

Démarrer le projet et aussi... Faire des liens, mettre en réseau, éclairer

MATERIAUX ET TEXTURES

Fils, trame, tissus, vêtements ...



PRATIQUES ARTISTIQUES ARTS VISUELS

Situations de classe

On apporte un vêtement extraordinaire (robe de mariée, uniforme ...)
Une malle contenant des tissus
une boîte avec des rubans ...

Contes et récits du patrimoine

Arlequin
Peau d'âne
Les habits neufs de l'empereur (« le roi est nu »)
La belle et la bête
Histoires de cocons et de chrysalides (thème de la naissance, de la métamorphose ...)

ARTS DU LANGAGE

Mythes

Le fil d'Ariane



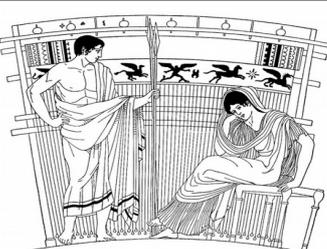
Dans la mythologie grecque, Minos, roi de Crète, devait faire une offrande de 7 jeunes garçons et de 7 jeunes filles au Minotaure enfermé dans le labyrinthe, et ce, tous les 9 ans. Ariane, la fille du roi, confia à Thésée dont elle était amoureuse, une pelote de fil qu'il devrait dérouler pour pouvoir trouver le chemin du

retour.

Grâce à ce fil, Thésée pu tuer le monstre et retrouver son chemin.

Aujourd'hui, un "fil d'Ariane" est une ligne directrice, une conduite à tenir pour atteindre un objectif.

La tapisserie de Pénélope



Pendant les vingt années d'absence d'Ulysse, durant et après la guerre de Troie, Pénélope lui garda une fidélité à l'épreuve de toutes les sollicitations. Sa beauté et le trône d'Ulysse attirèrent à Ithaque cent quatorze prétendants. Pour éluder leur poursuite, elle leur déclara qu'elle ne pouvait contracter un nouveau mariage avant d'avoir achevé la tapisserie destinée à envelopper le corps de son beau-père lorsqu'il viendrait à mourir.

Ainsi, pendant vingt ans, elle alléguait cet ingénieux prétexte, sans que sa tapisserie s'achevât jamais ; car elle défaisait la nuit ce qu'elle avait fait le jour :

de là est venue l'expression « la toile de Pénélope », désignant un ouvrage auquel on travaille sans cesse et que l'on ne termine jamais.

Arachné



Minerve était le tisseuse de l'Olympe. Grande fut sa colère quand elle apprit qu'Arachné, simple paysanne accomplissait un travail meilleur que le sien.

Elle organisa alors un concours avec la jeune femme (Minerve illustra sur sa toile les divers dieux de l'Olympe tandis qu'Arachné préféra tisser Jupiter avec ses nombreuses amantes). Alors que cette dernière remportait le concours, Minerve, furieuse, déchira l'ouvrage. Humiliée, Arachné alla se pendre.

La déesse, prise de remords, décida d'offrir une seconde vie à Arachné : elle la changea en araignée suspendue à son fil, pour qu'elle puisse à nouveau tisser sa toile.

Les 3 Parques



Les Parques (par euphémisme, *parco* signifiant: épargner) sont les divinités du destin.

On les représente comme des fileuses mesurant à leur gré la vie des hommes; elles sont au nombre de trois: Nona, Decima et Morta (Clotho, Lachesis et Atropos chez les Grecs).

Les trois Parques ont chacune un rôle bien défini: Clotho (Nona) fabrique le fil de la vie, Lachésis (Decima) déroule ce même fil et Atropos (Morta) le tranche de ses ciseaux.

Cinéma, cinéma d'animation

Peau d'âne



Jacques Demy, France
d'après le conte de Charles Perrault,
France, 1970,
89 mn, couleur

<http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/peau-dane.html>

La belle et la bête



Jean Cocteau, France, 1946, 96 mn, noir et blanc

<http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/belle-et-bete.html>

Les contes de la mère poule : Shangoul et Mangoul

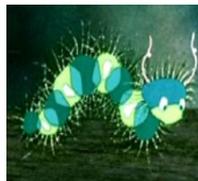


Farkhondeh Torabi et Morteza Ahadi Sarkani, Iran,
2000, 17 mn, couleur,

éléments textiles découpés et brodés

<http://www.fol74.org/ecole-et-cinema>

Le plus long voyage du monde



Conte Persan de Mohammad Moghadam,
9 mn 30, couleur, sans paroles

http://www.dailymotion.com/video/x6y0t8_le-plus-long-voyage-du-monde_travel

ARTS DU VISUEL

Peinture, dessin, sculpture, assemblages, installations
 (voir diaporama références artistiques)

IMPRIMER COLORER DELAVER



Empreintes, frottages, estampes, lavées, délavées ...

En haute-Savoie, on peut voir une œuvre de Claude Viallat au plafond du passage (public) du conservatoire de musique à Annecy et une œuvre de Simon Hantaï dans la chapelle œcuménique de Flaine.

ENROULER ENFERMER



Fétiches, cocons chrysalides ...

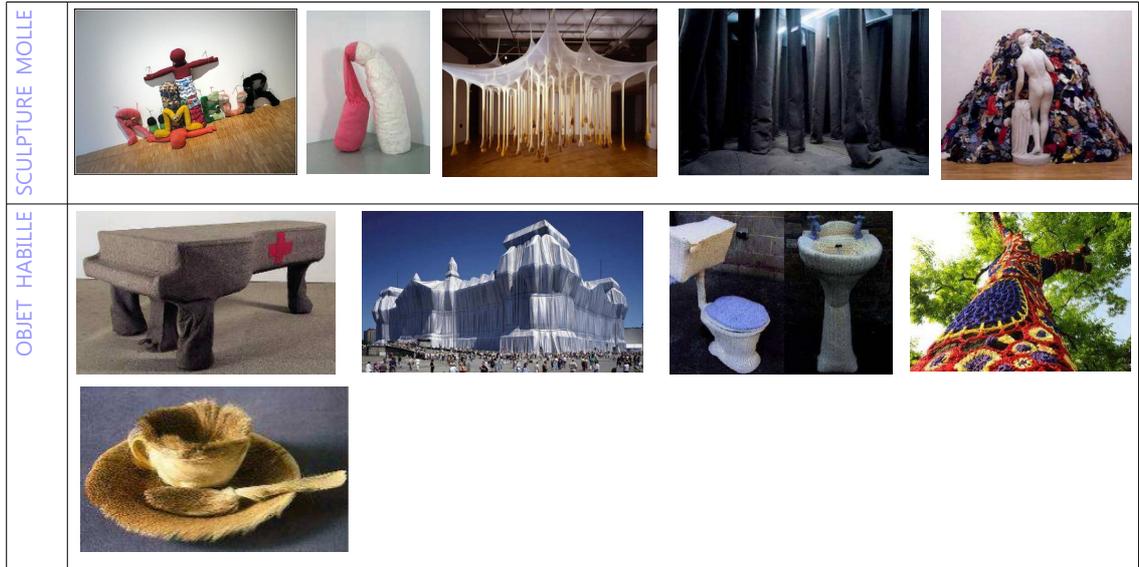
LE VETEMENT L'HABIT



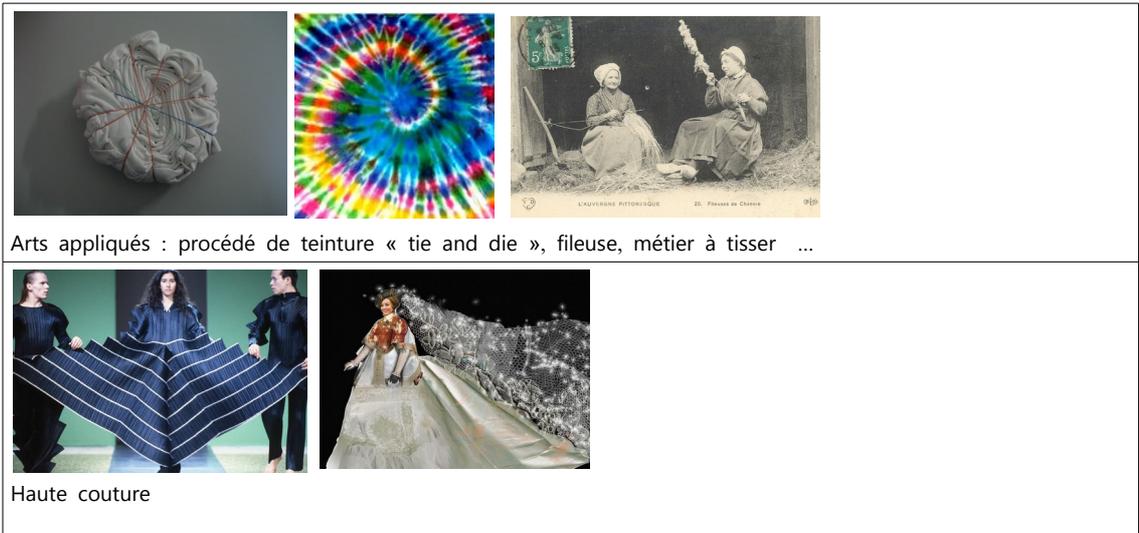
FIL TISSAGE



ARTS DU VISUEL



ARTS DU VISUEL



ARTS DU QUOTIDIEN

Propositions de sollicitations

(extrait du dossier « L'étoffe de l'art », Natacha Petit, professeure d'Arts plastiques et ingénieur en formation continue 2nd degré, Académie de Rouen natacha-cecile.petit@orange.fr)

Réaliser une toile d'araignée	Enrubanner
Labyrinthe de fils	La grande sieste
Trousseau de mariée	Nouer/dénouer
Broder sur une photographie	Tissus précieux
Tresser des éléments naturels	Dentelle : outil & matériau
Répétition d'un même motif	Le textile comme médium
Emballer pour mieux montrer	Voiler /dévoiler
Réaliser un drapé monumental	Boucles et nœuds
Robe de carton, Robe de papier	Vêtement-cabane
Sculpture de robes/tissus	Travaux d'aiguilles
Volume de toile, de tissus, de fils...	Défilé / Des fils
Tissage de deux réalisations	Parader
Mon vêtement monument	Avec un masque, je suis un autre !
Plis de papier	Le masque qui me révèle
Le voile de la mariée	Inquiétante étrangeté du masque
Robe du temps, de lune ou du soleil	Maison corps
Dessiner avec du fil	Vêtement d'apparat
Sculpture molle	Histoires d'un linge
Prendre des gants !	Pliés ! Drapés !
Histoire de souliers	Emballer <i>in situ</i> dans le milieu urbain
Parures éphémères	Structures à porter
Vêtement des quatre saisons	Interpréter un gant
Coudre une œuvre (carte) afin d'en changer le sens	Créer une pièce d'orfèvrerie avec des matériaux de récupération
Rhabiller les Trois Grâces/Vénus	Chapeau !
Faux mariage	La sandale de Cendrillon
Le mariage de rêve	Ombre de robe
Accessoires en tout genre !	Gants-tête, gants-cœur...
Vêtement architecture	Changer la fonction d'un vêtement
Composer un vêtement avec des matériaux périssables	Composer un vêtement avec des matériaux de récupération
Vêtement -portrait	Catalogue de robes et vêtements
Ligne et forme d'un manteau	Fil de métal, cuivre pour créer une trame
Patron de papier	Une étoffe aérienne
Déguisements	Sculpture d'étoffe
Métamorphoses	Dessiner une robe, un vêtement par la ligne
Sculpture de mode	S'envelopper d'un drapé
Rois et reines	Enfiler une pièce
Impression d'un même motif	Costume cousu et fermé sur le corps
Vêtement protection	Assemblage de vieux vêtements

MATERIAU ET TEXTURE

PRENDRE EN COMPTE LA LOGISTIQUE DE L'ATELIER

Installer un atelier opérationnel (permanent ou ponctuel)

Envisager stockages, protections, rangements

ENVISAGER DIFFERENTES MODALITES PRATIQUES

Être vigilant / stéréotypes

Sortir de la question de « Apprendre une technique » pour permettre aux élèves de rentrer dans une démarche (vivre différentes étapes d'un travail artistique)

Expérimenter différentes étapes d'un travail

Envisager la variété des gestes et opérations (plans verticaux, mobiles, horizontaux, variété des formats), des outils (réels et détournés), des supports

Passer de la matière à l'image, de 2 à 3 dimensions, et inversement

Consignes possibles

1 ETAPE SENSORIELLE DE RECHERCHE IL EST INTERDIT DE NE PAS TOUCHER

→ Expériences sensibles des matériaux,

→ divertissement,

→ découverte des effets

- **Tacher, colorer, délayer.**

Matériel : tissu mouillé, encres, comptes gouttes, pinceaux, eau bassines, gants, fil pour étendre

Relances possibles : observer les différents effets, imiter les effets en changeant les couleurs, jouer sur les dilutions, sécher et ré-intervenir à sec, laver, dissoudre la couleur ...

- 2° étape possible : **divertissement graphique à partir de tâches.**

Matériel : productions de l'atelier « Tacher, colorer, délayer », feutres noirs

- Autre étape possible : **composition libre à partir de découpage des taches.**

Matériel : agrafeuse, ciseaux, colle blanche, support

- **Révéler les trames et motifs du tissu.**

Matériel : gouaches, craies sèches (tableau) ou craies grasses, gros pinceaux brosses, papier blanc, papier de soie, rouleau, ciseaux

Relances possibles : identifier les techniques mises en œuvres (empreintes, estampage, gravure, monotypes, frottages ...) colorer les parties blanches de la surface pour révéler le motif, photocopier en agrandissant, découper un morceau et l'utiliser comme tampon ..., Devinettes, découvertes tactiles ...

- 2° étape possible : **dessiner avec le feutre noir, colorier avec le procédé de l'estampage découvert précédemment**

Matériel : craies grasses, feutres noirs

- **Plisser, froisser, enrouler ... Et tout ce qu'on veut. Garder une trace en photocopiant l'objet obtenu (touche photo)**

Matériel : pochettes plastique transparentes ou boites cd, tissus fins, fils et ficelles

Relances et indications possibles : Et si on « signalait une partie intéressante de l'image en la coloriant ...

- 2° étape possible : **interventions colorées libres.**

Matériel : Photocopies NB atelier « Plisser, froisser, enrouler », crayons couleurs « aquarelles », petits pinceaux, eau

2 PASSAGE AU VOLUME ET AU PROJET PERSONNEL **CHANTIER PAS SURVEILLE !**

« Vous allez réaliser un objet poétique.

Vous pouvez utiliser de nouveaux matériaux ou réutiliser les essais.

Vous pouvez aussi, simplement, dessiner un projet avec des légendes et indications.

Lorsque vous aurez terminé, vous garderez une trace par la photo ou la photocopie »

- **Imaginer la chrysalide d'un insecte étonnant**

Mais aussi ... **Objet talismans, objet intrigant et merveilleux, objet précieux ...**

Matériel : libre (fils et tissus)

- **2^e étape possible : dessiner la « bestiole » née de cette chrysalide**

(on peut intégrer des éléments de collage à la production)

Matériel : productions ou images (photos ou photocopies) de l'atelier « chrysalide », pinceaux fins, encre, ciseaux, sticks de colle

- **Habiller un objet**

Matériel : Objet ou mobilier de l'environnement immédiat, tissus, papiers, liens de toute sorte

Relances et indications possibles : identifier les procédés découverts (envelopper, recouvrir, draper, habiller, froncer, plisser, enrouler et les façons de faire tenir », s'interroger sur ce qu'on a fait = révéler ou rendre mystérieux ?).

Pourrait-on peindre dessus ? Ajouter quelque chose ? Qu'est-ce que ça changerait ?

- **Labyrinthe de fils et nœuds** (travail collectif ; au moins 2)

Matériel : libre, fils, ficelles, rubans, liens de toute sorte

Relances et indications possibles : aider à trouver des points d'ancrage, à définir l'espace. Identifier les procédés découverts (suspendre, tendre, nouer, pendre, accrocher etc.)

- **Une créature imaginaire a tissé sa toile ...**

Matériel : libre, fils, ficelles, rubans, liens de toute sorte

- **Imagine une chemise de conte**

Mais aussi : **robe de vent, de pluie, manteau à ... ex : compter (l'objet change de fonction) ...**

Matériel : chemise usagée, tissus, liens divers, peinture etc...

- **Réalise une sculpture molle**

Matériel : oreillers, coussins, liens, agrafeuse, etc ...