

Extrait du programme – seconde arts plastiques – enseignement optionnel

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre

Questionnements :

- **Les propriétés de la matière, des matériaux et les dimensions techniques de leur transformation :** repérer et exploiter les qualités (physiques, plastiques, techniques, sémantiques, symboliques,...) des matériaux pour créer en deux ou trois dimensions, ... ;
- **L'objet et l'espace comme matériau en art :** intégration, transformation, détournement, incidence de l'échelle sur la mobilisation des matériaux, ...

L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre

Questionnements :

- **Les processus allant de l'intention au projet :** diversité des modalités du travail préparatoire (esquisse, photomontage, modélisation, écrits, ...) incidences sur le projets, valeur artistiques, ... ;
- **La formalisation du projet et des choix de production de l'œuvre :** adaptations ou interactions entre moyens techniques et intentions, constitution d'une mémoire de travail plastique, ...

En vous appuyant sur les points du programme de la classe de seconde de l'enseignement optionnel : « *La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre* » ; « *L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre* » dont les extraits sont cités ci dessus, confronté au document joint : document 1 *Duck Lamp (white)* de Sebastian ERRAZURIZ vous proposez une séquence d'enseignement. Vous justifierez votre choix, vos intentions pédagogiques en étant attentif à :

- Déterminer les connaissances et les compétences travaillées pour cette séquence, en les situant également au regard de la progressivité des acquis visés sur l'ensemble du collège et durant cette année de seconde leurs contributions au Socle commun de connaissances, de compétences et de culture.
- Argumenter le dispositif d'enseignement proposé, les modalités d'apprentissage et d'évaluation retenues.
- Préciser et à motiver les pratiques artistiques et références culturelles envisagées et investiguées.

Votre réponse sera confortée par le recours à une ou plusieurs autres références librement choisies dont vous exploiterez les aspects les plus significatifs et pertinents au regard des orientations que vous souhaitez justifier. N.B. Ces références peuvent être choisies parmi celles appartenant :-aux œuvres et démarches relevant du domaine artistique choisi, à celui de la création en arts plastiques ou encore à tout autre domaine des arts ;-aux écrits théoriques ou méthodologiques en pédagogie et en didactique, en arts plastiques et plus globalement en éducation ; -aux écrits théoriques et critiques portant sur la création en arts plastiques et dans d'autres arts.

Extrait du préambule spécifique à l'enseignement optionnel d'arts plastiques en classe de seconde

En classe de seconde, cet enseignement s'inscrit dans la continuité du collège. Il poursuit le développement des compétences et des savoirs travaillés au cycle 4 et en introduit de nouveaux. Il permet de développer une pratique plastique plus autonome, ambitieuse et aboutie. Mobilisant des situations variées, suscitant des approches diversifiées, il engage les élèves dans une dynamique d'expérimentation, d'exploration de recherche et d'invention. Encourageant les projets individuels et collectifs, il suscite des expériences sensibles avec la créations artistiques et nourrit la réflexion sur l'art.

Enjeux et objectifs

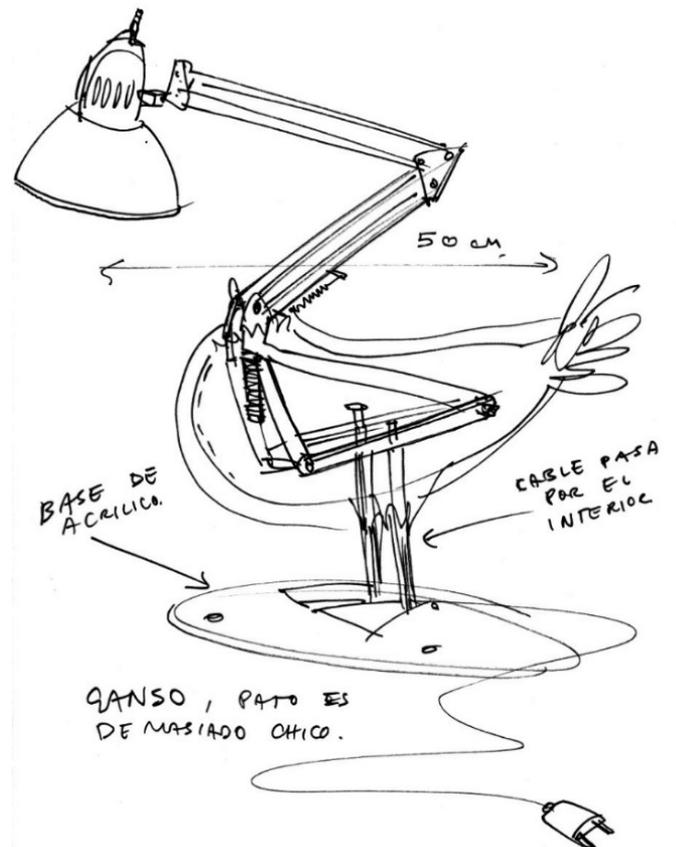
En classe de seconde, l'enseignement optionnel d'arts plastiques a pour principaux enjeux et objectifs :

- Développer et d'étayer la pratique plastique et artistique de l'élève
- Enrichir la culture artistique et d'élargir des représentations culturelles des élèves
- Rendre attentif aux données et aux dimensions sensibles des pratiques plastiques
- Développer de la curiosité pour la création artistiques et la culture en général
- Accompagner l'élève dans les choix qu'il effectue concernant son parcours de formation au lycée ainsi que ceux portant sur son orientation vers les études supérieures

Document 1



Sebastian ERRAZURIZ, *Duck Lamp* (white), 2004,
canard naturalisé (taxidermie), métal, acrylique et composants de lampe,
pièce unique, 50,8 x 59,7 x 39,4 cm, New York



Sebastian Errazuriz (1977) est un artiste designer contemporain originaire de l'Amérique du Sud, ses créations reposent sur un travail formel qui oblige le spectateur à reconsidérer les objets issus de notre quotidien. Par ses productions surprenantes, l'artiste bouscule notre rapport au réel en déjouant toute logique rationnelle du monde qui nous entoure. L'œuvre *Duck Lamp* brouille les frontières entre art contemporain, design et artisanat. L'origine de création de cette lampe atypique mêlant humour, dérision, et étrangeté, repose sur un travail de récupération, d'assemblage et d'hybridation. L'artiste designer découvre dans un musée de taxidermie un canard sur le point de perdre la tête puis d'être jeté aux ordures, le designer réalise cet objet déroutant dans un contexte de récupération et de détournement, l'idée est de donner un nouvel usage à cet oiseau naturalisé en le transformant en un objet utilitaire. A la suite de cette première production, l'artiste réalise différents objets curieux entre la taxidermie de volatiles et des objets du quotidien: lampe, porte-manteau, ventilateur, miroir.

Les enjeux plastiques qui émanent de cette œuvre, repose dans un premier temps sur un travail de récupération de matériaux et d'objets pour ensuite réaliser une hybridation entre ces derniers. Dans un second temps, l'intérêt pour les artistes contemporains de réaliser des assemblages curieux est de produire un détournement fonctionnel et formel à des fins de réappropriation artistique.

C'est l'occasion pour l'artiste de créer une nouvelle forme de lampe et d'offrir un nouvel usage à ce canard, en agissant ainsi le créateur pousse les limites de la création, provoquant une mise à distance de notre rapport au réel. Le domaine des arts appliqués et du design contemporain réalise cette opération afin de repenser la fonction, l'esthétique formel, et le symbolique d'un objet. Les opérations menées (récupération, détournement, assemblage, mutation, greffe) pour *Duck Lamp* amène le spectateur à regarder une création étonnamment étrange, un objet unique proche d'un esthétique kitsch, un objet avec un usage fonctionnel propre à la lampe et un usage sculptural propre à la taxidermie et à l'œuvre artistique.

En définitif, l'œuvre *Duck Lamp* est un objet insolite, curieux, dérisoire et esthétique mais en étant à la fois rebutant et provocant, allant jusqu'à explorer les frontières entre l'objet sculptural des arts plastiques et l'objet fonctionnel des arts appliqués. Le designer donne à voir une seconde nature dérivant vers un surréalisme qui rompt avec toute logique rationnelle de la réalité.

Synthèse analytique de l'œuvre dans le domaine des Arts Appliqués

Analyse de l'objet

Artiste créateur et designer : Sebastian Errazuriz

Période de création : 2004, période contemporaine

Courant historique : design contemporain

Identification et classification de l'objet usuels : mobiliers

Nature de l'objet : Une lampe de bureau au design contemporain et à l'esthétique surréaliste

Fonction de l'objet : Éclairage et sculptural (décoratif)

Type d'usagers : collectionneurs et galeries d'arts

Analyse des propriétés techniques et plastiques des principaux matériaux

Matières : Canard naturalisé, métal, acrylique, plastique

Matériaux : Composants de lampe électrique (prise, ampoule, fils électriques)

Techniques de fabrication : Assemblage, greffe, taxidermie, hybridation

Type de production : Artisanale

Statut de l'objet : Pièce unique et fonctionnelle

Effets recherchés :

- Réaliser une production insolite
- Bousculer le regard du spectateur
- Rompre avec les codes conventionnelles d'un mobilier classique
- Proposer une nouvelle forme d'esthétisme
- Reconsidérer les objets du quotidien par une nouvelle forme et fonction

Analyse des enjeux plastiques de l'objet

Enjeux plastiques :

- Œuvre humoristique et critique qui vise à casser les codes du design contemporain
- Réaliser une nouvelle forme de lampe au design surréaliste, dépasser les limites de création
- Produire une mise à distance entre l'absurde et le réel
- Donner une nouvelle fonction et une nouvelle nature à un objet
- Produire chez le spectateur une répulsion, une fascination, face à ce nouvel objet
- Brouiller les frontières entre art contemporain, design et artisanat
- Réappropriation artistique par le jeu du détournement fonctionnel et formel d'un objet déjà existant

Le Grand détournement : un objet ordinaire ou extraordinaire ?

CYCLE 4
ENTRÉE DU
PROGRAMME

SECONDE

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre

- Les propriétés de la matière, des matériaux et les dimensions techniques de leur transformation
- L'objet et l'espace comme matériau en art

L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre

- Les processus allant de l'intention au projet
- La formalisation du projet et des choix de production de l'œuvre

COMPETENCES
TRAVAILLEES

- Expérimenter / produire / créer
- Mettre en œuvre un projet artistique collectif
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
- S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

NOTIONS

Forme / Matériau / Outils / Fonction / Détournement / Appropriation

CONSIGNES

Lors de la séance précédente, il a été demandé à l'ensemble de la classe d'apporter un ou plusieurs objets utilitaires issus de notre quotidien. Afin que les élèves n'importent pas d'objets de valeurs, il a été précisé que ces objets seraient susceptibles de subir des modifications.

« Tout les éléments, pris n'importe où, peuvent faire l'objet de rapprochements nouveaux. [...]. Tout peut servir. »

Debord et Wolman

« L'art d'imaginer, de proposer et de réaliser des objets, des services et des situations utiles, poétiques et nouvelles dans l'essence de l'époque »

Jean-Louis Frechin

A partir des citations ci-dessus, vous réaliserez un travail de réappropriation artistique de l'objet utilitaire à travers le principe de détournement. C'est l'occasion de pousser les limites de la création et de bousculer notre rapport habituel à l'objet. Vous veillerez à faire basculer son statut d'objet ordinaire à celui d'extraordinaire. Il sera nécessaire de réaliser un travail d'investigation sur les spécificités de ce dernier. Vous formulerez des hypothèses de recherches sur les différentes déclinaisons envisagées.

(Indication des contraintes sur la fiche élève)

- 1) Vous veillerez à désincarner l'aspect utilitaire et consommable de cet objet au profit d'une création artistique.
- 2) Les fonctions d'usages sont à appréhender dans les dimensions : sociologiques, ergonomique, technique, sémantique.
- 3) Conduire une piste d'étude : cahier des charges, maquette en volume, croquis, esquisse, modélisation 3D, photographie, carte heuristique, écrit, etc.

PROBLÉMATIQUE

En quoi les dispositifs de réappropriations permettent aux artistes contemporains de faire basculer le statut utilitaire d'un objet au profit d'une singularité subversive ?

**ENJEUX PLASTIQUES
ET PÉDAGOGIQUE**

L'enjeu pédagogique de cette séquence s'appuiera sur un enseignement pluridisciplinaire entre arts plastiques et design. Dans la pratique, des designers contemporains, nombreux sont ceux qui tentent de réinventer l'objet afin de rompre avec la standardisation de la production industrielle. Dans une pensée proche avec celle des artistes contemporains, les designers détournent les processus de création dans l'intention de revaloriser notre relation à l'objet. Ces derniers adoptent une posture d'émancipation des pratiques industrielles et standardisées, à l'instar des artistes plasticiens, ils privilégieront les créations singulières, uniques ou limitées. On constate alors une véritable éclosion du fait-main et des pratiques artisanales dans la production d'objets utilitaires.

Dans cette séquence, il serait alors intéressant de faire un parallèle entre les designers contemporains et les artistes plasticiens qui remettent en cause le modèle industriel incluant la standardisation des objets. Cette séquence permettra notamment de répondre à des interrogations telles que : comment les artistes plasticiens et les designers considèrent-ils l'objet ? Quel est le rapport que ces derniers entretiennent avec l'objet utilitaire et banal ? Ces questionnements permettraient de lever le voile sur le rapport complexe entre le statut de designer et celui de l'artiste et la position critique de l'art contemporain, entre l'objet utilitaire et l'objet artistique.

L'intérêt de cette séquence est d'amener l'élève à adopter un regard critique sur l'objet banal à travers des procédés de *réappropriations*, il s'agira de conduire l'élève à s'interroger sur la nature et la valeur d'un objet : l'objet du quotidien peut-il faire œuvre ? Comment le statut de ce dernier peut-il basculer vers celui d'œuvre d'art ? De plus, il s'agira d'amener les élèves à s'interroger sur les différentes attitudes véhiculées par les artistes vis-à-vis de la société de consommation (acceptation, opposition, ironie).

<p>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE POUR L'ENSEIGNANT</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Éveiller l'esprit critique des élèves sur l'objet utilitaire à travers une réflexion artistique • Amener les élèves à s'approprier plastiquement un objet conduite par une intention artistique • Prise en compte de la nature de l'objet banal : statut, nature, qualité, relation • Faire preuve d'autonomie, d'initiative et d'engagement dans la conduite d'un projet • Pousser l'élève à dépasser les limites de la création artistique • Amener l'élève à adopter une posture de mise à distance avec l'objet afin de le reconsidérer d'un point de vue artistique • Faire comprendre à l'élève que la transgression des codes par le détournement est créatrice de sens • L'élève doit être en mesure d'énoncer ses observations oralement et de s'exprimer graphiquement (croquis, écrits, notes, schémas) • Développer le goût du raisonnement fondé sur une analyse argumentée • Développer sa sensibilité, sa curiosité artistique et son sens de l'observation
<p>BUTS POUR L'ÉLÈVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interroger, détourner, revisiter l'objet dans une intention artistique, effets de décontextualisation et de recontextualisation des objets dans une démarche artistique • Comprendre que l'analyse sociologique, ergonomique, technique, sémantique d'un objet est déterminante dans le procédé de réappropriation/détournement • Comprendre que l'objet dans le champ artistique résulte d'une intention plastique • Faire basculer le statut et la fonction utilitaire de l'objet au profit d'une singularité artistique • Valoriser un objet par l'intervention plastique et l'intention artistique • Appréhender les fonctions d'usages de l'objet et ses relations plastiques:formes, structures, couleurs, matériaux, fonctions, histoires, usages, etc. • Conduire une piste d'étude : cahier des charges, maquette en volume, croquis, esquisse, modélisation 3D, photographie, plan, carte heuristique, écrit, etc.
<p>CONTRAINTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Désincarner l'aspect utilitaire et consommable de l'objet au profit d'une création artistique • Réaliser un travail d'investigation sur les spécificités de l'objet • Formuler des hypothèses de recherches sur les différentes déclinaisons envisagées
<p>TECHNIQUES ET MATERIELS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Techniques et matériels libres, tridimensionnelle ou bidimensionnelle
<p>CONDITIONS DE TRAVAIL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir 4 séances de 3 heures • Travail de groupe entre 2 et 3 élèves

VERBALISATION

- Présentation de son travail au sein du groupe
- Analyser son travail et celui de ses pairs
- Favoriser les échanges afin de faire évoluer le travail de l'élève :
 - Hypothèse des premières recherches élaborées par le groupe
 - Présentation de la solution retenue + développement de cette réponse
 - Exposition de la démarche plastique et des choix opérés
- Quelle est la nature fonctionnelle de cet objet ?
- Quelles sont les particularités plastiques de cet objet ?
(dimensions, couleurs, rugueux, lisse, lumineux, sombre, neutre, transparent, etc...)
- En quoi le procédé de détournement est-il porteur de sens artistique dans ce travail ?
- L'intervention plastique modifie t-elle le statut utilitaire de l'objet à celui d'artistique ?
- Votre réappropriation plastique change t-elle notre rapport à l'objet ?
- Comment le spectateur peut-il envisager votre œuvre ?
- Observations des différents composants et choix plastiques élaborés
 - Quelle est la forme générale ?
 - Quelles sont les informations qui apparaissent plus ?
 - La fonction de l'objet à t-elle évoluer ?
- Observation du processus de détournement : l'avant-l'après
 - Quelles sont les actions plastiques réalisées ? Assemblage, démontage, montage, construction, déconstruction, fragmentation, suppression, accentuation, etc
 - Quels sont les traitements plastiques réalisés ?
 - Le traitement des matériaux, le choix des matériaux
 - La qualité des traitements opérés
 - L'adaptation du matériau aux fonctions de l'objet
 - Le détournement réalisé conduit-il à revisiter l'objet ?

VOCABULAIRES

Design : Le design définit le sens et la forme des objets au sens large. L'origine du mot design vient du latin [designare] et signifie « marquer, tracer, représenter, dessiner, indiquer, montrer, désigner, signifier, disposer, ordonnancer, régler, produire quelque chose d'inhabituel ». Il regroupe à la fois le « dessein » et le « dessin », c'est-à-dire qu'il intervient sur l'objectif, l'idée et la forme que l'on choisit de donner aux objets ou aux images. Le design est la conception de l'esthétique, de la fabrication, de la matière, des couleurs, de la qualité sensorielle des objets, des images, des espaces, des emballages, des services, des sons, etc.

Design de produit : Conception de produits de grande consommation élaborés pour l'industrie dans le cadre de petit, moyenne et large production : conception forme, couleur, aspect surface, ergonomie des produits pour électroménagers, véhicules, outils, mobiliers, luminaires, arts de la table, accessoires de mode...

Objet : Produit de l'activité humaine, créé et fabriqué dans un certain but fonctionnel ou esthétique. Introduit dans la peinture par les cubistes (Georges Braque, Pablo Picasso), détourné par Marcel Duchamp dans ses *ready-made*, mis en scène dans les installations et les environnements, l'objet occupe une place majeure dans l'art du 20^e siècle.

Matériau : Un matériau est une matière d'origine naturelle ou artificielle que l'homme façonne pour en faire des objets. Il est sélectionné en raison de propriétés particulières et mis en œuvre en vue d'usage spécifique. Ce n'est pas un composant neutre de l'objet. Il est choisi en fonction des critères techniques et financiers mais aussi par le positionnement et la perception de l'objet, futur produit. La nature chimique des différentes matières qui sont à la base des matériaux confère à ceux-ci des propriétés particulières. On distingue quatre grandes familles de matériaux : métalliques, composites, organiques et minéraux.

Produit : Le produit c'est d'abord le résultat d'un processus de production. Ce sont des articles, objets, biens, services proposés sur le marché par une entreprise. Tout produit quel qu'il soit, contribue à construire l'image de marque de l'entreprise, il doit séduire et fidéliser les consommateurs.

La fonction d'usage : C'est la qualité d'usage ou la qualité des services rendus par un produit pour un utilisateur donné. Elle met en avant et en priorité les critères de qualité d'usage des produits face aux usagers. C'est ce que l'on demande au produit par rapport au besoin.

Détournement : Procédé artistique qui consiste à s'approprier une œuvre ou un objet et à l'utiliser pour un usage ou une représentation différents de l'usage ou la représentation d'origine.

Appropriation : Procédé qui consiste à utiliser une œuvre existante, un objet, une démarche, etc. Citation : « Le geste d'appropriation est l'agent absolu de la métamorphe, le catalyseur de la révolution du regard » (Pierre Restany)

Ready-made : Terme inventé par Marcel Duchamp et qui désigne un objet tout simplement détourné de sa fonction et valeur d'usage dans la réalité, voire même une œuvre d'art créée par un assemblage d'objets ou de morceaux d'objets de récupération.

Mise en scène : Présentation arrangée et organisée de différents éléments dans un espace donné : personnages, objets, costumes, accessoires, décors, mouvements, lumières pour créer un nouvel espace.

Installation : Forme d'art, apparue dans les années 60, qui se caractérise par une disposition de matériaux et éléments divers dans un espace., autrement dit il s'agit d'un agencement d'objets dans un même espace.

Dispositif de présentation : il s'agit de la manière de présenter une œuvre artistique.

RÉFÉRENCES

- **Claes Oldenburg**, *Soft Toilet*, 1966, bois, vinyle, fil, plexiglas, support métallique, 144.94 x 70.17 x 71.28 cm, Museum für Moderne Kunst (MMK)
- **Ai Weiwei**, *Forever Bicycles*, 2003, bicyclettes, 275 x 450 x 450 cm
- **Damien Ortega**, *Cosmic Thing*, 2002, inox, fil métallique, Coccinelle de Volkswagen de 1963, plexiglas, dimensions variables
- **Sudarshan Shetty**, *Pure*, 2007, tuyaux PVC, cuvettes de WC, socle en acier, vitrine en acier poudré et étagères en verre, conteneurs en verre, eau teinté de blanc, tubes en plastique, pompe à eau, pile d'assiettes, dimensions variables
- **Sakir Gökçebag**, *Toccata et Fugue*, 2001, installation, parapluies noirs, 605 x 820 x 50 cm
- **Niki de Saint-Phalle**, (1930-2002), *Accouchement rose*, 1964, matériaux divers, 219 x 152 x 40 cm, Stocklom, Moderna Museet
- **Brian Jungen**, *Prototype for New Understanding #11*, 2002, chaussures Air Jordan Nike, cheveux, 67 x 59 x 25 cm
- **Ai Weiwei**, *Two Joined Square Tables*, 2005, tables de la dynastie qing (1644-1911), 136 x 168 x 92 cm
- **Matt Johnson**, *Reclining Nude*, 2008, chêne rouge courbé et stratifié, 165 x 119 x 71 cm
- **Arman**, *Colère de violoncelle calciné*, 1963, violoncelle brûlé et cassé sur panneau, 123,5 x 90 x 26 cm
- **Arman**, *Diminution du confort*, 1999, chaises découpées sur panneaux de bois, 1220 x 2425 x 520 cm.

- **Christian Jaccard**, *Garden-party, concept supranodal*, 1994-1995, PVC, fer, bois, coton, acrylique, outils
- **Gerrit Rietveld**, *Chaise rouge et bleue*, modèle de 1923-24 bois peint, 13 sections pour le piétement, 2 accoudoirs, 1 planche pour le dossier, 1 planche pour l'assise
- **George Segal**, *Nature morte d'après Cézanne*, 1990, ceramic, 30,5 x 53 x 34 cm
- **Victor Brauner**, *Loup-table*, 1939-1947, bois et élément de renard naturalisé, 54 x 57 x 28,5 cm, Paris, Musée National d'Art Moderne-Centre Georges-Pompidou
- **Jacques Carelman**, *Landau-télévision*, 1969, catalogue d'objets introuvables
- **Marcel Duchamp**, *Roue de bicyclette*, 1913-1964, 1,3 m x 64 cm x 42 cm, Centre Pompidou Metz
- **Méret Oppenheim**, *Le déjeuner en fourrure*, 1936, soucoupe, tasse, cuillère, fourrure de gazelle chinoise marouflée, 10,7 x 7,3 cm, Musée d'Art Moderne de New York
- **Achille et Pier Giacomo**, Castiglioni, *Mezzadro*, 1954-1957, acier chromé, hêtre, tôle d'acier laquée, H 52 cm, l 49 cm, P 53,5 cm, A 52 cm
- **E. Garouste, M. Bonetti**, *Table basse Rocher*, 1983, plateau triangulaire, coloris bleu de France, 40 x 105 x 105 cm, Galerie Néotù

Critères d'évaluations

Évaluation formative réalisée en auto-évaluation (élève) / évaluation normative (enseignant)

Proposition plastique :

- Pertinence de la création artistique en rapport avec l'incitation et les contraintes
- Les propositions sont créatives et singulières et subversives
- Observations, identifications et analyses des spécificités et des caractéristiques de l'objet
- Le travail d'investigation est explicite (travail graphique ou volumique)
- Investissement et communication au sein du groupe

Verbalisation :

- Qualité du dispositif de présentation
- Argumentation et justification des choix plastiques
- Maîtrise du vocabulaire spécifique aux Arts Plastiques

Séance 1

Présentation de la séquence, échange et brainstorming autour des attendus (20 min)

Découverte de quelques références issues du champ des arts plastiques et des arts appliqués/design (1h30)

(Méthodologie : analyse guidée, nourrie de repères historiques. Exemples d'objets de différentes périodes permettant d'appréhender les questions posées par les objets. Les interactions et les influences qui sont à l'origine des créations sont abordées pour faire comprendre les liens qui unissent les domaines artistiques, scientifique, technologique, économique, culturel, etc. Pour cette séquence on privilégiera les productions contemporaines, références diversifiées pour donner à voir la pluralité des démarches.)

Travail de recherche autour des objets apportés : observations, analyses, interrogations : sociologiques, ergonomique, technique, sémantique.

Élaboration par groupe d'une piste d'étude : cahier des charges, maquette en volume, croquis, esquisse, modélisation 3D, photographie, carte heuristique, écrit, etc.

(1h10)

Séance 2

Brainstorming sur la séance précédente, annonce du déroulement de cette séance (15 min)

Poursuite du travail d'investigation et formulations de réponses plastiques

Phase d'exploration et d'expérimentation autour de la pratique du détournement

(2h45)

Séance 3

Brainstorming sur la séance précédente, annonce du déroulement de cette séance (15 min)

Réalisation de la production en groupe (2h45)

Séance 4

Brainstorming sur la séance précédente, annonce du déroulement de cette séance (15 min)

Finitions et installations des productions plastiques (45 min))

Verbalisation et références (2h00)

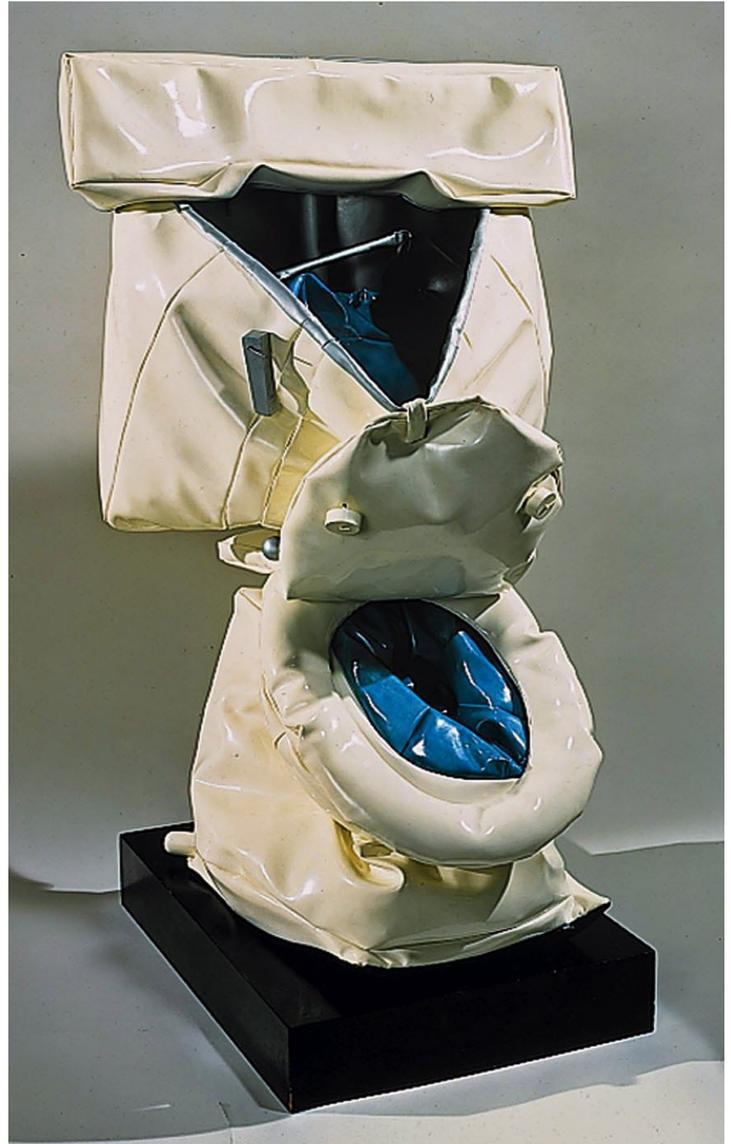
Corpus d'œuvres convoquant le principe du détournement

Le détournement par la représentation

Claes Oldenburg, parmi les artistes américains des années 60 issus de la scène pop-art, trouve son inspiration artistique à travers le réel. Avec sa série *Soft*, l'artiste réalise un véritable détournement de la réalité ordinaire à travers un travail sculptural qui vise à représenter des éléments banals de notre quotidien. Les objets de la série *soft*, sont réalisés à partir de matériaux souples : mousse, tissu, kapok (fibre végétale).

L'imagination du plasticien joue volontiers avec l'image de ces objets familiers, se transformant en sculpture étrangement ludique mêlant humour et dérision. Les pastiches de l'artiste envahissent l'espace muséal, basculant le spectateur dans une reconfiguration subjective du réel.

L'enjeu repose sur un détournement de la représentation iconographique d'objets banals : téléphone, machine à écrire, lavabos, ventilateurs et les fameuses toilettes, etc. Le détournement s'appuie sur une simplification des formes, des couleurs et des matériaux employés, la reconnaissance visuelle de l'objet constitue un enjeu majeur dans ce travail. Il s'agit pour l'artiste de réaliser un pastiche du réel qui reste inévitablement et nécessairement reconnaissable, la dimension comique dans son travail repose sur cette reconnaissance iconique de l'objet.



Claes Oldenburg, *Soft Toilet*, 1966,
bois vinyle, fil, plexiglas, support métallique,
144,94 x 70,17 x 71,28 cm,
Musem für Modern Kunst (MMK)

A ce propos nous pouvons citer Guy-Ernest Debord et Gil J Wolman dans un article paru en 1956 : « *Les déformations introduites dans les éléments détournés doivent tendre à se simplifier à l'extrême, la principale force d'un détournement étant fonction directe de sa reconnaissance, consciente, ou trouble, par la mémoire.* »¹

Le détournement réalisé par Claes Oldenburg, vise à transcender notre rapport au réel et plus particulièrement à l'objet industriel qui se voit alors désincarner de sa fonction utilitaire. Il rompt radicalement avec l'objectivité du monde interrogeant la notion de ressemblance, vraisemblance et dissemblance à travers ses représentations hors-normes. De plus ce procédé de détournement par le pastiche, les codes conventionnels de la représentation dans le champ artistique.

¹ **Guy-Ernest Debord et Gil J Wolman**, *Mode d'emploi du détournement*, parution dans la revue Belge, *Les lèvres Nues* n°8, mai 1956

Le détournement par l'installation et la mise en scène



Ai Weiwei, *Forever Bicycles*, 2003, bicyclettes, 275 x 450 x 450 cm

Ai Weiwei est un artiste conceptuel important dans le paysage culturel chinois, il réalise en 2003 sa série *Forever Bicycle* qui consiste à un détourner l'usage habituel de l'objet pour proposer une installation sculpturale artistique. Les vélos au sein de cette œuvre se synthétisent par deux roues et leur cadre. L'artiste supprime tous autres éléments qui constituent et assurent le fonctionnement habituel du vélo, ainsi les mécanismes de chaîne et du pignon et le guidon, ne figurent pas dans cet agencement sculptural. Le détournement est réalisé par un dépouillement de l'objet le rendant ainsi obsolète. Les bicyclettes sont assemblées par un jeu de superposition d'une structure qui semble être fragile et en équilibre dans l'espace. En contemplant les œuvres de cet artiste, on peut faire un parallèle avec les ready-made de Duchamp par l'appropriation d'objet manufacturé dans l'intention de détourner l'usage premier de l'objet dans une intention plastique.

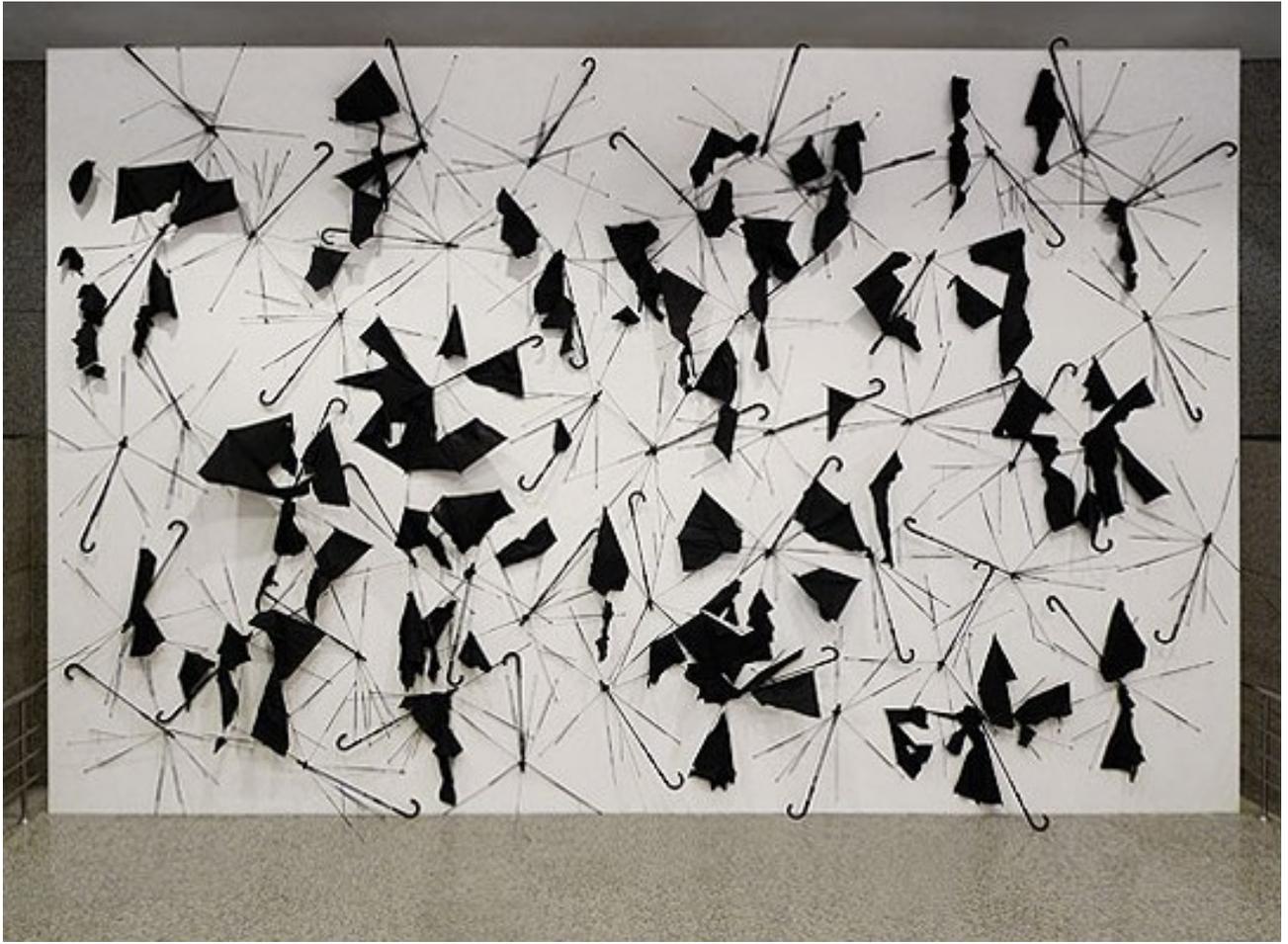
Voici en image d'autres références introduisant le principe du détournement par l'installation et la mise en scène :



Damien Ortega, *Cosmic Thing*, 2002, inox, fil métallique, Coccinelle de Volkswagen de 1963, plexiglas, dimensions variables



Sudarshan Shetty, *Pure*, 2007, tuyaux PVC, cuvettes de WC, socle en acier, vitrine en acier poudré et étagères en verre, conteneurs en verre, eau teinté de blanc, tubes en plastique, pompe à eau, pile d'assiettes, dimensions variables



Sakir Gökçebag, *Toccata et Fugue*, 2001, installation, parapluies noirs, 605 x 820 x 50 cm

Le détournement par l'assemblage et la collection

Au XXe siècle, l'artiste contemporain est animé par l'introduction du quotidien dans ses œuvres et c'est dans ce contexte que les objets banals envahissent les compositions artistiques à la suite d'un premier travail de collecte. Niki de Saint Phalle en véritable plangonophile (collectionneur de poupées), accumule les différents modèles de poupées et autres jouets dans l'intention de dénoncer la société de consommation et le rapport qu'entretient l'individu avec la poupée qui est l'un des plus grands objets produits en masse dans l'industrie du jouet

La collection entraîne bien souvent un travail d'assemblage car ce procédé de création offre une infinité de possibilités dans la construction de nouvelles formes. Le jeu de l'assemblage donne la possibilité de produire une métamorphose radicale de l'objet initial. Le corps de la poupée comme matériau de construction peut faire l'objet d'un bricolage artistique donnant lieu à des détournements et à des imprévus.

Ainsi à travers les œuvres de Niki de Saint Phalle, le corps de la poupée est alors retravaillé, détourné par le principe de l'assemblage qui lui octroie une nouvelle apparence anatomique ainsi qu'une nouvelle fonction utilitaire et une tout autre signification symbolique. L'assemblage lui permet de produire des créatures aux caractères hybrides et constituées de matériaux hétéroclites. Elle arrange et combine entre eux une large variété d'objets et de matières, le plâtre et la peinture s'agglutinent à de nombreux éléments. La figure du bébé en plastique dans ces sculptures renaît sous une nouvelle forme, amenant l'individu vers une nouvelle approche, un nouveau contact avec ce jouet. C'est en retravaillant l'organisation de l'anatomie humaine et l'image du jouet que l'artiste débarrasse la poupée de ses fonctionnalités liées au maternage, au jeu de l'enfant et à l'objet consommable.



Niki de Saint-Phalle, *Accouchement rose*, 1964, matériaux divers, 219 x 152 x 40 cm, Stocklöm Moderna Museet



Brian Jungen, *Prototype for New Understanding #11*, 2002, chaussures Air Jordan Nike, cheveux, 67 x 59 x 25 cm

Brian Jungen, réalise pour des sculptures en rassemblant des objets diffusés en masse. Il puise son inspiration dans son expérience personnelle avec la société de consommation donnant ainsi naissance à ses étranges sculptures d'objets adoptant une figure presque humaine. Il réalise entre 1998 et 2005, une série sculpturale, *Prototypes*, l'artiste réalise une collection de chaussures de sport de la marque Nike, constituant le matériau premier de ses créations. Pour réaliser son travail artistique, l'artiste découpe et assemble les baskets entre elles, puis à cela ajoute des cheveux factices pour créer des répliques caricaturales de masques issus de l'art autochtone de la côte nord-ouest. L'artiste invite le spectateur à s'interroger sur la valeur culturelle et sur les représentations conventionnelles de la culture autochtone mais également sur la fétichisation des marchandises industrielles par la société de consommation.

Le détournement : par le processus de transformation et de fabrication



Ai Weiwei, *Two Joined Square Tables*, 2005, tables de la dynastie qing (1644-1911), 136 x 168 x 92 cm

L'artiste Ai Weiwei, réalise des sculptures ambitieuses et élégantes à travers le principe de détournement par la transformation allant jusqu'à transcender l'art en apportant une actualisation de l'artisanat. Dans ce travail, l'artiste réactualise les matériaux traditionnels avec des concepts et un esthétisme contemporain. Il redéfinit sa relation aux objets anciens par ses interventions artistiques subversives. C'est dans ce principe de subversion que des meubles de la dynasties ming et qing se voient attribuer un nouvel esthétisme rompant avec la fonction utilitaire au profit d'un renversement artistique. L'artiste est animé par une volonté de renverser les traditions, conduisant à stimuler sa fibre créatrice fiévreuse et féconde.



Matt Johnson, *Reclining Nude*, 2008, chêne rouge courbé et stratifié, 165 x 119 x 71 cm

Matt Johnson réalise un travail de recherche autour du réinvestissement des objets utilitaires. Il réalise un détournement empruntant à un imaginaire saugrenue, comique et surprenant, l'esthétisme formel des objets semble tenir d'une plaisanterie. La fabrication des objets de l'artiste questionne les codes conventionnels de la création encrées dans l'histoire de l'art. La chaise *Reclining Nude*, semble poser pour l'artiste, elle adopte un aspect hilarant bousculant la nature quelconque de l'objet chaise.

Le détournement par le processus de re-composition et de déconstruction

Arman est un artiste reconnu pour sa fibre créatrice destructrice et sa collection qui vise à accumuler des objets de notre quotidien. Le principe de détournement dans cette l'œuvre est intéressant car il repose sur une destruction de l'objet qui se verra ensuite recomposer sur un panneau. Les œuvres du plasticien repose sur le résultat d'une destruction colérique. Il s'interroge sur le statut de l'objet et le rapport que l'individu entretient avec ce dernier, entre sacralisation et consommation excessive. Les gestes employés par le plasticien conduisant à un détournement destructeur sont la découpe, la fragmentation, la combustion, la brisure, l'éclatement, ect.

Cette re-composition éclatée du violon calciné est l'empreinte d'une véritable performance traduisant le geste méprisant de l'artiste en rapport avec une société moderne prônant la consommation et l'industrialisation en masse d'objet utilitaire.

La destruction ou encore la découpe sont des étapes nécessaires dans la création chez cet artiste. La fonction initiale de cet instrument est alors mis à mal par le geste violent de l'artiste. Il ne cesse de questionner le spectateur et son rapport à l'objet manufacturé et familiers. L'objet désacralisé de toute fonction utilitaire devient alors une œuvre artistique à part entière.



Arman, *Colère de violoncelle calciné*, 1963, violoncelle brûlé et cassé sur panneau, 123,5 x 90 x 26 cm

Voici une autre œuvre de l'artiste sur le même principe du détournement de l'objet reposant sur une fragmentation et une recombinaison plastique.



Arman, *Diminution du confort*, 1999, chaises découpées sur panneaux de bois, 1220 x 2425 x 520 cm.



Christian Jaccard, *Garden-party, concept supranodal*, 1994-1995, PVC, fer, bois, coton, acrylique, outils

Christian Jaccard (1939), réalise un travail de réappropriation à travers le principe de détournement qui consiste à cacher des objets à travers divers procédés plastiques qui impliquent des gestes simples : nouer, entrelacer, tresser, lier, entrecroiser, etc. L'artiste cache des objets dans l'intérêt de les révéler sous un nouvel aspect. Il est intéressant de préciser que l'artiste ne noue jamais deux fois le même nœud, il invente depuis 1971 près de cent mille nœuds.

Le plasticien considère ses nœuds comme étant de véritables instruments lui permettant d'agir en toute simplicité sur la surface qu'il souhaite modifier, changer, détourner. De même que les artistes précédemment évoqués, ce dernier bascule les codes de la représentation à travers ses sculptures enveloppées de divers matériaux : chanvre, coton, lin, toile, papier, etc.

. Depuis 1987, il recouvre une multitude d'objets à partir de ses nœuds-outils, les surfaces deviennent alors une véritable énigme à dénouer pour le spectateur. Cependant, les objets restent identifiables mais inutilisables, l'artiste évoque l'idée d'objets totems.

Le détournement : par l'emprunt référentiel

La chaise de Gerrit Rietveld (1888-1964) est le fruit des recherches du cubisme, ce mouvement qui revendique l'emploi minimaliste des éléments. La gamme chromatique de cette chaise fait référence aux toiles de Mondrian, chacune des couleurs et en adéquation avec la forme et la fonction des éléments qui constituent l'objet : le rouge / le dossier, le bleu / l'assise, le noir / les barreaux et les accoudoirs, le jaune / les extrémités des barreaux. Le principe de détournement dans cette pièce unique conduit le spectateur à interpréter cette œuvre comme étant une transposition tridimensionnelle de la peinture de l'artiste Mondrian.



Gerrit Rietveld, *Chaise rouge et bleue*, modèle de 1923-24

bois peint, 13 sections pour le piétement, 2 accoudoirs, 1 planche pour le dossier, 1 planche pour l'assise



George Segal, *Nature morte d'après Cézanne*, 1990,

ceramic, 30,5 x 53 x 34 cm

Autres références interrogeant le processus de détournement



Victor Brauner, *Loup-table*, 1939-1947,
Bois et éléments de renard naturalisé, 54 x 57 x 28,5 cm
Paris, Musée National d'Art Moderne - Centre Georges Pompidou



Jacques Carelman, *Landau-télévision*, 1969,
Catalogue d'objets introuvables



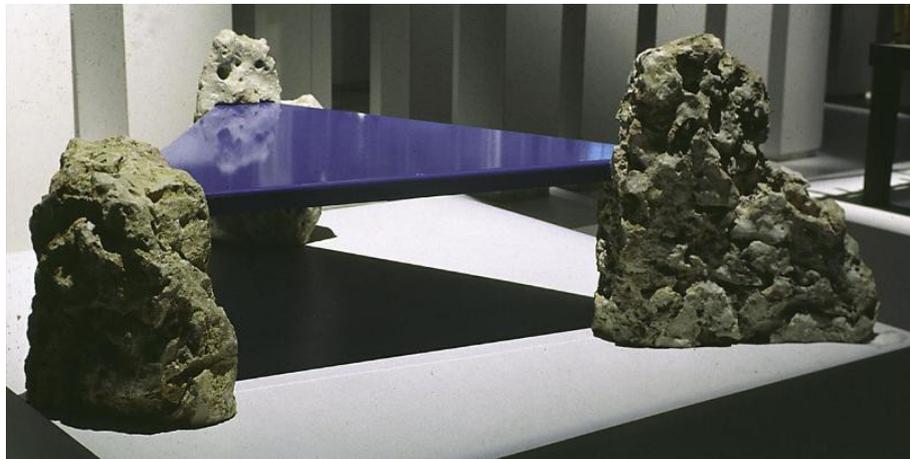
Méret Oppenheim, *Le déjeuner en fourrure*, 1936,
Soucoupe, tasse, cuillère, fourrure de gazelle chinoise marouflées, 10,9 x 7,3 cm , Musée d'Art Moderne de New York



Marcel Duchamp, *Roue de bicyclette*, 1913-1964, 1,3 m x 64 cm x 42 cm, Centre Pompidou Metz



Achille et Pier Giacomo Castiglioni, *Mezzadro*, 1954-1957,
Acier chromé, hêtre, tôle d'acier laquée,
H 52 cm, l 49 cm, P 53,5 cm, A 52 cm



E. Garouste, M. Bonetti, *Table basse Rocher*, 1983
Plateau triangulaire, coloris bleu de France,
40 x 105 x 105 cm, Galerie Néotù

Les œuvres référentes ci-dessus proviennent de différents champs et mouvements artistiques : le surréalisme, le ready-made, le design moderne, le design post-modern (anti-design) ainsi que le design contemporain. Les œuvres sont issues d'une opération de détournement d'objet, les artistes imaginent ou conçoivent des nouvelles formes d'esthétismes et attribuent de nouvelles fonctions aux objets. Ainsi, le spectateur peut admirer une table en bois affublée d'un mammifère naturalisé, un landau de nouveau né ne pouvant servir uniquement de téléviseur, un service à thé affublé d'une fourrure de gazelle inutilisable pour boire, une roue de bicyclette montée sur un tabouret en guise de sculpture, un banal siège de tracteur devient un siège minimaliste et fonctionnel puis trois rochers à l'état brut suffisent à réaliser une table contemporaine. L'opération de détournement d'objet atteint son paroxysme en introduisant des objets banals et industriels dans le champ artistique. Les opérations menées sont diverses : récupération, détournement, assemblage, hybridation, composition, etc. L'enjeu plastique repose essentiellement sur la réalisation d'un objet inhabituel et unique, brouillant les frontières entre ressemblance/vraisemblance, réaliste/surréaliste, utopique/dystopique, merveilleux/étrange, fonctionnel/non-fonctionnel, élégant/kitsch.