Pratiques et pistes d'apprentissages engagées lors du TD : Volumes

La découverte et la fabrication de moule en sable lors de l'atelier Volumes, nous a permis d'explorer conjointement les questions de la trace, de l'empreinte, du moulage, de la copie et des enjeux de la matière par l'exploration de différentes techniques de moulage devenant ainsi le point de départ de nos pratiques plastiques personnelles respectives.

***Les papillotes* :**

Basées sur le procédé du moulage en plâtre, elles s'organisent en séries de pièces plus ou moins semblables, générées par des moules en tissu déclinant ainsi le même type de forme mais selon diverses tailles en fonction du dosage de plâtre effectué au préalable.

Il s'agissait par cette expérience de volume, de mettre en avant la capacité du plâtre à emplir un corps creux. Dévoilant une attitude polymorphe, le plâtre permet alors d'épouser la forme offerte, envahir chaque replis, imprimer chaque imperfection(s).
Dans tous les cas, ces formes proches ne peuvent accéder à l'exacte reproduction car même lorsqu'elles résultent du même procédé de moulage, le démoulage les dissocient. Le démoulage marque ainsi chacune d'elles d'une manière particulière (adhésion au moule plus ou moins forte, cassure).
Aux notions d'empreinte, trace et mémoire de la forme s'ajoutent la volonté de décliner une même forme par l'ajout de différentes matières (copeaux de bois, charbon, mortier, riz...).

À travers ces Papillotes il est question de série, de recommencement, de répétition du geste par la déclinaison de multiples combinaisons possibles. Les Papillotes laissent entrevoir la lecture d'une démarche quasi obsessionnelle autour d'une même forme, d'un même matériau.

Quant à la présentation du travail, l'occupation de l'espace, les Papillotes s'affirment à la fois comme tout par la cohérence d'un même type de forme mais s'individualisent par l'ajout de matériaux complémentaires, donnant à chacune d'elle une identité propre (empreinte digital).

Les Papillotes expérimentent la matière par différents procédés :

Incruster : insérer des fragments d'une matière dans une autre matière. (copeaux de bois, riz, charbon, mortier, éponge)
Imprimer : faire apparaître en exerçant une pression, la trace de quelque chose sur quelque chose. (dentelle, film à bulles, film plastique)
Mélanger : Associer, mettre ensemble. (mortier + plâtre)

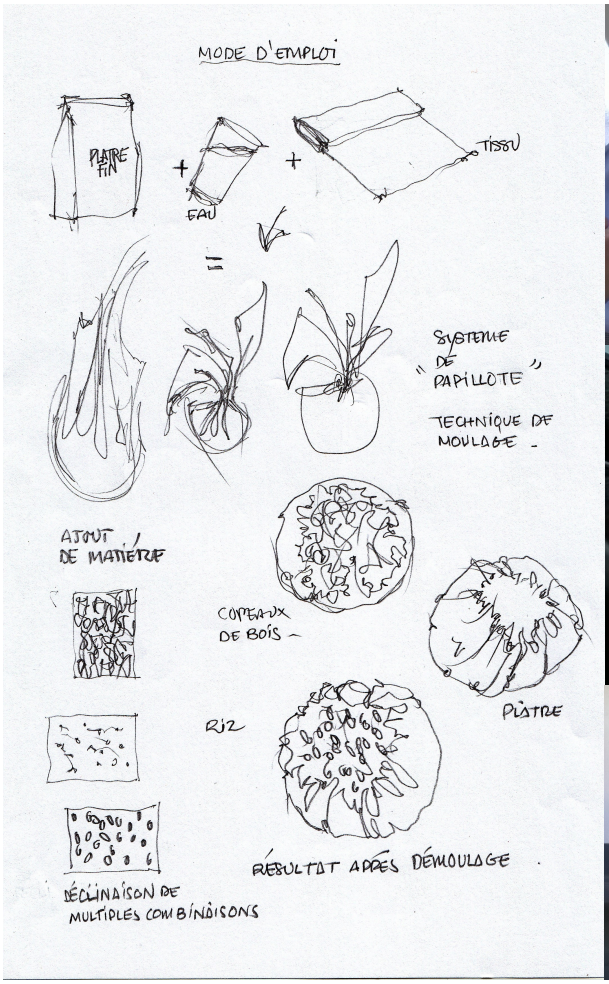


***Planche archéologique* :**

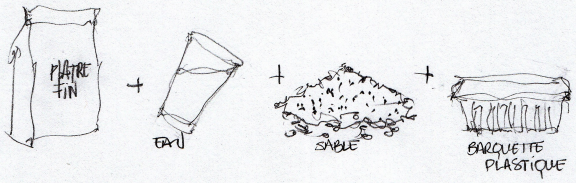
Expérience 1 : Empreintes (Pot, pince, poing, têtes de baigneurs), sable et plâtre.

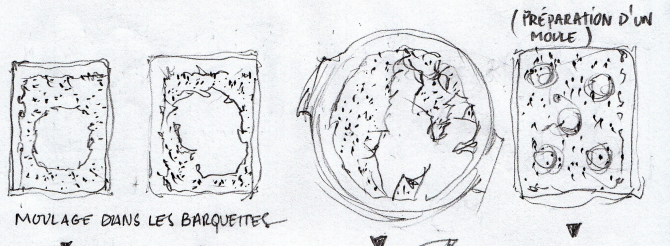
Basée sur le procédé du moulage en sable, cette expérimentation ne permet pas une reproduction mécanique. Le principe de la série est questionné, mais on ne peut réaliser de reproductions exactes les unes aux autres.
Premièrement le procédé du moulage en sable est un procédé éphémère. Un moule ne peut servir que pour une réalisation. Pour récupérer le résultat il faut gratter le sable ou le manipuler pour en extirper la forme puisque ce n'est pas un moule solide. Le sable est simplement humidifié pour qu'il produise une masse et puisse imprimer la forme, mais il reste malléable et souple. Pour réaliser une série il faut donc imprimer et réimprimer la forme ou l'objet souhaité dans le sable après chaque exécution.

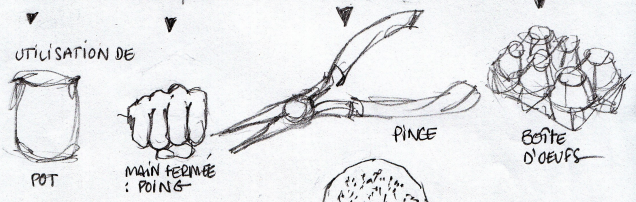
De plus, le sable, laissant des traces, des résidus sur le résultats, amène un changement de reproduction dans l'apparence, dans la texture du nouvel objet. La face du plâtre, qui est en contact avec le sable, est imprégnée de cet élément. La surface devient rugueuse. La technique lui donne un aspect poreux, vieilli.

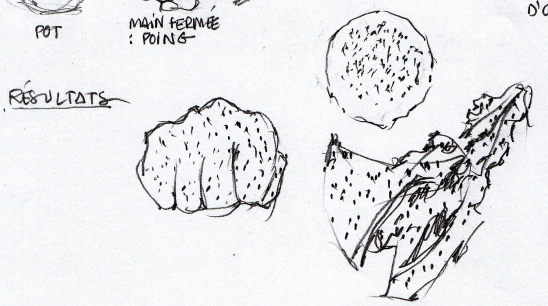
Cette méthode tourne autour de la notion de découverte. La découverte de la matière, de la forme, de la matérialité. Découvrir si le processus à fonctionné, si il y a ressemblance. Il faut dépoussiérer, épousseter, découvrir à nouveau à la manière d'un archéologue.
C'est sur cet idée de procédure archéologique que la présentation des résultat a été pensée. Incorporer les objets à l'extérieur, les fondre dans la terre. Ils sont apparent et également enfouit dans les éléments de la nature. On les découvre au sens aller à leur rencontre mais également au sens d'enlever une couche pour les faire apparaître.

MODE D'EMPLOI

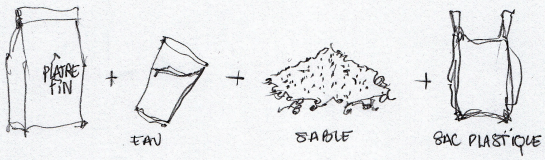


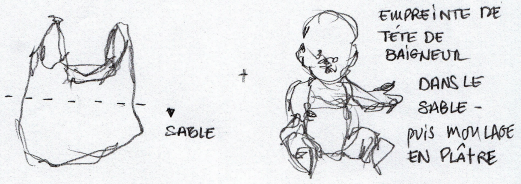






MODE D'EMPLOI





RESULTAT :

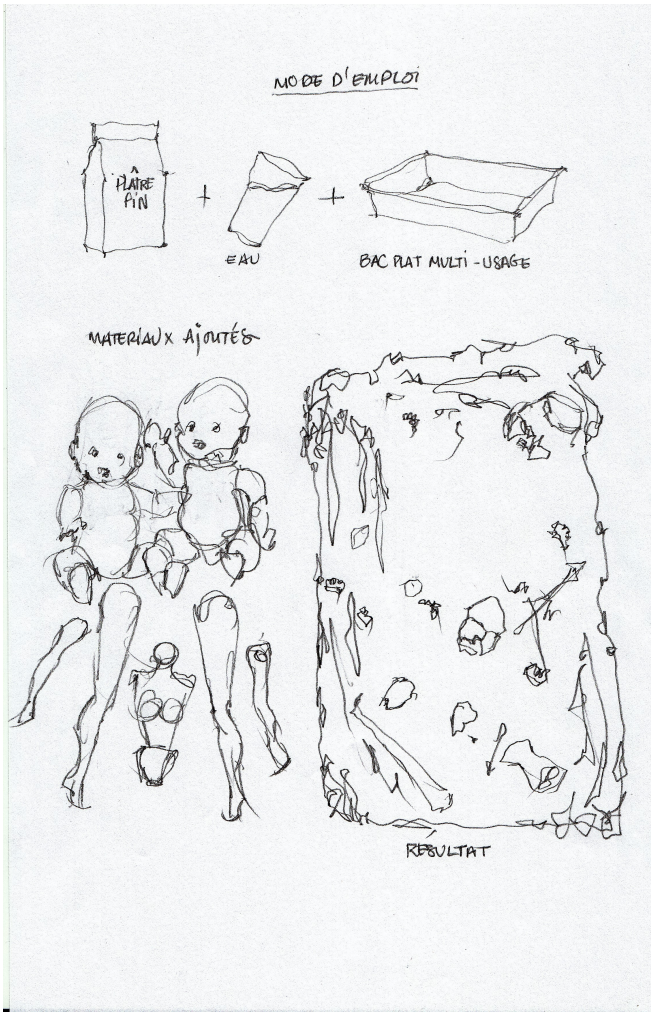
OBSERVATION :

FACE NON LISSE
IMPRESSION DE LA MATIÈRE (SABLE) - GRANULEUX
MÉMOIRE DE L'OBJET MOULÉ
(EFFET ARCHÉOLOGIQUE)

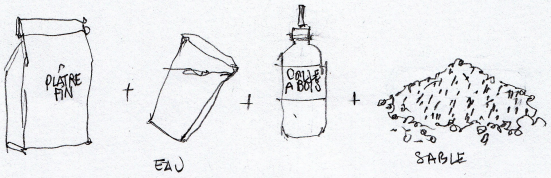
Expérience 2 :

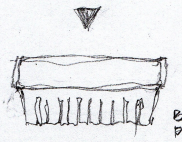
Ici, le travail consiste à travailler dans une fine épaisseur, sous la forme d'une planche archéologique où les corps disloqués se retrouvent engloutis, imprimés sur la surface de plâtre laissant apparaître en négatif les formes, les traces et empreintes de membres divers de poupées Barbies et baigneurs. Ce n'est plus les résultats de ces empreintes qui importent mais c'est bel et bien le moule qui fait œuvre.

Empreinte : marque / trace / creux / relief sur la surface
Corps : Constitué d'un ensemble de parties, démembrer / séparer / découper
Trace : Mémoire du geste / restes / vestige / ruines
Suite à l'expérimentation du moulage dans du sable.



MODE D'EMPLOI




BARQUETTE PLASTIQUE

MOULAGE EN SABLE

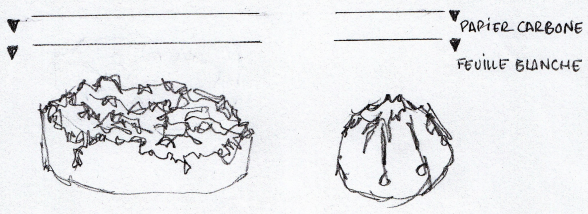
=

RÉSULTAT : PLÂTRE

EXPÉRIENCE : PAPIER CARBONE

PAPIER CARBONE
▼
MOYEN DE DUPLICATION PERMETTANT DE RETRANSCRIRE, SUR UNE FEUILLE PLACÉE EN DESSOUS, CE QUI EST ÉCRIT SUR LA FEUILLE PLACÉE AU DESSUS.

EXPÉRIENCE : TRACES QUE LAISSE LE MOULAGE



RÉFÉRENCE :

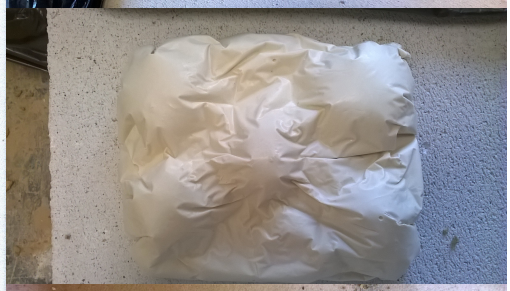
LUCIANO FABRO : Sisifo, 1994
▼
MATÉRIAUX DIVERS DONT IL EXPÉRIMENTE LES MANIPULATIONS

Imprimer indéfiniment en le tapis de farine la figure d'un Sisyphe

IDÉE DE COURS
▼

CF LE DESSIN COMME EMPREINTE / 4 SÉANCES

COMME POINT DE DÉPART, L'ŒUVRE DE LUCIANO FABRO. LOURDE GRAVURE x SI FUTILE EMPREINTE
REPRENANT LE PROCESSUS DE CETTE ŒUVRE, LE DESSIN S'IMPRIMERA SUR UN MATÉRIAU MEUBLE, CRÉANT UNE GRAVURE INVERSÉE (EN RELIEF-



Les diverses expérimentations lors de l'atelier *Volumes* ainsi que les projets plastiques personnels engagés nous permettent d'envisager des pistes d'apprentissage engagés dans le programme du cycle 3, associées à la question de la matérialité, du couple ressemblance/dissemblance, mais aussi à la question de la reproductibilité et de la série.

Compétences travaillées :

> Expérimenter, produire, créer

> Durant le cycle 3, l'élève s'appuie sur l'expérience afin de choisir, organiser et mobiliser des gestes, d'interroger l'efficacité des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

Ces compétences sont développées et travaillées à partir de l'une des trois grandes questions à savoir :

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

> nous mobiliserons une pratique tridimensionnelle de moulage pour le cycle 3 en portant l'attention de l'élève sur le choix des matériaux et leurs effets plastiques. L'utilisation de matériaux variés permettra à l'élève d'identifier et de savoir nommer les notions relevant de leur qualité physique, d'éprouver les effets du geste et de divers outils, de prendre plaisir au dialogue entre les instruments et la matière. Ainsi, la notion même de matériau s'élargit ainsi que la palette de leurs usages. (mortier, plâtre, charbon, copeaux de bois, riz, éponge, tissu, poupée Barbie, baigneur)
> Exploration, observation et interprétation du rôle de la matière dans une pratique plastique : lui donner forme, l'éprouver, l'expérimenter, jouer de ses caractéristiques physiques, des textures, pour nourrir un projet artistique. Entre maîtrise et imprévisibilité, il s'agira d'identifier la part du hasard, de celle de l'intention.
Cette question de l'exploration des qualités physiques des matériaux sera explorée à partir des notions de :
FORME
MATIERE
OUTIL
ESPACE
SUPPORT