

# « **vêtement-sculpture...** »

<b>Thématique</b>	<b>Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace</b>
<b>Dans les programmes d'Arts Plastiques</b>	« <b>L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets</b> : création d'objets, intervention sur des objets, leur transformation ou manipulation à des fins narratives, symboliques ou poétiques ; <b>la prise en compte des statuts de l'objet (artistique, symbolique, utilitaire, de communication)</b> ; la relation entre forme et fonction. »  <b>Dans cette séquence, nous insisterons particulièrement sur la question du détournement et du statut de l'objet.</b>
<b>Objectifs d'apprentissage</b>	Apprendre à distinguer différentes catégories d'objets (objets usuels, objets d'art) et mettre en place des opérations plastiques permettant de passer de l'un à l'autre.
<b>Dans la progression pédagogique du cycle</b>	Au cours du cycle 3, l'élève aura déjà inventé et fabriqué des travaux en volume et aura acquis, en fin de cycle, la maturité nécessaire pour bien comprendre la problématique du statut de l'objet. La question pourra être approfondie, élargie et complexifiée au cours du cycle 4 à travers les entrées du programme : « <b>l'objet comme matériau en art</b> » et « <b>les représentations et statuts de l'objet en art</b> ». Au cycle 4, la même question pourrait d'ailleurs être posée de manière ouverte (sans imposer le vieux vêtement comme point de départ) et en ouvrant au maximum les techniques mises à dispositions des élèves.
<b>Dans la progression pédagogique annuelle :</b>	On peut imaginer placer cette séquence en fin de premier trimestre/début de second, cela aura ainsi permis de travailler une première fois en volume avec les élèves afin que les règles (de type organisationnelles) soient déjà en partie intégrées par les élèves. Le dispositif qui suit peut être le bienvenu après une séquence de travail ou un travail en deux dimensions afin de créer une rupture et un effet de surprise dynamisant pour le groupe.

## DISPOSITIF

Pour cette séquence, les élèves auront eu pour consigne d'apporter un vieux vêtement sur lequel il est possible d'intervenir. (Il faudra alors prévoir un certain stock de vêtements pour parer les oublis éventuels)

**L'incitation** donnée aux élèves peut être amenée de manière ludique : un cintre portant un ensemble pull/pantalon/écharpe a été accroché au tableau, dans le phylactère placé à côté de cet ensemble est inscrit : « **j'en ai marre du placard, je veux devenir une œuvre d'art !** »

**La consigne** sera également écrite au tableau :  
« **Transformez votre vêtement en sculpture** »

On pourra demander aux élèves ce qu'est un vêtement et ce qu'est une sculpture afin de partir de leurs représentations personnelles et de faire émerger le problème posé par le professeur : comment cet objet du quotidien informe pourrait-il devenir une sculpture en trois dimensions capable de tenir debout ?

Un photocopié sera donné aux élèves avec l'incitation (« mon vêtement en a marre du placard, il veut devenir une œuvre d'art »), la consigne, les repères de réussite ainsi que les définitions du Petit Robert des deux mots importants du sujet :

**Vêtement** : objet fabriqué pour couvrir le corps humain le cacher, le protéger, le parer.

**Sculpture** : Représentation d'un objet dans l'espace, création d'une forme en trois dimensions au moyen d'une matière à laquelle on impose une forme déterminée. Technique permettant cette création.

L'élève est ainsi amené à faire des choix pour répondre au problème qui lui est posé : il peut jouer sur l'échelle, travailler à partir de et sur le vêtement, travailler sur le dispositif de présentation, ... On demandera dans un premier temps aux élèves de réfléchir au problème en partant du vêtement qu'ils auront apporté en réalisant quelques esquisses dans leur cahier.

### **Exemple de déroulement :**

**Répartition** : Travail individuel ou groupes de 2-3 (selon classe)

### **Découpage horaire/étapes :**

**Séance 1** : Lancement 5min.

Croquis 10 min.

Verbalisation 5 min.

Réalisation en 3D 20 min

Rangement 5 min.

Verbalisation + références 10 min. (la proposition des références est à ajuster en fonction des propositions et/ou difficultés éventuelles des élèves)

**Séance 2** : Rappel du sujet 5 min.

Réalisation 45 min.

Rangement 5min.

**Séance 3** : Rappel du sujet 5 min.

Fin des réalisations 25 min.

Verbalisation 15 min.

Ecriture dans le cahier 10 min.

**Séance 4** : Les élèves auront eu le temps de digérer et d'intégrer le vocabulaire qui aura émergé au cours précédent, on pourra alors leur demander une auto-évaluation et une explication écrite de la manière dont ils ont transformé cet objet usuel qu'est le vêtement en objet artistique.

Auto-évaluation/explication écrite (avec cahier à l'appui) 15 à 20 min.

Lancement du nouveau sujet.

**Prolongement** : La question du point de vue. (réalisation d'un petit « catalogue » des sculptures réalisées)

« Prenez une photographie de votre travail en le mettant en valeur »

On peut imaginer une petite exposition associant la photographie du vêtement/point de départ (prise par le professeur), la sculpture réalisée ainsi que la photographie censée mettre en valeur cette sculpture.

### **Vocabulaire/Notions**

Jeu d'échelle, mise en valeur (socle, piédestal, vitrine), ajout de matière, accumulation, ajout d'une structure

### **Matériel/Outils**

Vieux vêtements apportés par les élèves, matériaux divers : colle à papier peint, journaux, cartons, colle, scotch, matériel de couture...

## REFERENCES ARTISTIQUES

### Quelques exemples de références (à adapter selon les propositions des élèves)

#### La mise en scène :



**Duane Hanson** (1925-1996) sculpteur hyperréaliste.  
(critique de la société américaine, il se montre le plus objectif possible dans ses sculptures).

*Supermarket Lady*, 1970

L'objet est ici intégré à une mise en scène, il fait partie d'un tout. Ce sont de vrais objets placés ici pour renforcer l'hyperréalisme de la sculpture. Le sculpteur ne représente pas de vêtement, il se sert directement de vrais vêtements.



**Edgar Degas**, *La Petite Danseuse de quatorze ans*, 1879-1881

Degas intègre un vrai vêtement à une sculpture en bronze. Musée d'Orsay

#### Le matériau :



**Daniel Dewar & Grégory Gicquel**, *Mason Massacre* 2008

Les deux artistes utilisent ici une technique traditionnelle de la sculpture puisqu'il s'agit d'une sculpture dans le marbre. Il y a un gros contraste entre le matériau classique et le sujet contemporain, de plus, le bloc de départ est fragmenté comme si cette voiture en pierre était tombée du ciel. La dimension humoristique est importante ici.



Sung Yeonju, *les robes comestibles*, 2011-2013, (Tomates, Aubergines, Bubble Gum,...)

**L'accumulation, le vêtement devient le matériau de la sculpture :**



Guerra de la Paz, *Tribute*, 2002

**L'échelle :**



Claes Oldenburg, *Epingles à linge (Chothes Pin)*, 1976, acier Corten et acier inoxydable, 13,7 x 3,7 x 1,4 m, Center square Plaza, Philadelphie, USA

**Les formes, le vêtement importable :**



Création Viktor & Rolf

<p><b>Evaluation</b></p>	<p><u><b>Critères d'évaluation :</b></u></p> <p><u><b>Partie pratique :</b></u></p> <p><u><b>Expérimenter, produire, créer :</b></u>  COMP→Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu. (D 1 : Les langages pour penser et communiquer)  →L'élève a rendu un travail en trois dimensions, il a compris ce qu'était qu'une sculpture /4  →Qualités de réalisation, soin apporté au travail /6</p> <p><u><b>Mettre en œuvre un projet artistique</b></u>  COMP→Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs. (D 2 : Les méthodes et outils pour apprendre)  →Choix plastiques et ingéniosité du détournement proposé. /7</p> <p><u><b>Partie écrite :</b></u></p> <p><u><b>S'exprimer, analyser sa pratique et celle de ses pairs : établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</b></u>  COMP→ Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires. (D 3 : La formation de la personne et du citoyen)  COMP→ Etablir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées. (D 3 : La formation de la personne et du citoyen)  →Présentation écrite du travail, explication de la démarche /3</p>
<p><b>Prolongement possible en histoire des arts</b></p>	<p><u>« L'objet en tant qu'objet culturel dans l'histoire »</u>  Comment des objets culturels ou décoratifs ont-ils pris une valeur artistique certaine à travers l'histoire des arts ?</p>