

Titre	
Mot-sculpture.	
Thème	Mots clés
Le langage et sa représentation	Alphabet pictographique / abstraction / espace / volume / point de vue / bidimensionnel-tridimensionnel

Moi

## Réalisation

Vous réaliserez, individuellement, avec un mot que vous choisirez (04 lettres minimum) et sur la base d'un code visuel que vous inventerez (formes colorées en remplacement des lettres alphabétiques), une sculpture abstraite faite de l'assemblage de ces formes. Vous mettrez ainsi en évidence les différents aspects plastiques de votre sculpture : espace (directions verticale, horizontale, oblique), volumes (surface courbe ou plane, pleins, vides...), contraste de formes, contraste ou harmonie de couleurs, points de vue...

Problématique  
(question d'enseignement)

Comment passer d'un système de communication (langage) à un système d'expression (art) tout en restant dans un système de codage compréhensible (une forme signifie autre chose qu'elle-même) ?

Comment réaliser, à partir d'éléments plats et volumétriques colorés, une sculpture abstraite dotée d'un sens et mettant notamment en évidence les notions d'espace et de volume ?



## Mise en œuvre

Ce projet se réalise en trois étapes :

**a - Choisissez un mot d'au moins quatre lettres** (mot existant ou fabriqué, langue au choix, onomatopée...)

**b - Associez chacune des lettres à une forme simple, fermée et colorée, réalisée avec du papier.**

- Sur une feuille séparée, vous réaliserez la fiche-code de votre projet : dessinez le contour de chacune des formes en petites dimensions, en précisant la lettre à laquelle elle correspond et la technique colorée utilisée pour elle.

Exemple : M :  aplat jaune / O :  dégradé bleu / ...

- Toutes les formes sont différentes.
- Vous utiliserez au moins une fois une forme en volume (cube, pyramide, cylindre...).
- Vous coloriez vos formes aux crayons de couleur uniquement et selon les quatre techniques suivantes : aplat, dégradé (par zones ou en fondu), gestuelle et trame. Une technique par forme et chaque technique devra être utilisée au moins une fois. N'oubliez pas de colorer toutes les faces.
- Vous inventerez une forme blanche supplémentaire pour y inscrire vos nom, prénom, classe.
- Une fois coloriées, vous découperez les formes de votre code.

**c - Assemblez ces formes abstraites afin de créer une sculpture mettant en évidence l'espace et la volumétrie.**

Vous n'êtes plus obligé de respecter l'ordre initial des lettres dans le mot : la mise en ordre des éléments de la sculpture est esthétique avant tout. Vous mettrez ainsi en avant : directions (verticale, horizontale, oblique), pleins et vides, contraste de formes (dimensions, formes courbes, pointues...), contraste ou harmonie de couleurs, points de vue...

Vous pouvez plier, percer, fendre, emboîter, coller... afin de faire tenir les éléments.

## Vocabulaire

**Représenter**

Rendre perceptible, figurer, reproduire par différents moyens. Pour les images ou les sculptures, représenter signifie souvent « identique au réel ». Dans les arts vivants (danse, théâtre...), une représentation correspond au moment où un spectacle est joué.

**Figuratif**

Qui représente la forme réelle des choses. On oppose généralement art figuratif et art abstrait (ou non figuratif).

**Réaliste**

Qui correspond à notre réalité (quotidienne, sociale, économique...). Un serpent est figuratif et réaliste. Un dragon est figuratif mais non réaliste (il n'existe pas).

**Idéalisme**

L'idéalisme donne plus d'importance à la pensée, à l'idée qu'à la réalité. Un idéal est perçu comme parfait : c'est un but à atteindre, un modèle à suivre. Par exemple, des idéaux de beauté différents ont existé selon les époques : on les retrouve en art.

**Abstrait ou non figuratif**

Qui ne représente pas la forme réelle des choses. Aucune image, aucune œuvre ne peut reproduire à l'identique toute la richesse et la complexité du réel. Par conséquent toute œuvre possède un niveau d'abstraction (exemple : une pein-

ture ne peut montrer, sans déformation, l'avant et l'arrière d'une personne).

### **Bidimensionnel**

Qui est développé selon deux dimensions de l'espace (longueur et largeur par exemple). Une feuille de papier, un carré sont dits bidimensionnels.

### **Tridimensionnel**

Qui est développé selon trois dimensions de l'espace (longueur, largeur et profondeur ou longueur, largeur et hauteur). Une boîte, un cube sont dits tridimensionnels. Note : la 3D est une imagerie numérique donnant l'illusion de la profondeur.

### **Échelle**

Rapport de proportions entre les mesures réelles d'un objet et sa représentation à des dimensions différentes (par ex., une échelle 1/100000 signifie que 1 cm sur le plan représente 100000 cm dans la réalité, soit 1 km).

### **Espace**

Étendue qui contient et entoure tout ce qui constitue le réel.

### **Volume**

Quantité d'espace occupée par un corps.

### **Surface**

Étendue plane, courbe, angulaire... Part visible des choses.

### **Relief**

Ce qui dépasse d'une surface mais y reste lié.

### **Ronde-bosse**

Ce qui se présente comme un objet visible de tous les côtés (tridimensionnel).

### **Point de vue**

Endroit d'où l'on voit le mieux un paysage, un événement... C'est aussi un avis que l'on a sur les choses, une opinion. Une image, bidimensionnelle, possède généralement un seul point de vue (sauf l'anamorphose qui en comporte deux). Une architecture, un objet, eux tridimensionnels, en possède plusieurs.

## Références

### **Thématique histoire des arts : arts, techniques et expressions / arts, ruptures et continuités**

- Katarzyna Kobro, **Composition spatiale 4**, 40 x 40 x 64 cm, 1929
- Alexandre Calder, **Porc qui pique**, maquette, métal, 40 x 40 x 40 cm / **Cragwith petals and yellow cascade**, 1974, métal, mobile, 196 x 202 x 155 cm / **Constellation**, 1943, bois et tiges métal, 37,8 x 46,4 x 20 cm
- Frank Stella, **Bonin night heron II, 5, 5x**, 1976-1977 / **Diavolozoppo 4x**, 1984, 1976-1977 / **The decanter, 3x, primera version**, 1987
- Paul Cox, **Abécédaire de choses utiles**, 1996 / **Sculptures alphabétiques**, 1997, bois peint, 65x50 cm, édition de 26 exemplaires
- Lina Viste-Gronli, **A hommage to the candela shell**, Norvège, 2006

## Évaluation

Ais-je réalisé correctement la fiche-code de mon projet comme indiqué en b et ais-je utilisé au moins une forme en volume ?	/ 4	Ais-je réalisé correctement la découpe et l'assemblage de mes formes (forme en volume, propreté, solidité de l'ensemble) ?	/ 4
Ais-je réalisé correctement le dessin et la mise en couleur de mes formes (crayons de couleur ; qualité des 4 techniques : aplat, dégradé, gestuelle, trame) ?	/ 8	Ais-je notamment mis en évidence les notions d'espace et de volume ?	/ 4
Modulations		<b>Total</b>	<b>/ 20</b>