motifs et couleurs dont l'objectif est de faire percevoir au « visiteur » l'histoire qui réunit les personnages

4^{ème} temps : Présentation et évaluation

Objectif : auto-évaluer la pertinence des choix au regard de l'intention initiale

Situation n°1-But : préparer l'exposition des réalisations

Consigne :

Préparer une installation mettant en valeur les différentes productions. Pour cela, réfléchir à l'agencement, aux éclairages et aux cartels). (*Nota : ne pas donner un titre qui dévoile l'intention qui visiteur doit être perçue*)

Situation n°2-But : évaluer la pertinence de ses choix

Consigne :

Demander à des visiteurs (*qui peuvent être des élèves d'autres classes*) ce qu'ils perçoivent des différentes réalisations. Demander ensuite à chaque groupe d'élèves d'explicitier son intention et ses choix.

Le jugement esthétique ne sera pas de l'ordre du « beau » ou du « bien fait », même si cela a son importance, mais portera sur **les liens qui lient** « l'intention, les choix plastiques et l'effet produit », et sur la capacité des élèves à **explicitier leurs choix** au regard de leur intention initiale.