

ARTS PLASTIQUES

UNE IDEE, UN ATELIER N°9

Alexander CALDER (1898-1976)

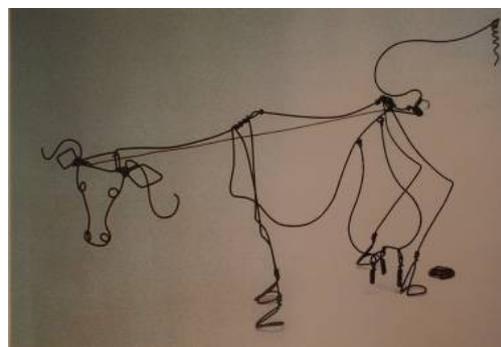
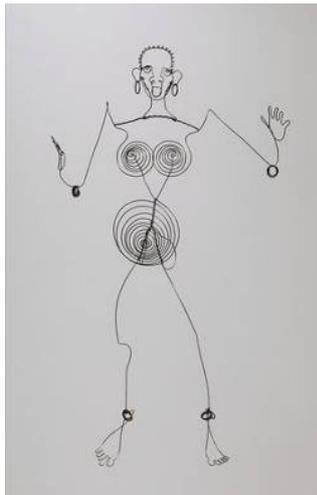


Image non agrandie, à titre d'exemple, conformément à la loi.

Joséphine Baker III, Paris 1923,
fil de fer, 99 x 56.6 x 24.5 cm,
Musée d'Art moderne, centre Pompidou, Paris

Cow, 1929,
fil de fer, 16,5 x 40,5 cm
Muséum Of Modern Art, New York

Analyse des oeuvres

Cow est une sculpture du vide, une ligne qui détermine, qui délimite dans l'espace, une forme. Le fil de fer dessine une vache un peu caricaturale, très malicieuse. Dos fragile, croupe disproportionnée, elle nous regarde, tête de face, corps de profil comme dans les dessins d'enfant. Cette œuvre occupe l'espace, l'alourdit alors que cette « sculpture » ne pèse pas 100 grammes. Notre vache est pourtant solidement attachée à la terre et bien vivante car elle a oublié ce petit quelque chose, cette trace irréfutable de son passage et de toute vie. Calder est quelqu'un de facétieux mais il connaît bien les vaches !

Joséphine Baker fait partie d'une série du même personnage en mouvement, remarquable par les volumes du buste qui donnent corps à cette sculpture. Observer le traitement des cheveux et des boucles d'oreilles. Les pieds et les mains sont représentés avec précision pour prolonger les gestes de la danseuse.

LA SITUATION

Objectifs spécifiques

- Dessiner
- Composer, sculpter, agir sur les matériaux : le fil de fer

Matériel

- Papiers divers petits et grands formats, crayons graphites noirs HB, 4B
- Fils de fer, fils électriques.

1^{ère} étape : aborder une œuvre

Présenter les photos des sculptures. Observation, langage, description, autour :

- des formes,
- des matériaux,
- des techniques utilisées
- des pleins, des vides,
- de l'ombre et de la lumière

2^{ème} étape : Dessiner des personnages en mouvement

- 1- Imaginer ce que fait son personnage (attitude, activité sportive, etc.). Se construire une image mentale bien précise avant de commencer son dessin (échanges oraux et travaux d'écriture préalables souhaitables).
- 2- Au crayon à papier, d'un seul trait, sans lever le crayon, dessiner son personnage ou son animal.
- 3- Sur grand format, A3, à la craie, refaire le même dessin.

3^{ème} étape : Dessiner dans l'espace avec du fil électrique

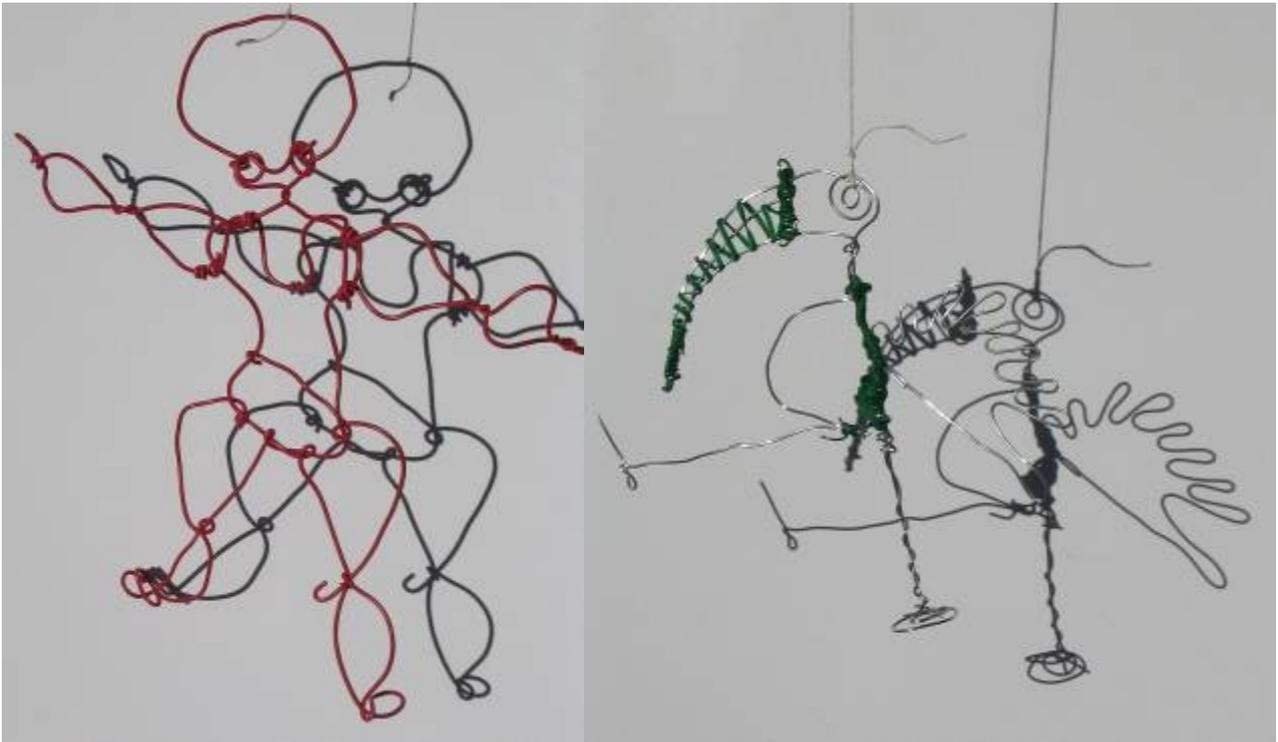
- 1- Tordre du fil électrique pour modeler des formes humaines ou animales. Donner du mouvement, exagérer certain détail (une queue très longue, des oreilles pendantes, etc.). Utiliser des fils électriques de différentes couleurs pour les détails ou accessoires.
- 2- Créer un espace de vide : Construire une espace en fil de fer (sorte de parallélépipède rectangle) pour y suspendre des animaux fabriqués en fil électrique.

Où trouver l'image sur Internet :

<http://www.flickr.com/search/?q=alexander%20calder%20wire&w=all&s=int>

Les Points Arts Plastiques (PAP), de Château du Loir et de Sablé possèdent la reproduction d'Alexandre Calder : *cow* .

Consulter les jours de permanence de ces PAP sur le site de votre circonscription._



Réalisations effectuées lors d'animations pédagogiques.
D'autres photos sont visibles sur le site de la circonscription de Le Mans 3 .

Alexander CALDER (1898-1976)

Né en 1898 à Philadelphie, dans une famille d'artistes reconnus, il étudie le génie mécanique de 1915 à 1919. Jusqu'en 1922, il s'essaie à différents emplois sans trouver sa voie. Il commence alors par peindre des paysages. En 1923, il s'inscrit à l'Art Student's league de New York. On y incite les étudiants à représenter le milieu urbain, les exigences sociales, les conflits. Leur art estiment-ils doit rendre compte d'un engagement social et avoir des vertus pédagogiques. Alexandre Calder s'intéresse au sport, au cirque ; tout ce qui bouge le fascine. Il voyage, se rend à Paris en 1926 où il fabrique un cirque miniature en bois et fil de fer. Son cirque se présente sous la forme d'une série de jouets animés qui ravissent le public. Ses études de mécanique lui donnent une grande facilité dans le rendu du mouvement avec une grande économie de moyens. Puis viennent les sculptures exclusivement fabriquées en fil de fer. Il se sert de ce matériau comme d'un crayon et essaie de rendre le mouvement des corps d'un seul trait, d'un seul jet. En 1932, Calder crée son premier mobile, terme inventé par Marcel Duchamp (1887-1968) pour désigner des objets dont la mise en mouvement crée des espaces nouveaux. La sculpture statique traditionnelle se trouve alors bousculée par cette approche dynamique de l'espace : c'est le début de l'art cinétique. Les œuvres de Calder font le tour du monde et se retrouvent aussi bien dans les musées que dans les gares, les halls d'hôtel, les aéroports, les place des grandes villes du monde entier. L'emploi de matériaux de fortune, sous une apparence cocasse, lui permet de vérifier toutes sortes d'hypothèses plastiques dont les premières applications seront les figures en fil de fer. **Alexandre Calder** est mort en 1976, à New York.