

## Action culturelle départementale « Autour du volume » Cycle 3

1<sup>er</sup> semestre 2017

### Phase 4 : Découverte d'une œuvre de Constantin Brancusi - Réalisations individuelles ou collectives -

Dans la phase 4, des pistes de travail individuelles ou collectives vont permettre aux élèves de réinvestir des éléments des phases précédentes dans un projet artistique. Ces propositions pourront être adaptées aux contextes propres à chacune des classes.

La découverte de l'œuvre de Constantin Brancusi, *Phoque II*, induira les pistes de travail proposées.

#### I. Découverte de l'œuvre *Phoque II*

**Phoque II**, Constantin Brancusi, 1943, marbre bleu turquin, 110,5 x 121,5 x 34 cm

Sur socle en pierre de diamètre 150 cm

<https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource/cKLGne/rAGj8X>

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Phoque\\_II](https://fr.wikipedia.org/wiki/Phoque_II)

#### **Compétences ciblées : ARTS PLASTIQUES**

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

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

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

- Repérer, pour les dépasser, certains *a priori* et stéréotypes culturels et artistiques.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

#### **Les éléments qui pourront être observés et commentés avec les élèves.**

- On voit deux « objets » différents.
- Ils n'ont pas la même forme. L'un est allongé. L'autre est « rond ».
- Le premier est posé sur le second. Il décrit une oblique ascensionnelle.
- Ils n'ont pas, non plus, la même couleur. L'un est plutôt gris-bleu. L'autre est plutôt blanc.
- Celui qui est bleu comporte de nombreuses « taches » blanches et longues. Celles-ci suivent la même direction. Il constitue la sculpture proprement dite.
- Celui qui est blanc est piqueté ou ébréché à certains endroits alors que l'autre est lisse. Si l'on possède des fragments de matériaux analogues à ceux utilisés par le sculpteur (marbre et /ou pierre), on peut les montrer aux élèves afin de rendre un peu mieux compte du type de matériau dont il s'agit. L'élément blanc joue le rôle d'un socle.

## Les propositions d'activités qui permettront la rencontre avec l'œuvre.

### Comment faire observer l'œuvre ?

- Montrer la reproduction. Demander aux enfants de dire ce qu'ils voient en essayant de leur faire décrire l'image. Les éléments énoncés ci-dessus pourront donc faire l'objet d'un questionnement. On pourra également préciser qu'il s'agit de la photographie d'une sculpture. Si les élèves ont déjà vu une sculpture en réalité, on pourra leur rappeler afin qu'ils puissent mieux appréhender la nature de l'objet plastique présenté ici.
- Sur une feuille de papier où sera photocopié le tracé de la partie basse de l'œuvre, on demandera, après observation, de dessiner la partie haute. Les élèves pourront tracer également des éléments graphiques qui reprendront la direction générale de la pièce.

### Comment interpréter l'œuvre ?

On présentera l'œuvre aux élèves et, dans un premier temps, on les laissera réagir. On pourra également élaborer un questionnaire simple sur la base des éléments suivants :

- De quoi peut-il s'agir ?
- Que peuvent représenter les éléments graphiques blancs ?
- A ton avis où se trouve le phoque ?
- Si tu devais donner un autre titre, lequel donnerais-tu ?

## II. Réalisations individuelles et collectives

### Compétences ciblées : ARTS PLASTIQUES

#### **Expérimenter, produire, créer**

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, **sculpture**, photographie, vidéo...).
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.

#### **Mettre en œuvre un projet artistique**

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur

- Le bestiaire.

Il s'agit d'un projet collectif qui impliquera l'ensemble de la classe. On pourra proposer à chacun de choisir un animal et de le représenter en réinvestissant des exercices de pratique expérimentés précédemment (cf. phase 3).

Voici des propositions d'introductions narratives (à vous de choisir parmi celles-ci ou de les adapter à vos projets de classe) :

a. La Grande Galerie de l'Évolution

<http://www.grandegaleriedeevolution.fr/>

« La grande galerie de l'Évolution est une des galeries du Muséum national d'Histoire naturelle (MNHN). Elle se situe dans la partie sud-ouest du Jardin des plantes dans le Ve arrondissement de Paris .

Créée à partir de l'ancienne galerie de Zoologie, la grande galerie de l'Évolution est un espace d'exposition rénové en 1994 qui traite de l'évolution des espèces et de la diversité du monde vivant et s'appuie sur une scénographie contemporaine des collections d'histoire naturelle du MNHN. Dans un espace réservé et une ambiance crépusculaire sont présentées les espèces disparues ou très menacées. Un autre espace, plus coloré et ludique, est spécialement conçu pour les jeunes enfants. Enfin le sous-sol est dédié aux expositions temporaires. »

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Grande\\_galerie\\_de\\_l'%C3%89volution\\_du\\_Mus%C3%A9um\\_national\\_d'histoire\\_naturelle](https://fr.wikipedia.org/wiki/Grande_galerie_de_l'%C3%89volution_du_Mus%C3%A9um_national_d'histoire_naturelle)

*« Nous sommes en 2500, vous êtes des zoologues chargés de compléter la Grande Galerie de l'Évolution avec des animaux jusqu'alors inconnus et découverts dans une partie de la terre qui n'est plus habitée par les hommes depuis des siècles. Vous avez pour mission de créer des sculptures représentant ces animaux. Dans le but de les exposer, vous pourrez indiquer sur une fiche des informations scientifiques. »*

- Modalités de travail : en binôme

- Les élèves peuvent faire des dessins préparatoires. Ils peuvent ensuite les interpréter en volume avec un procédé commun à tous afin de garantir la cohérence de l'ensemble : modelage, structure constituée d'éléments de récupération recouverte de papier journal encollé puis peinte, structure constituée de fil de fer gainé recouverte ou non de papier journal encollé puis peinte.

Vous pourrez organiser ensuite une exposition des productions sur le thème de la Grande Galerie de l'Évolution.

b. Animalia

*« La sculpture **Phoque II** fait partie de la série **Animalia**, série de sculptures réalisées par C. Brancusi. Les œuvres **Trois pingouins, Deux pingouins, Poisson, Oiselet, Tortue, Tortue volante, Bête nocturne** sont déclinées dans différents matériaux : marbre, bronze, bois. Nous allons imaginer quels autres animaux pourraient faire partie de cette série et les réaliser en modelage en essayant de simplifier les formes comme C. Brancusi a pu le faire. Il faudra ensuite chercher un élément pouvant faire office de socle»*

- Modalités de travail : individuel

- Les élèves choisissent un animal, font un ou plusieurs dessins préparatoires (à l'aide de documentations si besoin). Sur la base de ce(s) dessin(s), ils réalisent un dessin simplifié qui servira de base au modelage (argile, pâte auto-durcissante, pâte à sel).

Pour les socles, vous pouvez lancer un appel aux familles afin de récupérer des objets, des emballages, des boîtes, des matériaux (pierre, brique, bois...) qui permettront aux enfants de faire un choix. Les enfants peuvent également construire leur socle. Dans tous les cas, ils seront attentifs à la forme et à la couleur (celle-ci pourra être modifiée si besoin).

Vous pourrez organiser ensuite une exposition « Animalia ».

- Les têtes en terre

Le terme de tête (buste ou statue) désigne le portrait réalisé en 3 dimensions.

« Le mot **Humania** pourrait désigner une série de sculptures (découvertes dans l'atelier d'un sculpteur) représentant des visages, des têtes aux émotions exagérées (la peur, la colère, la rage, la gaieté ...). A vous de choisir une émotion et de modeler la tête telle qu'elle aurait pu être découverte dans l'atelier du sculpteur puis de lui attribuer un socle »

- Modalités de travail : individuel

- Les élèves choisissent une émotion parmi celles listées au tableau avec l'enseignant(e), ils peuvent la mimer puis réaliser la tête avec de l'argile (ou pâte auto-durcissante ou pâte à sel) : travail au doigt, à l'ébauchoir, en creux, en plein, en ajoutant des éléments (fixés avec un peu d'eau si besoin). Les sculptures peuvent être peintes. Il est possible de jouer sur les expressions telles que : avoir une peur bleue, être rouge de colère, voir la vie en rose...

Pour les socles, vous pouvez lancer un appel aux familles afin de récupérer des objets, des emballages, des boîtes, des matériaux (pierre, brique, bois...) qui permettront aux enfants de faire un choix. Les enfants peuvent également construire leur socle. Dans tous les cas, ils seront attentifs à la forme et à la couleur (celle-ci pourra être modifiée si besoin.)

Références éventuelles : *Des larmes aux rires Les émotions et les sentiments dans l'art*, Claire d'Harcourt, Seuil Le funambule

*Série « Têtes de caractère »* de Franz Xaver Messerschmidt, sculpteur germano-autrichien ( 1736 - 1783) (sur Google images)

- Il serait également possible de partir d'un récit, d'un conte, d'un album ou d'un mythe étudié en classe et de représenter en volume les personnages, les animaux... ou encore de créer des monstres.

**Dans le cadre de la mise en place du Parcours d'Education Artistique et culturelle, des visites dans les musées du département peuvent être organisées afin de découvrir des œuvres en volume.**

**A ce titre, le musée de Vernon présente en particulier une importante collection d'œuvres à caractère animalier. Il est possible d'organiser un temps de visite afin d'y faire découvrir aux élèves les multiples représentations ainsi que les diverses techniques abordées.**