

ATELIERS DE PRATIQUES ARTISTIQUES

AUGUSTE HERBIN Vendredi 1

ATELIER 1 : Créer un langage plastique

Consigne : Après avoir conçu les lettres plastiques de votre prénom, vous agencerez les formes et les couleurs dans une production personnelle.

Autres propositions :

Construire collectivement un tableau : chaque élève ajoute sa pièce à son tour, avec ou sans contrainte imposé par l'enseignant (symétrie par exemple pour les plus grands).

Créer un alphabet plastique de la classe.

HOMMAGES AU CARRE, JOSEF ALBERS 1888-1976

ATELIER 2 : Recherche par agencement (combiner, changer d'échelle, changer la technique)

Consigne : En jouant sur la taille des carrés, les couleurs utilisées ainsi que les textures choisies, vous agencerez les carrés pour n'en former qu'un et créer un effet d'optique. Vous noterez lors des essais, vos émotions.

Autres propositions : Dessiner, en s'aidant de gabarits, des carrés de différentes grandeurs, en les plaçant un peu au hasard sur la feuille;

A partir de carrés découpés en placer le plus possible dans les limites du cadre sans les faire se chevaucher, en les superposant... (varier la consigne et observer les effets obtenus);

Colorer des carrés préalablement découpés (pour les plus petits) en utilisant différents matériaux et trouver un agencement satisfaisant. Voir les effets obtenus et verbaliser les textures.

REPETITION ET MULTIPLICATION DES SIGNES YOYOI KUSAMA

ATELIER 3 : investir l'espace, détourner un objet , reproduire, transformer

Consigne : Dans une boîte de carton, poser des objets et recouvrir l'intérieur et les objets avec des pois de différentes couleurs et différentes tailles. Jouer sur l'accumulation, la répétition dans l'espace.

Autres propositions :

Recouvrir une installation réalisée en objets de récupération avec des pois de différentes couleurs, faire varier les formes géométriques.

Inverstir l'espace avec des éléments colorés.

DAN FLAVIN 1933-1997

ATELIERS 4 : investir l'espace

Consigne : Réaliser des compositions à partir de rouleaux de carton colorés (peinture fluorescente) de Rouleaux de papier, de pailles, de tubes de récupération. Les agencer dans les angles d'une boîtes ou d'un paravent de carton et les éclairer avec une lampe poche.

Autres propositions :

Fixer les tubes, rouleaux...pour créer des installations en jouant sur les couleurs et permettre le mouvement .

Variable : la couleur, le matériau utilisé.

LES OBJETS DU QUOTIDIEN à motif graphique

ATELIER 5 : Isoler, reproduire, déformer

Consigne : Isoler un signe graphique à l'aide du cache puis le reproduire en jouant sur la grandeur, la répétition, l'agencement pour créer une composition.

Autres propositions : Jeux de reproduction: on reproduit à partir d'allumettes, de la pâte à modeler.... On garde en mémoire les productions (photos) puis on l'insère dans une autre production. À partir de tous ces essais, on peut aussi réaliser une production.

Jeux d'association : on juxtapose, on combine, on recadre, on souligne, on accumule, on répète, on relie...

Jeux de transformation : on agrandit, on réduit, on déforme, on fragmente, on change d'orientation...