



DE L'OBJET AU SUJET

Introduction

- Quelle place pour les jouets à l'école ? Le jeu ?
- Le Musée, boîte à collections ?
- Statut de l'objet dans l'art

I. L'Avant Musée

- le numéro zéro
- cartel et fiche technique
- activités d'exploitation

II. L'Après Musée

- l'archéologue
- exposition
- cartel fantaisiste

III. Des Vanités

- les 5 sens
- les 7 pêchés capitaux

IV. Du Détournement d'objets

- composition verticale
- un projet

Conclusion

DE L'OBJET AU SUJET

Introduction :

Les objets apportés sont des jouets. Quelle place pour les jouets à l'école ?

JEU:

Le mot vient du latin "jocus" : amusement, plaisanterie, badinage.

Le jeu, en latin, est désigné par "ludus" qui a donné ludique.

« Le jeu est sérieux. Il possède des règles sévères, il comporte des fatigues et parfois même mène jusqu'à l'épuisement.

L'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux. Se demander pourquoi l'enfant joue, c'est se demander pourquoi il est enfant.

Un enfant qui ne sait pas jouer est un adulte qui ne saura pas penser. » Jean CHATEAU¹

Pour PIAGET², l'activité ludique de l'enfant doit se comprendre d'abord par le biais du développement intellectuel. **L'enfant construit sa connaissance du monde extérieur en agissant sur celui-ci.**

PIAGET distingue:

- les jeux sensori-moteurs (de 0 à 2 ans)
- les jeux symboliques (de 1 à 3 ans)
- les jeux perceptifs moteurs ou de construction (de 2 à 8 ans)
- les jeux à règle (à partir de 5 ans)

- **Stade sensori-moteur** : les jeux d'exercices. Le jeu utilisé pour le simple plaisir fonctionnel qu'il procure, revêt ici sa forme la plus primitive.

- **Stade préopératoire ou intuitif (construction de la mémoire symbolique)** : Cette étape est marquée par l'apparition du langage comme moyen d'expression propre. L'enfant y excelle dans les deux d'imitation.

- **Stade des opérations concrètes** : les jeux de construction tendent à constituer de véritables adaptations ou solutions à des problèmes et à la création intellectuelle.

- **Stade des opérations formelles** : les jeux de règles parachèvent le développement affectif de l'enfant, l'intègrent dans la réalité de son environnement et participent de sa socialisation.

¹ Jean Chateau

² Jean Piaget. Le Langage et la pensée chez l'enfant, Paris, Delachaux et Niestlé, 1923. La représentation du monde chez l'enfant, Quadrige, Presses universitaires de France. 1923. La causalité physique chez l'enfant, Paris, F. Alcan., 1927. La naissance de l'intelligence chez l'Enfant, Delachaux et Niestlé, 1936.

En résumé :

Le jeu a un rôle dans la construction de la personnalité.

Le jeu est facteur de socialisation.

Le jeu participe à la construction des savoirs.

Le jeu est source d'imagination.

Le jeu a pour support l'imaginaire.

Objectifs de la pédagogie par le jeu :

- Socialisation et autonomie.
- Attitude adaptée (autorégulation).
- Mise en œuvre des compétences logico-mathématiques de base.
- Construction des relations spatio-temporelles.
- Construction de concepts scientifiques.
- Construction de schémas perceptivo-moteurs.
- Développement des langages : communication et d'action.
- Manipulation de symboles.
- Développement de l'imaginaire et de la créativité.

« L'école maternelle s'appuie sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu, sur la curiosité et la propension naturelle à prendre modèle sur l'adulte et sur les autres. ³»

A l'école, des propositions de coins-jeux :

- Espaces à dominante symbolique (attention à l'aspect sexuée du jeu d'imitation)⁴ : "faire comme..." identification, accommodation, assimilation. Passer d'un univers connu à un univers social (espace transitionnel).
 - Coin poupées.
 - Coin dînette – cuisine.
 - Coin marchande – épicerie.
 - Coin poste.
 - Coin déguisements, bijoux, grimage, tissus.
 - Coin marionnettes.
- Espace "découverte", à dominante sensorielle, motrice. Manipuler pour comprendre et découvrir le monde, exercer son habileté manuelle, reconnaître des schémas, expérimenter.

³ BO n° 32 du 3/09/2009, *Enseignants exerçant en écoles maternelles*

⁴ Gianni Belotti. Du côté des petites filles. Des femmes. 1974.

- Coin manipulations sensorielles (sable, eau...).
- Coin à manipulations technologiques et jeux de construction.
- Coin bricolage.
- Coin voitures.
- Coin graphisme et écriture.
- Coin informatique.

Le Musée, boîte à collections ?

Un Musée est un lieu d'acquisition, de restauration et d'exposition d'une collection d'objets. (Sans omettre que c'est aussi un lieu et donc en conséquence une architecture.)⁵

Dès lors une première interrogation portera sur le : « Qui collectionne quoi ? »⁶

« C'est un lieu d'exposition, un lieu où l'on met les œuvres en valeur, en scène selon des critères plastiques : cadrage et cadre, lumières, organisation et orientation du regard du « spectateur », mise en pendant avec d'autres œuvres. Cette mise en scène peut de plus en plus volontairement d'ailleurs, prendre le pas sur l'œuvre elle-même (penser à l'importance du socle en sculpture) à tel point que la scénographie et l'installation sont devenues elles-mêmes des démarches artistiques premières. »⁷

L'objet dans l'art.

C'est au XVI^e siècle que la représentation de l'objet inanimé devient autonome et constitue un genre à part entière, celui de la **nature morte**.

Crânes, instruments de musique, miroirs, corbeilles de fleurs et de fruits semblent enfermer le spectateur dans le monde muet des choses. Les XVI^e et XVII^e siècles hollandais seront riches en tables servies de verres transparents et de fruits épluchés, tandis que les **vanités** s'affirment en France. (**Lubin Baugin, Chardin.**)⁸

⁵ Claude Reyt. Le Musée de classe, une ouverture sur l'imaginaire. Paris. Belin. 1988)

⁶ http://musees.cg70.fr/service-public/fic_hiers/dossiers/musee.pdf

⁷ Georges Papazoff. Musée – Ecole même combat ? Ed pédagogiques libres. 1996.

⁸ [http://blog.crdp-versailles.fr/blagart/index.php/post/17/02/2011/Nature-Morte-\(1\)](http://blog.crdp-versailles.fr/blagart/index.php/post/17/02/2011/Nature-Morte-(1))



Lubin Baugin.

Les Cinq Sens. 1630.



Jean Baptiste Siméon Chardin.

La raie.1728

Cézanne fera de la nature morte son centre d'intérêt principal (« Avec une pomme je veux conquérir Paris ! »⁹) car c'est un répertoire inépuisable de formes, de couleurs et de lumières.



Paul Cézanne. Nature Morte aux Pommes.1895-1900.

Les **cubistes** y verront le genre le mieux adapté pour rendre, en peinture, la question de la représentation de l'espace. Déjà en 1912 avec sa révolutionnaire « *Nature morte à la chaise cannée*,¹⁰ » **Picasso** introduit des éléments prélevés au réel. L'objet ou plutôt des fragments d'objets réels envahissent la représentation.

⁹ Emile Zola. L'Œuvre. 1886. (XIVème volume des Rougon -Macquart)

¹⁰



Pablo Picasso. Nature morte à la chaise cannée. 1912.

Les peintures de **Magritte** jouent souvent sur le décalage entre un objet et sa re/présentation. Un de ses tableaux les plus célèbres est une image de pipe sous laquelle figure le texte « Ceci n'est pas une pipe ».



René Magritte. La trahison des images. 1929.

Mais c'est à **Duchamp** (Ready Made) que revient le geste radical transformant, par la seule mise en scène de l'artiste, l'objet quotidien manufacturé en œuvre d'art.



Marcel Duchamp. Fontaine. 1917.

Dès lors l'objet se prêtera aux détournements et aux assemblages les plus surprenants des **surréalistes** (poésie de l'objet), aux "accumulations", "compressions" et différents "pièges" des **Nouveaux Réalistes (César, Arman)**.



César. Ricard. 1962.



Arman. L'heure pour tous. 1989.

« **L'objet célébré** » : détourné de sa fonction première, l'objet est utilisé par les plasticiens pour sa géométrie, sa plasticité et/ou sa symbolique.



Jean-Pierre Raynaud, *Pot métallique*, 2003,

Le design : les objets deviennent des outils conçus pour réaliser des opérations simples dans le cadre du travail ou de la vie quotidienne. Il s'agit d'appréhender la différence entre l'objet d'art et l'objet utilitaire.



Philippe Stark. Presse citron. 1990.

Cela nous renvoie aux querelles de genre entre **Arts Majeurs** (Architecture, Arts de la Représentation, Théâtre, Chorégraphie, Chant lyrique, Poésie) et **Arts Mineurs** – « décoratifs » (arts mobilières, vestimentaires, de la table, chant populaire, orfèvrerie...).

Le sujet est d'importance :

D'un côté les tenants d'une approche **essentialiste** de l'art : centrée sur des critères édictés par des mécènes ou des institutions (Académies), elle s'appuie sur des notions telles que le Beau, le Style, le Génie de l'artiste, la Maîtrise Technique, la Valeur Marchande. Dans cette conception, l'art est une forme qui fait de l'œuvre (estampillée), le lieu exclusif de l'art. L'artiste y est un génie ou un être exceptionnel (inspiré). L'art y est un absolu.)

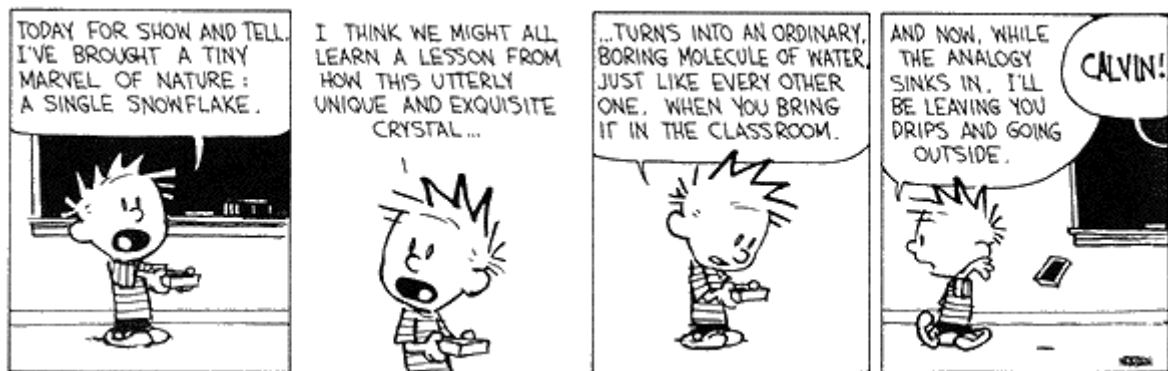
De l'autre les tenants d'une approche **existentialiste** de l'art : circonstanciée, elle se pose la question suivante : quand y a-t-il de l'art ? Dans cette perspective, l'art n'est plus un fait en soi et devient un événement relatif. Il suffira donc que le sujet (celui qui a fait ou celui qui regarde) décide que « c'est de l'art » pour que l'œuvre soit admise comme telle ou qu'elle s'inscrive dans un contexte qui la désigne comme telle. Dans cette approche, nous sommes tous (potentiellement au moins) des artistes parce que chacun d'entre nous peut répondre à la question suivante l'art à quoi ça sert de la façon suivante :

- à agir sur le monde en laissant des traces afin d'expliquer la naissance et la mort.
- à édicter des canons en conquérant la beauté pour satisfaire nos besoins de maîtrise, d'absolu ou de sublimation du réel.

- à re/ présenter le monde en l'appréhendant puis en le mettant en dessin, en image, en structures.
- à témoigner, enseigner, transmettre, rendre compte d'un vécu, d'un engagement.
- à exprimer ses émotions afin de canaliser ses humeurs.

Le Show and Tell

Le principe du "Show and Tell" (littéralement en français "Montre et raconte") est d'apporter à l'école un objet et d'en parler pendant quelques minutes devant la classe. Mais cela donne l'occasion à Calvin de montrer des extra-terrestres, de faire un concours de gros mots... et parfois de faire de la philosophie.



Calvin : Aujourd'hui pour le Show and Tell, j'ai apporté une minuscule merveille de la nature : un unique flocon de neige. Je pense que l'on devrait tous tirer une leçon de la manière dont ce cristal absolument unique et exquis... ..devient une simple et ennuyeuse molécule d'eau, exactement comme toutes les autres, quand on l'amène en classe. Et maintenant, pendant que l'analogie vous pénètre, je vous quitte, bande de crétins et m'en vais dehors.

Mlle Wormwood : CALVIN !

I. L'Avant musée ?

Le numéro zéro de la collection de ton musée est devant toi.

Il faut en faire une fiche technique ainsi que le cartel d'exposition.

Pour la fiche technique : description : taille, couleurs, matières, mesures, formes.

Pour le cartel : nom de l'objet – date de fabrication – fonction – fabricant. Matériau. NB : un vrai cartel sert aussi à repérer les objets dans le musée (inventaire).

Autres activités d'exploitation de l'objet dans une perspective pluridisciplinaire :

- Prendre des photos de chaque face : 6 photos. Les présenter (perspective cubiste).
- Fabriquer un cube et placer les photos : maîtrise de l'espace.
- Créer un jeu de familles (les 6 points de vue) en associant avec d'autres objets.
- Créer différents types de jeu de Memory.
- Dessiner l'objet sous toutes ses facettes en multipliant les points de vue (phase 1 du modelage)

II. L'Après musée ?

On est en 5555 (ou en 8888 ou en 22222...), un groupe d'archéologues vient de découvrir votre objet. Ils le datent au carbone 14 et se préparent à l'exposer :

- Réfléchir à la logique d'exposition,
- La lumière
- La mise en scène
- Faire la liste des expressions idiomatiques contenant le nom de l'objet :

Ex : Il pleut des cordes, se passer la corde au cou, tirer sur la corde, user jusqu'à la corde/ avoir les 4 fers en l'air, une main de fer dans un gant de velours, la dame de fer

- Faire la liste des expressions employant un synonyme de l'objet :






Ex : travailler avec des bouts de ficelle, tirer les ficelles, connaître les ficelles/ avoir un moral d'acier, un regard d'acier....

- Jouer à dessiner l'expression de l'objet.
- Exposer l'objet avec son cartel le plus fantaisiste (réf : Magritte), poétique, drolatique...

III. Des Vanités.

Il s'agit, à partir de différents objets de proposer une composition intégrant votre objet à d'autres en croisant deux grilles de lecture : celle liée aux cinq sens et celles liées aux plaisirs (éphémères) et aux vanités.

Les 5 sens.

LE CERVEAU : LES INTELLIGENCES ET LES MEMOIRES.				
Œil	Oreille	Peau	Bouche	Nez
				
La vue	L'ouïe	Le toucher	Le goût	L'odorat
Visuel	Auditif	Tactile	Gustatif	Olfactif
LE DESIR ¹¹				

¹¹ *La dame à la licorne*, tenture de 6 tapisseries de la fin du XV^{ème} siècle.

Le toucher est représenté par des sculptures (Rombouts), une bourse ou une caissette d'argent (Baugin, Linard, Recco), un jeu de société (Baugin, Stoskopff, Linard), la caresse d'un oiseau (De Lairesse). On trouve aussi des mappemondes (Stoskopff, Recco), images de la Terre.

L'ouïe est souvent représentée par des instruments de musique (luth, violon, triangle, ...) et des partitions musicales.

La vue est souvent représentée par un miroir ou éventuellement un tableau.

L'odorat est souvent représenté par des fleurs (œillets ou roses notamment).

Le goût est bien sûr représenté par de la nourriture, le plus souvent des fruits. Mais on trouve aussi du pain et du vin (Baugin), des pâtisseries (Recco).

On remarquera que la plupart de ces tableaux datent du XVIIe siècle. Il faut dire que le thème des cinq sens pouvait être un prétexte à des *natures mortes* et autres *scènes de genre*, fort appréciées à cette époque.

Autre remarque : parfois, certaines œuvres évoquent les cinq sens implicitement sans que ça n'apparaisse dans leur titre¹².

Les 7 péchés capitaux :

L'orgueil - La gourmandise- La colère- L'envie- La paresse- La luxure

Chaque objet représenté (tentation épicurienne ¹³) est chargé d'une valeur symbolique et de codifications en termes de sens : le pain est à la fois le corps du Christ, l'aliment de base mais le symbole de la gourmandise ; le vin est à la fois le symbole du corps du Christ, du plaisir partagé mais celui de l'ivresse et donc de la paresse, de la colère et de la luxure ; une fleur est à la fois le symbole de l'orgueil et de la luxure en ce qu'elle se fane comme la beauté...l'instrument de musique renvoie aux musiques profanes comme sacrées.

Les vanités ¹⁴ :

¹² <http://avec5sens.blogspot.com/2008/07/les-cinq-sens-dans-les-arts-plastiques.html>

¹³ Epicure (philosophe grec, né à Samos fin -342 et mort en -270.)élabore une théorie de la connaissance qui se fonde sur les sens et les sensations qui garantissent seules que nous connaissons la réalité.

¹⁴ <http://wodka.over-blog.com/categorie-417087.html>

Au XVII^{ème} siècle, les Vanités témoignaient d'une haute intention spirituelle dont on pouvait déchiffrer les indices symboliques comme le crâne, le sablier, la montre ou la bougie consumée. Et ceux-ci désignaient le caractère éphémère de toute existence et remplissaient la fonction de prévenir le spectateur des dangers propres aux choses mondaines considérées comme des leurres.

Dans la Bible (Ancien Testament) : le livre de l'Ecclésiaste.

Ecclésiaste 1 : Paroles de l'Ecclésiaste, fils de David, roi de Jérusalem.

2 « Vanité des vanités », dit l'Ecclésiaste, « tout n'est que vanité ».

Ecclésiaste 2

1 J'ai dit en mon cœur: Allons, que je t'éprouve maintenant par la joie, et jouis du bonheur; mais voici, cela est aussi une vanité.

19 Et qui sait s'il sera sage ou insensé? Cependant, il sera maître de tout le travail auquel je me suis livré, et de ce que j'ai fait avec sagesse sous le soleil. Cela aussi est une vanité.

20 C'est pourquoi je me suis mis à n'espérer plus rien de tout le travail auquel je m'étais livré sous le soleil.

21 Car tel homme a travaillé avec sagesse, science et succès, et il laisse tout en partage à un homme qui n'y a point travaillé. Cela aussi est une vanité et un grand mal.

22 Que reste-t-il, en effet, à l'homme de tout son travail, et du tourment de son cœur, de ce dont il se fatigue sous le soleil?

23 Car tous ses jours ne sont que douleurs, et son occupation n'est que chagrin; même la nuit son cœur ne repose point. Cela aussi est une vanité.

Ecclésiaste 3

19 Car l'accident qui arrive aux hommes, et l'accident qui arrive aux bêtes, est un même accident; telle qu'est la mort de l'un, telle est la mort de l'autre; ils ont tous un même souffle, et l'homme n'a nul avantage sur la bête; car tout est vanité.

20 Tout va en un même lieu; tout a été fait de la poussière, et tout retourne dans la poussière.

IV. Du détournement d'objets :

Métamorphose d'objets du quotidien :



*Tête de taureau*¹⁵, Pablo Picasso, Paris, printemps 1942, Selle en cuir et guidon en métal.

Si les assemblages d'objets hétéroclites ont constitué un jeu très prisé par Picasso, la réalisation de cette Tête de taureau - animal emblématique de l'œuvre de Picasso - confine au génie.

Une selle et un guidon de vélo : " en un éclair ils se sont associés dans mon esprit " déclare Picasso. La forme, simplissime, fonctionne d'autant mieux qu'elle renvoie aux taureaux schématiques des peintures pariétales de la préhistoire, à ceux de la Crête antique, à ceux encore que Picasso trace sur sa correspondance pour signifier " corrida ".

Faire : Intégrer son objet dans une composition verticale comme une statue (statue = représentation humaine ou représentation animale)

Assemblages¹⁶ « culture de la main » :

Transformer les objets : visser, coller, monter, découper, raboter, ajuster, entraîner, compresser, accumuler, combiner, intégrer,...

¹⁵ Hôtel Salé. Musée Picasso. Paris.

¹⁶ La sculpture se conjugue en 4 grandes techniques : le modelage, le moulage, les tailles, l'assemblage



Jean Tinguely. Le tricycle. 1960.¹⁷



Pablo Picasso

La guenon et son Petit. 1950.¹⁸

Le tricycle : voir avec des mots :

Tu dis sculpture
Et déjà
Les éléments volent et s'assemblent
Comme la nébuleuse des pensées de l'artiste.

La guenon et son petit : cette sculpture est faite de plâtre et d'objets divers : métal, céramique et une auto d'enfant. La sculpture étant recouverte de bronze ces inclusions sont moins visibles mais en se rapprochant on peut voir que la tête de la guenon est faite d'une petite voiture. Cette méthode de travail est une conséquence directe du cubisme consistant à introduire dans les arts plastiques des papiers collés, des collages de n'importe quelle matière puis des assemblages d'objets. Cette œuvre révèle son art de l'assemblage et de la métamorphose des objets quotidiens.

¹⁷ Musée National d'Art Moderne. Paris.

¹⁸ Hôtel Salé. Musée Picasso. Paris.

Fabriquer une tête avec des objets, à plat mais aussi en volume.



Giuseppe Arcimboldo. L'automne. 1573.¹⁹



Jean Tinguely. Le cyclope. 1969-1979.²⁰

Exposer ce qui ne s'expose pas :

L'œuvre de Daniel Spoerri rend compte de la société de consommation qui mange, il se sert dans les poubelles de ses voisins, de ses congénères. Il s'agit du détournement d'un moment important de la journée, qui est figé et réinvesti dans l'art. La résine est affichée contre le mur comme une toile.



Daniel Spoerri. Le repas hongrois. Tableau piège. 1963.

¹⁹ Musée du Louvre. Grande galerie. Paris

²⁰ Forêt de Milly (Fontainebleau)

L'installation :

Le terme d'installation désigne un vaste ensemble de pratiques et de recherches de l'art contemporain. Outre la notion « d'exposition », ou de « présentation », ce mot évoque désormais une véritable activité aussi fréquente que n'importe quelle autre forme d'art. Nous habitons des environnements peuplés d'objets qui, nous l'avons vu, sont sources d'inspiration pour les artistes et que nous retrouvons dans de multiples installations. L'objet par sa matérialité et sa triple dimension arrive tout naturellement dans ces nouvelles pratiques, par des assemblages conceptuels, des associations... L'objet peut permettre aux élèves de se questionner sur l'espace comme élément constitutif de l'œuvre.



Jean Robert Sedano. Sculpture Sonore tactile. Montbéliard. 1999.

Projet :

A vous maintenant de concevoir un projet avec votre objet selon la technique de votre choix pour l'utiliser, le détourner, le transformer, l'intégrer

Conclusion.

« La plus grande, la plus utile, la plus importante règle de toute éducation,
ce n'est pas de gagner du temps mais d'en perdre ! »

Jean Jacques Rousseau. « L'Emile. » 1762

Quand sommes-nous confrontés à une œuvre d'art ?

Il y aurait œuvre²¹ lorsque se croisent :

- **une intention** : communiquer, offrir, témoigner, dire, s'exprimer, laisser une trace
- **une intériorité** : une humanité, l'expression de sentiments, de questionnements métaphysiques, existentiels...
- **une réalisation concrète** : la main de l'artiste est aussi essentielle que son regard !
-



Ou pas ...!

²¹ Georges Papazoff. L'art à quoi ça sert ? Editions pédagogiques libres. 2002.

²² Gustave Courbet. Autoportrait. (le désespéré) 1845.