RAM DAM

Entrez, les artistes !

Sélection de livres 2014
Maternelle Moyenne et Grande Section

Jean-Jacques Freyburger Conseiller Pédagogique Départemental en Arts Visuels

Léon et son crayon, Barney Saltzberg, Editions Seuil Jeunesse

Léon ne lâche jamais son crayon. Mais pas qu'au sens figuré : le jeune garçon trace des lignes sur la page blanche, commence des traits dont il ne sait pas ce qu'ils deviendront. Le lecteur non plus, y voyant le dessin malhabile d'un enfant qui s'amuse. Et vraiment, gâcher ces belles feuilles de papier glacé, Léon, c'est une honte ! Mais hop, comme un tour de magie ou un lapin tiré du chapeau, voilà que, par l'intermédiaire de rabats à déplier de gauche à droite, naissent des merveilles à partir de rien. Un pseudo-escalier devient la crête d'un dinosaure, un bout de losange devient arc-en-ciel... Léon a peut-être du talent, mais surtout de l'imagination à revendre : fleurs à la place des yeux, chiens volants... Le monde lui appartient, et même la nuit qu'il transforme en monstre apprivoisé !

Barney Saltzberg

Pratiques artistiques

L'idée de laisser cheminer son crayon et de laisser les lignes faire, devenir des dessins, n'est pas sans nous rappeler les dessins que l'on pouvait faire à l'aveugle.
Le dessin se fait en se faisant.
Des spectacles « jeune public » offrent souvent des œuvres en création. Il y a une sorte de fascination à en être le témoin.
Certains films d'animation font évoluer des univers incertains. (ref : Blu).
Faire des dessins à l'aveugle, et ensuite partir à la recherche, par observation, de formes, de personnages, d'objets, ébauches de manière aléatoire. Compléter ces gribouillis par adjonction d'éléments signifiants : des yeux, un nez, des roues, ….
Ces dessins pourront s'enrichir de collages, se transformer au fur et à mesure que le sens émerge.
Réaliser des collections de dessins « automatiques », ensuite se les réapproprier par découpages, collages, pour réaliser des constructions plastiques dont le sens ne demande qu'à émerger.

Des artistes

Blu est un artiste issu du street art, argentin d'origine. Il vit à Bologne, préférant se tenir éloigné du monde officiel de l'art sans pour autant le renier. C'est sur les murs de la banlieue de cette ville du nord de l'Italie que l'artiste incube son art. Très vite, il délaisse l'aérosol, alors en vogue parmi les artistes de sa discipline, pour le rouleau de peintre en bâtiment monté

sur un bâton télescopique. Ce changement de technique lui permet d'augmenter la surface peinte. De même, il réduit sa palette de couleur, ce qui lui permet de mettre en avant le dessin.
Blu se rendit célèbre par la diffusion de sa vidéo Muto, court-métrage composé d'une succession rapide de photos aboutissant à une animation. A ces images s'ajoute une bande sonore qui renforce la puissance du projet. L'artiste poursuit encore aujourd'hui ce type d'expérimentation et en repousse les limites puisqu'il intègre à son scénario divers objets et matériaux de l'espace environnant.
En parallèle, l'artiste peint d'immenses saynètes sur des murs qu'il conçoit comme une feuille de papier. A la monumentalité des murs répondent des personnages tellement grands que ces murs gigantesques paraissent presque trop petits. Notons qu'il ne considère pas le mur comme isolé de son milieu puisqu'il s'approprie la singularité de la société dans lequel le mur est implanté. Cela se traduit par un engagement et une dénonciation par le dessin.
Son imaginaire grouille de petits monstres, de personnages de dessins-animés, de créatures de la mythologie grecque, plus inquiétants les uns que les autres.
http://www.blublu.org/

La fumée, carte 24.

Jean Dubuffet

Qui est Jean Dubuffet ? Jean Dubuffet est né en 1901 au Havre. A l'âge de dix huit ans, il se rend à Paris pour suivre les cours de l'académie Julian qu'il abandonne rapidement pour travailler seul. Ce n'est qu'en 1942 qu'il décide de se consacrer entièrement à la peinture; jusqu'alors son parcours était marqué par des doutes sur les valeurs de la culture et des plus ou moins longs arrêts de son activité artistique. Il s'oppose avec virulence à l'art « cultivé » qu'on apprend dans les écoles et les musées et n'a de cesse de désacraliser et de détacher l'art des critères esthétiques. Son œuvre évoluera par périodes successives accompagnées de changement de style et d'une vision chaque fois renouvelée. Elle sera constamment marquée par la spontanéité, l'aspect volontairement primitif ou le travail sur la matière. Dubuffet contribue grandement à poser les bases d'une contre-culture, appelée « art informel » ou « art brut » qui cherche à s'arracher de l'emprise de toute influence pour explorer de nouveaux territoires. Bien qu'il ait été vivement contesté, il a occupé la scène internationale jusqu'à sa disparition à Paris en 1985.

Max Loreau, un ami de Dubuffet raconte : *«En juillet 1962, lorsqu'il répond au téléphone, Dubuffet laisse distraitement courir son stylo bille rouge sur des petits morceaux de papier. De ces exercices sortent des dessins à demi automatiques, qu'il barre de rayures rouges et bleus.»* Ainsi commence l'aventure de l'Hourloupe.

Entre 1962 et 1974, lorsqu'il répond au téléphone, Jean Dubuffet dessine sur un papier avec des stylos rouge et bleu. De ces griffonnages naissent des formes bizarres, qu'il découpe et colle sur un fond noir. Il réunit ensuite ses dessins dans un cahier qui deviendra le livre de l'Hourloupe.

La main, carte 45.

Dubuffet opte pour des couleurs industrielles, des contours soignés, des hachures et coloriages qu'il détourne de leur usage conventionnel. Il renonce à l'« exécution » (matériologie, texturologie et spontanéité) pour la « programmation » d'une sorte de puzzle. La toile devient un enchevêtrement de signes, une sorte de langage. La relation figure-fond est toujours plus ambiguë, le haut et le bas subsistent encore grâce à la mince bande de ciel.

« L'équivoque qui court dans tous ces tableaux tient à l'inconfortable incertitude entre leur appartenance au registre purement mental et immatériel […] ou à celui des représentations du monde physique réel. […] Rien n'effraie tant que la confusion entre l'imaginaire et le réel ».

Si Dubuffet entretient cette confusion, c'est parce qu'il éprouve une perte de repères qui le pousse à la même traduction graphique pour tout.

Petites comptines des animaux, Virginie Aladjini, Caroline Pellissier, Editions Palette

Caroline Pelissier

Virginie Aladjini

"20 tableaux à fredonner avec les petits". Quand les oeuvres d'art rencontrent les comptines traditionnelles françaises, cela donne un joli petit livre dans lequel on prend plaisir à redécouvrir les comptines de notre enfance. L'originalité de cet ouvrage est de présenter ces ritournelles, consacrées aux animaux, accompagnées de chefs-d'œuvre de la peinture d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs.

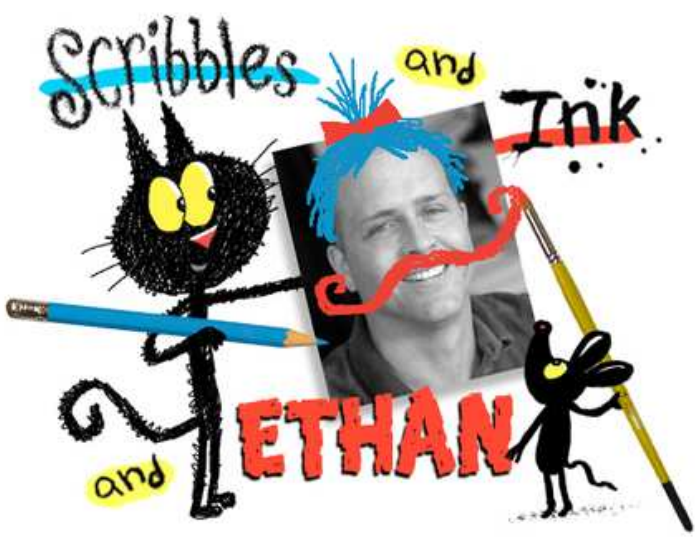
Pratiques artistiques
C'est un album que l'on souhaiterait prolonger par de nouvelles mises en relations de comptines et d'œuvres d'art.
Les œuvres se racontent également, ne pas s'interdire de raconter des anecdotes sur l'auteur, l'œuvre, le contexte dans lequel elle a été créee.
Montrer plusieurs œuvres de l'artiste permet de mettre en perspective l'œuvre choisie.
Les enfants peuvent ainsi reconnaitre par déduction les œuvres d'un artiste parmi d'autres.
C'est l'occasion de créer un jeu avec des cartes sur lesquelles seraient inscrites des comptines (ou certains mots importants des comptines) et des reproductions d'œuvres d'art. Les jeux de cartes devraient avoir le même format.

Les règles sont ensuite à inventer.
Créer une boite à jeux autour d'œuvres d'art.
Il nous faut :

- **des reproductions d'œuvres d'art**
- **des cartes postales**
- **des comptines qui pourraient être mises en rapport avec une œuvre d'art**
- **des descriptions des œuvres d'art**
- **une grande boite en carton**

1/Créer son Memory.
Remettre les œuvres ensemble mais au fur et à mesure des découvertes.
2/Prendre un détail d'œuvre, l'agrandir et ainsi s'obliger à le recontextualiser dans l'œuvre à chercher.
3/Présenter une comptine et donner plusieurs reproductions d'œuvres parmi lesquelles il faudra choisir et argumenter pour l'associer à la comptine.
4/Donner des œuvres à compléter. Des cartes postales collées au centre d'une feuille sont incitatrices pour prolonger l'image ainsi posée.
5/Proposer des série d'œuvres (Miro, la série « Bleu », Arimboldo les « saisons »…), qui peuvent accompagner des transformations opérées sur les comptines données.
6/ Réunir titres et œuvres d'art.
7/ Réunir une description de l'œuvre (lue par l'enseignant(e)), et l'œuvre.
8/ Rassembler des « morceaux » d'œuvres qui vont ensemble, argumenter à propos de ceux qui ne se rapprochent pas de l'œuvre de référence, et à propos de ceux qui s'en rapprochent.
9/ Inventer des rébus autour d'œuvres à faire deviner par d'autres élèves.

Scribble & Ink, Ethan Long, Editions Helium



Ink, la souris (au pinceau) et Scribble, le chat (au crayon) sont persuadés que le meilleur artiste du monde, c'est Ink (selon Ink !) ou... Scribble (selon Scribble !). Le duel du pinceau et du crayon peut commencer ! Et cette joute savoureuse, où les répliques font mouche jusqu'à nous faire éclater de rire, est purement artistique ! Ainsi, Ink se réveille de sa sieste avec des moustaches gribouillées par Scribble et en représailles, la souris fait surgir, d'un coup de pinceau, un terrible molosse. Finalement, la dispute qui n'a donné qu'une œuvre médiocre fait place à une collaboration des deux artistes en herbe, tandis qu'un dépliant intégré, sur 8 pages, nous donne des informations (biographiques et visuelles) sur les plus grands artistes - en dehors de Scribble et Ink, bien sûr !

Pratiques artistiques

Confronter le dessin et la peinture, voici ce que Scribble et Ink mettent en jeu.
Ink réalise une nature morte à partir de morceaux de fromages installés sur un tabouret, Scribble réalise un portrait de chat à partir d'un croquis.
Deux techniques s'opposent et s'affrontent.
Ils portent sur leur corps les traces de leurs techniques respectives.
Ink a le corps bien lisse et rond, Scribble est tout en ratures et traits acérés.
Leurs phylactères traduisent leurs choix plastiques : entre les lettres majuscules et l'écriture scripte, deux mondes s'opposent.
Presque une affaire d'école : entre l'académisme (peinture de chevalet) et le street art.
Qui fait des vraies œuvres d'art ?
Pourtant la nature morte aux fromages est dirons-nous assez cubiste, le chat rouge lui pourrait être de nature à fréquenter le groupe « CoBrA ».
Pour en terminer, ils s'emparent d'œuvres qu'ils pastichent à leur manière, et revisitent des œuvres connues.

Street art

S'emparer de notre environnement le plus proche de l'école et détourner certains objets, signes, de leur fonction originelle par adjonction d'éléments collés, peints…
Ces transformations peuvent s'opérer à partir de photos prises avec les élèves autour de l'école : panneaux de signalisation, clôtures, végétations…
Travailler ces prises de vue sur des formats assez grands (A3), créer des

variantes autour d’un même projet de transformation.
Ceci en référence au street art.

La fin de l'album nous ouvre grandes les portes de la création.
« Ecris tes propres histoires, Crée tes propres peintures »
Mais alors pourquoi ne pas agir comme Ink et Scribble, s'approprier des œuvres (reproductions collées sur carton) et les compléter suivant une idée, un projet, une envie.

Prenons comme exemple « les nymphéas » de Claude Monet, et rajoutons des grenouilles, des oiseaux…Ensuite il s'agit de magnifier notre production, de l'inscrire dans un cadre doré, pour réaliser une exposition d'œuvres « transformées ».

Édouard Joseph Dantan
Un coin de salon, 1880

Cette exposition pourrait prendre l'allure des expositions de tableaux des salons du XIX siècle, à savoir saturer un espace d'accrochage en installant les tableaux les uns à côté des autres.

Des artistes
CoBrA

A Bruxelles au lendemain de la guerre, des artistes parmi lesquels les Danois Asger Jorn, Carl-Henning Pedersen, Henry Heerup, Egille Jacobsen, les Belges Christian Dotremont, Joseph Noiret, les Hollandais, Karel Appel, Constant, et Corneille, se réunissent dans le souhait de réaliser leur idéal d'une meilleures société, en pensant que l'expression créatrice pouvait devenir un langage universel. Ils rejettent la culture rationaliste européenne dont la guerre vient de démontrer la décomposition.

Karel Appel, 1954

Ils recherchent dans les formes artistiques les moins contaminées par les normes et les conventions, les signes des expressions primitives : c'est l'art préhistorique, l'art populaire médiéval, l'art naïf, les créations des enfants ou des handicapés mentaux, l'écriture, la calligraphie, qui pour eux sont au plus près de la nature de l'individu, de son psychisme et d'un subconscient au plus proche de son authenticité profonde.
Aussi entreprennent-ils de rechercher toutes les formes irrationnelles qui peuvent s'exprimer dans l'art sous toutes ses formes, et dans toutes ses matières : le dessin, la peinture, la sculpture, le bois, le métal, la terre, les mots, les sons, l'écriture.

Le Mouvement CoBrA, acteur essentiel dans l'histoire de l'art moderne n'aura duré que trois ans, de 1948 à 1951. Les six artistes cofondateurs et initiateurs signataires du Manifeste et texte fondateur de CoBrA intitulé

" La Cause était entendue", furent Christian Dotremont, Joseph Noiret (Belgique), Asger Jorn (Danemark), Karel Appel, Constant Nieuwenhuys, dit Constant et Guillaume Corneille van Berverloo, dit Corneille, (Pays Bas). Ils créent ainsi en novembre 1948 à Paris, au Café de l'Hôtel Notre-Dame, sur le Quai Saint Michel, le "Mouvement CoBrA" , à partir du nom des villes d'où ils viennent : Copenhague, Bruxelles, Amsterdam.

Ils vivent pour la plupart alors dans la "grande capitale culturelle", qu'est encore Paris à ce moment là, mais aucun d'entre eux n'est Français. D'autres artistes - belges, danois, néerlandais, suédois, tchèques, allemands et français - se joindront plus tard à eux, comme Pierre Alechinsky, Jan Nieuwenhuys ou Théo Wolvecamp, ainsi que de nombreux autres tels que Tajiri, Henry Heerup, Egille Jacobsen, Carl-Henning Pedersen, Jacques Doucet, Jean-Michel Atlan, Michel Ragon, lesquels participeront également à l'aventure CoBrA.