

## Le musée et le recyclage des objets

Léonard de Vinci suggérait à ses élèves pour nourrir leur imaginaire, d'observer les taches de moisissure sur les murs ou les circonvolutions des nuages dans le ciel. Autant de matières potentiellement créatives susceptibles d'alimenter ce que l'on pourrait appeler un art de l'invention. Cette pratique de la lecture des formes, des images, des signes, dans les endroits les plus inattendus, favorise la liberté d'invention et le développement des facultés qu'a l'homme à transgresser le réel.

À la Préhistoire, l'accident de la paroi, les angles morts, les espaces reclus, ont fourni de précieuses surfaces à interpréter. Cerfs, bisons et autres mammoths ont ainsi surgi du néant, du rien, du hasard ou de l'accidentel.

Rognons de silex, galets, os, crânes, bois brûlés ont servi l'imaginaire. Le recyclage est né avec l'homme : il procède à la fois du sens pratique de l'humanité, de sa capacité de création et d'une volonté à rendre l'informe, l'indistinct, le fortuit, magiques ou poétiques.

Dans cette quête des signes, des formes, des images, les artistes ont toujours su mettre à jour la qualité plastique de certaines matières "pauvres".

Au début du 20ème siècle, les matériaux récupérés intègrent complètement l'œuvre et même la composent. Picasso utilise de vieux journaux, des morceaux de toile cirée pour ses collages ou des matériaux bruts, des bouts de bois, des éléments mécaniques, des fragments d'objets pour ses sculptures.

Dans les années dadaïstes et surréalistes, autour des années 1920-1930, les artistes investissent l'objet. Il est utilisé dans les collages et les assemblages. L'objet trouvé est interprété, les associations d'objets symboliques provoquent l'inconscient. L'histoire de l'art de l'objet commence : un véritable genre artistique prend forme.

En 1930, S. Dali veut remplacer les sculptures en bronze des appartements bourgeois par des assemblages provocateurs d'objets symboliques. Dans *L'amour fou*, André Breton, à la même époque, idéalise l'objet trouvé et fait de l'objet rencontré au hasard, un déclencheur de narration et un révélateur de formes de pensées inconscientes. M. Duchamp, avant tout le monde, en 1913, produit son premier *Ready-Made* : en associant deux objets, une roue de bicyclette et un tabouret, il se sert de l'objet comme le support d'une théorie de l'œuvre qui bouleversera toute l'histoire de l'art du 20ème siècle.

En 1960, avec l'apparition du groupe des Nouveaux Réalistes, le quotidien et les objets de consommation sont dévolus à leur tour au recyclage. L'objet est alors pour l'artiste un enjeu critique, il permet un commentaire ironique sur le goût et l'art d'une époque, induit le détournement, sollicite le remplacement d'une réalité par une autre. Il est compressé, accumulé, empaqueté. On prélève le réel, les affiches déchirées, on valorise les produits industriels, le plastique, les emballages, on piège la vie telle qu'elle se présente. Il s'opère un véritable re-traitement artistique de notre environnement.



Robert Nussle, *La route de Bretagne*.  
Artothèque de Mulhouse

Jusqu'aux années 1980-1990, l'art est traversé par cette consciencieuse réinterprétation du monde. Avec l'objet, un regard critique est porté sur les définitions de l'art, sur les relations du spectateur à l'œuvre, sur la fonction même de l'artiste.

L'assemblage des matériaux, des formes, des concepts, très présent dans les œuvres de l'art du 20ème siècle, procèdent aussi de cette liberté d'association. La technique de l'assemblage, transmise aux enfants, développe une pratique de l'expérimentation, de la tentative, de l'essai. Comment résoudre un problème, trouver à la fois une raison pratique et théorique d'assembler deux choses entre elles ?

Cette idée du recyclage est extrêmement riche, elle ouvre des "champs pédagogiques nouveaux" en particulier sur la transmission de savoirs "non-conventionnels" : l'esthétique du rebut, les capacités créatives à partir de petits riens, l'art du détournement, les manipulations du langage, l'écoute et l'observation aiguës des "moindres choses".

## Recycler les matières

Les enfants retraitent les matières industrielles non exploitables : chutes de plastiques, de textiles, de cuirs, de papiers, d'adhésifs, ressorts avec défauts, fils métalliques oxydés, morceaux de toutes tailles de bâches colorées, ratés d'objets de séries en tous genres, rouleaux de flexibles défectueux, pièces mécaniques avec anomalies, fins de série, matières et matériaux jetés, tout ce qui dans le monde industriel est défaillant.

L'important, c'est le stock, une sorte de caverne d'Ali Baba de matières multicolores offertes aux yeux et aux regards inventifs. Être en contact direct avec ces trésors est évidemment indispensable au processus de création mis en place. Le choix des matériaux et leur présentation doit être une incitation à la création.

L'accessibilité des enfants à tel fonds, le contact direct et physique avec la richesse des formes, des couleurs, des matières sélectionnées sont prépondérants.

## Pistes pédagogiques

Deux démarches : les objets et matériaux choisis évoquent d'emblée la forme en référence à laquelle l'élève va travailler et il en accentue les attributs. Ou bien c'est l'élève qui, par son intervention sur l'objet et les matériaux, induit la référence au domaine choisi (humain, animal, végétal, architectural, etc.).

### ■ Évocation, référence au réel

Récolter des objets, matériaux issus de la nature ou autre (écorces, bouts de bois, emballage, ferrailles, tuyaux, chiffons, os, coquillages, graines...).

Observer, identifier, dessiner, choisir, classer les éléments.

Outils et gestes : colle, élastiques, ficelle, scotch, fil de fer, rubans, épingles (les points d'assemblage peuvent être dissimulés ou utilisés comme éléments plastiques de l'ensemble). Assembler, isoler, associer les objets ou matériaux.



Arman, *Violons*.  
Artothèque de Mulhouse

■ Formes végétales

- Jouer avec ces éléments pour créer une forme, un nouvel objet évoquant le monde végétal (arbre, fleur, forêt, jardin, etc.)
- Voir par exemple le travail de T. Gragg, N. Udo, A. Goldworthy.

■ Formes humaines

- Introduire des systèmes d'articulation pour permettre la mise en mouvement.
- Associer des éléments (photos, images, fragments de visages, de corps) pour conforter le sens de sa démarche.
- Souligner des aspects de l'objet créé par ajout de peinture, encre, pastels, papiers collés, etc.
- Voir par exemple le travail de J. Tinguely, P. Keene, D. Depoutot, K. Appel, C. Voltz, G. Chaissac.



Hervé Télémaque, *Sans titre*.  
Artothèque de Mulhouse

■ Formes animales

- Ajouter des éléments choisis à des objets ou des matériaux collectés où la forme animale est déjà évoquée.
- Associer et combiner des objets ou des matériaux pour évoquer un animal réel ou imaginaire.
- Insérer des images ou des fragments d'image, de photo, en rapport avec "l'objet construit" pour en conforter le sens (patte, tête).
- Voir par exemple le travail de P. Picasso, J. Miró, J. de Villier.

■ Architecture individuelle ou urbaine

- Outils et gestes : plâtre, terre, béton, chevilles, marteau, clous, vis. Jouer avec les formes, les volumes, les surfaces, les hauteurs.
- Choisir un espace, un support, un lieu d'intervention (maquette, classe, cour, école, forêt)
- Ces créations donnent l'occasion d'effectuer des croquis, des photocopies, des dessins.
- Voir par exemple le travail de J. Dubuffet, J. Tinguely, l'art des cabanes, l'art des jardins.

■ Création d'objets et de machines imaginaires

C'est le jeu et l'intervention sur les contrastes, les similitudes et les différences, les correspondances et les oppositions entre les objets et les matériaux, la diversité des modes d'assemblage qui deviennent lieux de prospection et de création. C'est l'occasion de donner des fonctions symboliques et poétiques à ses compositions plastiques.

Fabriquer par exemple une machine à peindre les nuages, une machine à nouer les lacets, etc.

Voir par exemple le travail de M. Ernst, M. Ray, S. Dali, A. Giacometti (le mouvement surréaliste), J. Tinguely.

■ Musées et collections

Les collectes d'objets et de matériaux peuvent se donner à voir dans différents contextes : musée de classe, cabinet de curiosité, collections imaginaires, etc.

Les présentations peuvent être variées : musées en boîtes, classeur, "herbier" d'objets. Les objets sont ainsi nommés, catalogués, étiquetés, répertoriés, détournés de leur sens premier, investis de fonctions imaginaires, symboliques ou poétiques. Voir par exemple le travail de H. Cueco, J. Cornell, Arman, les Poirier.

## Recycler les images

Le monde des images est vaste. Le monde des images à recycler est encore plus vaste. Il comprend en effet les reproductions, les photos, les représentations de tous les temps, des images hors d'usage, qui ne sont plus d'actualité, images délaissées qui n'avaient de sens que lorsqu'elles étaient consommables : images de publicité, cartes postales, images de magazines, calendriers des postes, sacs de supermarchés ou publicitaires d'hier, anciens dépliants touristiques.

Le stock peut receler des trésors d'images inanimées qui peuplent tous les jours notre quotidien : vignettes, affiches en tous genres, tracts publicitaires, diapositives et photographies ratées. Les images du bonheur (étendues de coquelicots ou torrents de montagne sur des sacs de supermarchés, paradis du bricolage, dépliant sur le bonheur de tout faire soi-même) peuvent ainsi devenir de vastes sujets de détournement.

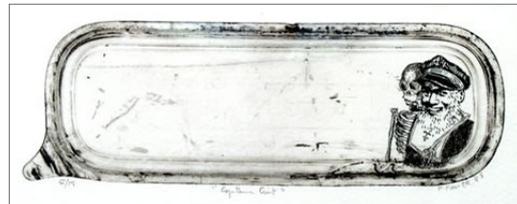
Les ateliers en classe se nourrissent du langage, surtout lorsqu'il s'agit de retraiter "le visible". Alors les expressions imagées fournissent un cadre aux chantiers de retraitement des images abandonnées. Le découpage et le collage sont les deux principes fondamentaux de jeux avec les illustrations. Le tract de boîte aux lettres fournit un fonds très enrichissant. Il sert ici à produire d'autres images : des mises en scène du salon du jardinage, des affiches racoleuses sur les joies du bricolage ou sur les bonheurs de la table.

Les gentilles images des calendriers des postes sont un terreau fertile pour qui veut métamorphoser les aimables "bambis" et les petits chats en monstres de films d'horreur. Les cartes à jouer et les plateaux de jeux de société fournissent également de bons sujets de divagations graphiques.

L'image du mariage et la panoplie des visages heureux ont inspiré la confection de cette robe de mariée conçue sur mesure, les motifs en sont des bouches rieuses et des fleurs de magazines.

Lorsqu'il s'agit de "soigner son image", il faut travailler sur soi. Le stock d'images, prises dans des magazines de beauté, est quasi inépuisable. La production de nouveaux visages à base de découpages de bouches, d'yeux, de nez, collés sur du carton, garantit une collection de portraits de tout premier ordre. L'assemblage avec élastique, est la clef de toute métamorphose.

Les sacs publicitaires s'éclairent facilement d'un jour nouveau. La lumière transforme les fragments découpés en enseignes lumineuses, d'autres, laissés tels quels, voient leurs messages se contredire par une ombre menaçante.



Philippe Favier, *Capitaine cuit*.  
Artothèque de Mulhouse

## Pistes pédagogiques

### ■ Géographie des paysages

Collecter des images, photos, cartes postales récentes et anciennes, cartes de géographie, plans, publicités de voyages, reproductions d'œuvres d'art.

Observer, identifier, choisir, classer.

Outils et gestes : photocopie, ciseaux, colle, scotch, peinture, pastels, etc. Assembler, déconstruire, fragmenter, bouleverser l'image (allonger, raccourcir, alterner, dessiner sur l'image, superposer, etc.) en jouant sur les ressemblances, les contrastes (ville/campagne, nuit/jour, population dense/zones désertiques) pour produire du sens autour de l'inattendu, de l'incongru, de l'humour, de l'angoisse, du fantastique, du poétique, du satirique, etc.

Installer par exemple des monuments parisiens dans une zone campagnarde désertique.

Prolonger ou occulter des fragments d'images en les découpant, effaçant, coloriant.

Intervenir sur les images avec des médiums pour les prolonger, en occulter des parties, les coloriser, les effacer.

Voir par exemple le travail de P. Alechinsky, J. Kolar, D. Hockney, R. Haussman, K. Schwitters, J. Prévert, J. Heartfield.

### ■ Humain, animal et végétal

Les démarches et opérations plastiques sont identiques.

Voir par exemple le travail de Archimboldo, J. Kolar, R. Topor.

### ■ Les époques

Jouer sur les contrastes ancien/contemporain au niveau des costumes, des scènes de genre, de rue, de café, etc.

Voir par exemple le travail de R. Magritte.

### ■ Œuvres d'art

Prendre l'œuvre d'art comme élément d'intervention (photocopies, cartes postales).

Par exemple :

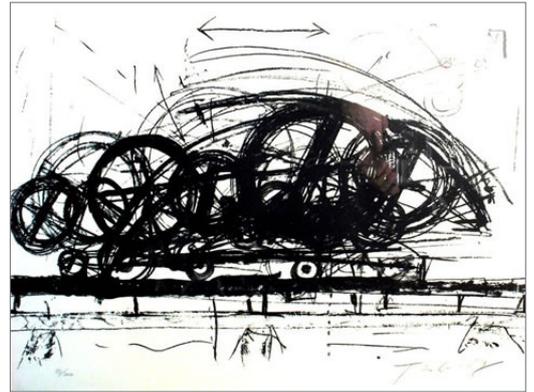
- mélanger les œuvres de différents artistes sur un thème choisi (nature morte)
- s'autoriser à compléter une œuvre d'art (rajouter des papillons sur les *Tourne-sols* de Van Gogh)
- rajouter des éléments incongrus à une œuvre d'art (moustaches à la Joconde comme M. Duchamp).

### ■ Rythmes, couleurs et formes

Créer une nouvelle image à partir de fragments d'images d'origines très diverses dont l'agencement et la combinaison donnent un nouveau sens à l'ensemble. Rechercher des harmonies de formes, rythmes et couleurs.

Découper par exemple de nombreuses images en petits carrés et les distribuer de manière aléatoire aux élèves, qui se mettent en quête de nouvelles réorganisations d'images autour des formes, rythmes et couleurs.

Voir par exemple le travail de J. Voss, K. Schwitters, N. de Saint-Phalle.



Jean Tinguely, *Hannibal*.  
Artothèque de Mulhouse