

Autour de l'exposition des œuvres et de la démarche de Coline Gautier

Matière (s) – Matériau (x) et matérialité – ressources textuels - extraits de programme - transposition didactique

Trois questionnements permettent d'envisager les enjeux et les évolutions de la création artistique en lien à la matérialité, à la relation de l'œuvre au spectateur, à l'inscription des œuvres dans un espace architectural ou naturel.

- 1. L'expérience de la matérialité**
- 2. L'espace du sensible**
- 3. Les espaces de présentation de l'œuvre**

Faire la différence entre matière, matériau, matérialité

La matérialité de l'œuvre a une incidence directe sur les choix formels et esthétiques de l'artiste, permettant d'envisager, au travers des décisions opérées par l'artiste (manipulation, mise en forme, insertion dans l'espace d'exposition, dispositif d'accrochage et de présentation...), comment l'œuvre — notamment aujourd'hui — peut ouvrir sur d'autres champs de sensibilité et amener le spectateur à occuper une place nouvelle. Il s'agit d'une question centrale pour les arts plastiques, certaines productions artistiques font de la matérialité le sujet même de leur démarche.

Il nous faut ainsi distinguer la **matière** (concrète, physique) du « **matériau** » (mises en œuvre diverses de la matière) et de la **matérialité** (existence matérielle sensible de l'œuvre impliquant l'ensemble de ses constituants, tels le processus de l'œuvre, sa relation à l'espace et au spectateur. Ainsi l'exposition de Coline GAUTIER souligne une relation forte des œuvres (sculpture, relief, volume, installation) à l'espace engageant ainsi une réflexion sur la sculpture.

La matérialité et ses enjeux dans les processus de création plasticienne et sur l'idée d'œuvre

La matérialité de l'œuvre détermine les choix formels et esthétiques de l'artiste et soulève un ensemble de questions :

- comment la matérialité de l'œuvre sert l'intention de l'artiste ?
- comment ces choix agissent sur l'aspect formel au regard de la matière, des matériaux, de leurs qualités physiques ?
- comment l'œuvre suscite-t-elle les sens ?
- comment la matérialité fait-elle sens pour se saisir des appréhensions plurielles de l'œuvre.

Cette relation de la matérialité et des choix de l'artiste devait être l'occasion de rappeler les débats opposant la matérialité, la forme et l'idée, dissociant **la forme** (comprise comme idée) de **la matière** (considérée comme passive). Différents écrits théoriques pouvaient d'ailleurs être convoqués, comme ceux de Henri FOCILLON, Gaston BACHELARD, René PASSERON, François DAGOGNET, Bernard TEYSSEDRE, Rosalind KRAUSS, Yves-Alain BOIS... comme cette citation de Constantin BRANCUSI : ***c'est en taillant la pierre que l'on découvre l'esprit de la matière, sa propre mesure. Ma main pense et suit la pensée de la matière.***

Si la matérialité apparaît comme le résultat de choix et de réflexions de l'artiste, elle jalonne aussi bien l'histoire de l'art comme nous le montre l'exemple du cubisme synthétique, qui en intégrant un objet du quotidien comme matériau et sans l'associer à la forme, a instauré une rupture esthétique majeure par **l'acceptation de l'hétérogénéité**, déterminant de nombreuses pratiques. L'étude de **la part d'aléatoire et de l'accident (principe de sérendipité)** dans une démarche artistique, due aux manipulations physiques par exemple, ou suscitée par un **protocole** montre également toute la richesse de cette question.

Le statut de l'immatérialité

L'engagement de l'artiste face à la matérialité induit donc des situations esthétiques différentes qui ne sont pas symétriquement opposées. Ainsi questionner l'immatérialité permet de relancer la réflexion en veillant à ne pas restreindre la réflexion sur l'immatériel à une simple absence de matière. On peut se référer à l'ouvrage de Florence de MEREDIEU, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*. **La matérialité doit être interrogée en tant qu'expérience sensible, impliquant l'artiste et le spectateur, c'est-à-dire, restituer l'abord de l'œuvre, exprimé par sa matérialité, qu'il soit corps à corps, charnel, brutal ou au contraire ténu.**

La matérialité dans son rapport au réel

Dans un collage de l'artiste allemand Kurt SCHWITTERS, *Merzbild 46A, Das Kegelbild*, de 1921, une toute autre idée de la matérialité apparaît, rendue possible par le travail notamment des avant-gardes, dont fait partie Kurt SCHWITTERS pour qui l'œuvre peut être un lieu d'expérimentation et d'association de matériaux traditionnels (bois, métal...), mais également « pauvres » (carton, fil de fer...) ou nouveaux (plexiglas, laiton, aluminium...).



L'artiste ne veut plus entretenir un rapport de mimésis avec le réel, mais va travailler avec le réel pour donner à l'œuvre une dimension tactile, physique et concrète, plus proche du spectateur. Pour Kurt SCHWITTERS, affecté par la 1^{ère} Guerre mondiale, l'art doit favoriser une tentative de reconstruction à partir d'un matériel avant tout quotidien et banal. Ainsi les déchets, les rebuts trouvés dans la rue, dans les ruines, seront les matériaux des collages et assemblages.

L'artiste manipule les formes colorées, les mots, les objets, les textures, les matières pour créer. « À première vue, les objets sont éparpillés par hasard, dans un mélange caractéristique du désordre des bambins. Mais le cube rouge accolé à une baguette grise, la tige bleue posée à l'horizontale, l'évasement des quilles, et la dimension diminuant graduellement des trois anneaux évoquent un ordonnancement proche des tableaux suprématistes. Le hasard n'est qu'ici qu'apparence et chaque objet est posé avec une rigueur d'autant plus grande que la peinture n'intervient que comme ton local et ne peut donc ni relier les objets ni faciliter leur intégration. la condition de l'existence d'un jeu, c'est l'existence d'une règle. **Si la pratique de la collecte est faite de hasards, l'artiste opère ensuite des choix** : ici des jeux en bois d'enfants (et non sans humour, des jeux de construction et d'adresse pour une œuvre qui refuse les savoir-faire traditionnels), qui affirment la géométrie de la composition, rappelant les œuvres abstraites de l'époque, en l'ancrant simultanément dans le réel, dans un va-et-vient entre les deux (« bild » : image) et trois dimensions (« kegel » : quilles), créant ainsi des ponts entre l'esthétique dadaïste et celle de l'abstraction géométrique.

Faire parler le matériau aussi (Jean DUBUFFET) in *Prospectus et tous écrits suivants*, Edt. Gallimard, 1967, p.56 ou exploiter la portée symbolique du matériau comme le fait Joseph BEUYS, *Chaise avec un coin de graisse*, 1963, atteste d'une mise en forme à la fois déterminée par les qualités physiques du matériau et leur emploi contradictoire.

L'immatérialité comme corollaire de la matérialité

Questionner la matérialité amène à **interroger l'immatérialité, soit comme sujet (le spirituel, la sensation, l'indicible), soit comme matériau (le vide, l'air, la transparence, la lumière, l'énergie...)** ou encore comme condition d'un processus. Ainsi, l'exposition de Haral SZEEMANN, *Quand les attitudes deviennent forme*, à Berne, révélera, en 1969, l'importance du processus de création qui devient œuvre. Si l'« *infra-mince* » de DUCHAMP nourrit de nombreuses démarches contemporaines, des démarches conceptuelles des années 60-70 récusent aussi la prééminence de la production matérielle. L'immatérialité peut apparaître comme le corollaire de la matérialité, s'apparentant à l'éphémère (au geste) ou encore au langage (qui n'engage pas le « faire » et peut être considéré comme une pure « intellectualité »).

À l'heure du numérique et de l'intelligence artificielle, se poser la question de la matérialité relève du rôle de l'artiste qui nous rappelle, plus que jamais, que c'est par notre expérience sensible que se façonne jour après jour notre relation au monde environnant.

Ressources textuelles :

- Échanges – Spécial Arts, Revue de l'association nationale des conseillers pédagogiques, Septembre-octobre 1998.

Et, chemin faisant...

L'œil aux aguets, le nez au vent, l'oreille dressée, de la boue plein les mains, ils ont : Cherché, ramassé, collectionné

des végétaux : feuilles, écorces, brindilles, mousse...

des minéraux : cailloux, terres, sables.

Utilisés des matériaux bruts : ficelle, sisal, jute, raphia...

Joué avec l'eau, le feu.

Inventé des architectures de branches, de la mousse, des plumes...

Peint avec des branches, de la mousse, des plumes...

Peint sur des supports naturels : écorces, feuilles, pierre...

Intégré un ou plusieurs éléments naturels dans une réalisation plastique.

Ligoté, attaché, tissé entre eux des éléments naturels afin de construire des volumes. Constitué un musée en herbe, agencé les collections de façon esthétique.

- REYT Claude, *Les arts plastiques à l'école*, Armand Colin, 1998

Dans L'homme du commun à l'ouvrage (Idées/Gallimard), Dubuffet donne cette définition : « l'Art est un jeu – le jeu de l'esprit. Le jeu majeur de l'homme. Un enfant regarde un instant une boule de chiffon- une pensée le traverse ; cet objet est un Peau-Rouge. Il décide de croire que cette poupée de chiffon est un Peau-Rouge. D'en avoir peur comme on a peur des Peaux Rouges. Il en a peur en effet. » Trois opérations fondées sur la faculté à imaginer sont ici décrites : *regarder* (un chiffon), *associer* (à un Peau-Rouge), *transformer* (en Peau-Rouge). Le jeu symbolique introduit ensuite le simulacre de la peur...L'important en est l'enchaînement, du regard à la pensée puis à la décision de faire du chiffon autre chose.

Si cette décision est suivie d'effet, l'enfant agira en transformant l'objet, entrant ainsi dans le champ d'opérations plastiques.

- Constantin BRANCUSI, le baiser, 1923 :

c'est en taillant la pierre que l'on découvre l'esprit de la matière, sa propre mesure. Ma main pense et suit la pensée de la matière.

- Ressources pédagogiques :

Cycle 1

En Sciences (Explorer le monde du vivant, de la matière et des objets) et en arts plastiques : **Explorer la matière**

• Une première appréhension du concept de matière est favorisée par l'action directe sur les matériaux dès la petite section. Les enfants s'exercent régulièrement à des actions variées (transvaser, malaxer, mélanger, transporter, modeler, tailler, couper, morceler,

assembler, transformer). Tout au long du cycle, ils découvrent les effets de leurs actions et ils utilisent quelques matières ou matériaux naturels (l'eau, le bois, la terre, le sable, l'air, etc.) ou fabriqués par l'homme (le papier, le carton, la semoule, le tissu, etc.). • Les activités qui conduisent à des mélanges, des dissolutions, des transformations mécaniques ou sous l'effet de la chaleur ou du froid permettent progressivement d'approcher quelques propriétés de ces matières et matériaux, quelques aspects de leurs transformations possibles. Elles sont l'occasion de discussions entre enfants et avec l'enseignant, et permettent de classer, désigner et définir leurs qualités en acquérant le vocabulaire approprié.

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

• Les montages et démontages dans le cadre des jeux de construction et de la réalisation de maquettes, la fabrication d'objets contribuent à une première découverte du monde technique. • Les utilisations multiples d'instruments et d'objets sont l'occasion de constater des phénomènes physiques, notamment en utilisant des instruments d'optique simples (les loupes notamment) ou en agissant avec des ressorts, des aimants, des poulies, des engrenages, des plans inclinés... Les enfants ont besoin d'agir de nombreuses fois pour constater des régularités qui sont les manifestations des phénomènes physiques qu'ils étudieront beaucoup plus tard (la gravité, l'attraction entre deux pôles aimantés, les effets de la lumière, etc.). **Comme dans tout enseignement des sciences fondé sur l'investigation, l'étude des matériaux permettra également de travailler le langage, indispensable pour penser, prévoir, rendre compte, structurer, communiquer...**

Développer du goût pour les pratiques artistiques

Les élèves découvrent des matériaux qui suscitent l'exploration de possibilités nouvelles, s'adaptent à une contrainte matérielle. Tout au long du cycle, ils s'intéressent aux effets produits, aux résultats d'actions et situent ces effets ou résultats par rapport aux intentions qu'ils avaient.

Découvrir différentes formes d'expression artistique

Autant que possible, les enfants sont initiés à la fréquentation d'espaces d'expositions, de salles de cinéma et de spectacles vivants afin qu'ils en comprennent la fonction artistique et sociale et découvrent le plaisir d'être spectateur.

- Cycle 2 : Croisements entre enseignements.

La construction de compétences à partir de questions posées par la pratique **permet d'opérer des rapprochements entre les arts plastiques et les enseignements scientifiques (« Questionner le monde »), qui reposent sur une démarche exploratoire et réflexive.** Dans les deux cas, les apprentissages sont conduits au moyen de propositions ouvertes, de situations problèmes qui visent le passage de l'expérience aux connaissances. **A l'inverse des sciences, où la recherche vise souvent une solution unique, ou du moins la plus efficace, il s'agit en Arts de placer les élèves en situation d'exploration ouverte, en recherchant non pas la solution, mais plusieurs solutions.**

Les trois questions au programme d'arts Plastiques permettent de relier plusieurs enseignements entre eux. À titre d'exemple, la question de « La représentation du monde » s'articule naturellement avec l'enseignement des sciences « Questionner le monde », l'histoire-Géographie et avec l'éducation physique et sportive, dans des situations mêlant relation d'une expérience vécue, découverte d'un lieu complexe, etc.

Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix

Les enfants apprennent à mettre des mots sur leurs émotions, leurs sentiments, leurs impressions, et peu à peu, à exprimer leurs intentions et évoquer leurs réalisations comme

celles des autres. L'enseignant les incite à être précis pour comparer, différencier leurs points de vue et ceux des autres, émettre des questionnements ; il les invite à expliciter leurs choix, à formuler ce à quoi ils pensent et à justifier ce qui présente à leurs yeux un intérêt.

Expérimenter, produire, créer

S'approprier par les sens les éléments du langage plastique (9 notions) : **forme, matière, outil, support, corps-gestes, couleur, lumière, espace, temps...** Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés. Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard. Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, **collage, modelage, sculpture**, photo ...).

Mettre en œuvre un projet artistique

Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés. Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur. Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art. Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres. Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.

Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres. S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial. S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

Au cycle 3 et 4, la pratique plastique exploratoire occupe une place centrale dans les apprentissages des arts plastiques. La matérialité, explorée en classe, s'inscrit comme un processus artistique expérimental. Elle introduit des questions relatives au hasard, aux qualités physiques des matériaux, aux effets du geste et des instruments, à la transformation de la matière ainsi qu'à la qualité de la couleur. Il s'agira en classe de choisir, de 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. L'élève exprime ce qu'il ressent, ce qu'il observe, ce qu'il touche (expérience de la matérialité) et sera capable de réinvestir cette exploration dans une réalisation en classe à des fins de création artistique individuelle ou collective (composition / montage / assemblage).

Cycle 3 – compétences en arts plastiques :

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

Ces compétences sont développées et travaillées à partir de trois grandes questions :

1: La représentation plastique et les dispositifs de présentation.

2: Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace.

3: La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre.

Croisements entre enseignements

Les enjeux liés à l'entrée intitulée « la représentation plastique et les dispositifs de présentation » se relie naturellement à ce qui concerne l'enseignement du français, de l'histoire et de la géographie, **des sciences** et de l'éducation physique et sportive, par exemple dans des situations qui **mêleront relation d'une expérience vécue, découverte d'un lieu complexe ou récit d'une aventure à la taille des élèves concernés.**

L'importance accordée en arts plastiques au champ de l'expérimentation, au goût pour la recherche, croise celui des **sciences** et de la technologie comme celui des arts appliqués ou du design. La modélisation d'expériences scientifiques et de leur résultats, le travail sur les musées autour d'espèces imaginaires ou d'animaux méconnus, comme l'invention de traces archéologiques fictives, y compris à partir d'éléments scientifiquement validés, relèvent de ces possibles croisements.

La compétence « Mettre en œuvre un projet artistique » peut donner lieu, pour ce cycle, à un travail pluridisciplinaire (éducation musicale, français, éducation physique et sportive) autour d'une forme artistique voisine des arts plastiques sur des projets incluant notamment la représentation (théâtrale), l'espace scénique ou **l'espace de présentation d'une vitrine en sciences par exemple .**

Cycle 4

La représentation ; images, réalité et fiction - Extrait :

- L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son auto-référenciation : l'autonomie de l'œuvre vis-à-vis du monde visible ; inclusion ou mise en abyme de ses propres constituants ; art abstrait, informel, concret, etc.

La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre - Extraits :

- La transformation de la matière : les relations entre **matières**, outils, gestes ; la réalité concrète d'une œuvre ou d'une production plastique ; le pouvoir de représentation ou de signification de **la réalité physique** globale de l'œuvre.

- **Les qualités physiques des matériaux** : les matériaux et leur potentiel de signification dans une intention artistique, leur nature et leurs caractéristiques, les notions de fini et non fini ; l'agencement de matériaux et de matières de caractéristiques diverses (plastiques, techniques, sémantiques, symboliques).

- **L'objet comme matériau en art** : la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; la sublimation, la citation, les effets de décontextualisation et de re-contextualisation des objets dans une démarche artistique.

L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur - extraits :

- La relation du corps à la production artistique : l'implication du corps de l'auteur ; les effets du geste et de l'instrument, les qualités plastiques et les effets visuels obtenus ; la lisibilité du processus de production et de son déploiement dans le temps et dans l'espace : traces, performance, théâtralisation, événements, œuvres éphémères, captations, etc. - -

- **La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace**, la présentation de l'œuvre : le rapport d'échelle, l'in-situ, les dispositifs de présentation, la dimension éphémère, l'espace public ; l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres ; l'architecture. -

- **L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre** : les rapports entre l'espace perçu, ressenti et l'espace représenté ou construit ; l'espace et le temps comme matériaux de l'œuvre, la mobilisation des sens ; **le point de vue de l'auteur et du spectateur** dans ses

relations à l'espace, au temps de l'œuvre, à l'inscription de son corps dans la relation à l'œuvre ou dans l'œuvre achevée.

Lors des trois ans de collège du cycle 4, les élèves sont des adolescentes et des adolescents en pleine évolution physique et psychique. L'élève développe ses compétences par la confrontation à des tâches plus complexes où il s'agit de réfléchir davantage que ce soit en termes de connaissances, de savoir-faire ou d'attitudes. **Il est amené à faire des choix, à adopter des procédures adaptées pour résoudre un problème ou mener à bien un projet.**

Pour que l'élève accepte des démarches où il tâtonne, prend des initiatives, se trompe et recommence, il est indispensable de créer un climat de confiance, dans lequel on peut questionner sans crainte et où disparaît la peur de mal faire. - Dans la même perspective, les élèves sont amenés **à passer d'un langage à un autre** puis à choisir le mode de langage adapté à la situation, en utilisant la langue française, les langues vivantes, l'expression corporelle ou artistique, **les langages scientifiques**, les différents moyens de la société d'aujourd'hui (images, sons, supports numériques...). Nombre des textes et documents qu'ils doivent comprendre ou produire combinent différents langages. Là encore, **l'interdisciplinarité favorise cette souplesse et cette adaptabilité, à condition qu'elle ne soit pas source de confusion, mais bien plutôt d'échanges et de confrontation de points de vue différents.**

La créativité des élèves, qui traverse elle aussi tous les cycles, se déploie au cycle 4 à travers une grande diversité de supports (notamment technologiques et numériques) et de dispositifs ou activités tels que le travail de groupes, la démarche de projet, la résolution de problèmes, la conception d'œuvres personnelles, etc. Chaque élève est incité à proposer des solutions originales, à mobiliser ses connaissances et compétences pour des réalisations valorisantes et motivantes.