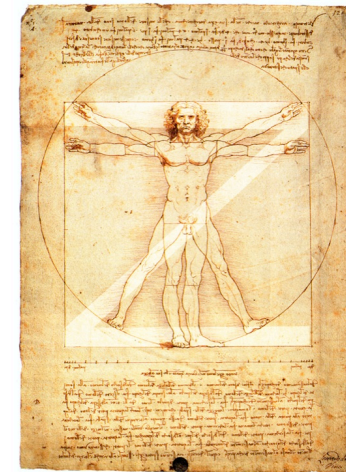
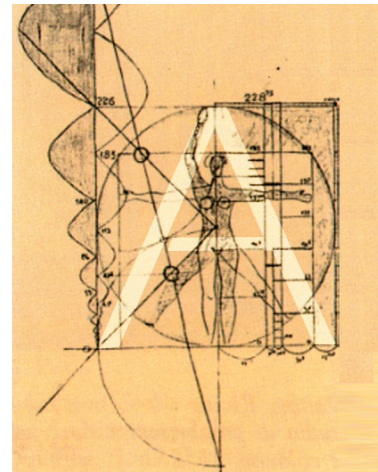
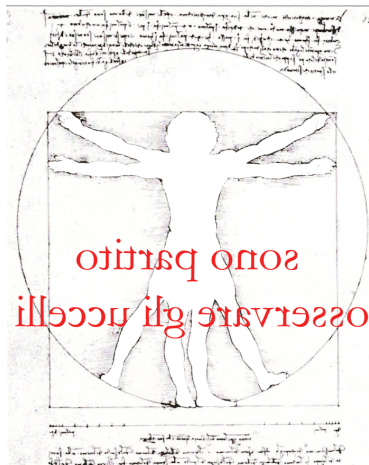


# L'ART A L'OEUVRE



## L'ART A L'OEUVRE

<b>Lieu de l'accrochage :</b>	A l'entrée du couloir du 6 <sup>ème</sup> , av. Cour 33
<b>Durée de l'exposition :</b>	3 novembre au 28 novembre 2014
<b>Titre :</b>	L'homme de Vitruve
<b>Date :</b>	2014
<b>Auteur :</b>	48 artistes
<b>Format :</b>	10 x 12,5cm
<b>Support :</b>	papier carte 200gr.
<b>Technique :</b>	dessin, peinture, crayon de couleur, stylo feutre, découpage, collage, encre de chine, ...
<b>Provenance:</b>	collection UER Art et Technologie
<b>Mention particulière :</b>	Impression d'un jeu de 100 cartes suite à une impulsion proposée à 48 artistes de la région. <b><i>Le jeu entier est à disposition auprès de l'UER Art et Technologie et peut s'acquérir pour la somme de 20.-</i></b>
<b>Événement en lien:</b>	Visite guidée dessinée de l'exposition « Accrochage » au musée cantonal des Beaux-Arts de Lausanne
<b>Description :</b>	ACCROCHAGE est une exposition qui présente la scène artistique vaudoise contemporaine avec des œuvres sélectionnées sur libre présentation par un jury de professionnels. Qu'il s'agisse de peinture, de sculpture, de photographie ou de vidéo, l'art en train de se faire dans le canton est mis à l'honneur au musée cantonal des Beaux-Arts. Exploration des univers artistiques contemporains avec un carnet de dessin à la main. <b><i>Ouvert à toutes et tous, étudiants, formateurs, personnel administratif, enseignants.</i></b>
<b>Date :</b>	mardi 18 novembre 2014
<b>Horaire :</b>	12h30 – 14h00
<b>Lieu :</b>	Musée Cantonal des Beaux-Arts, Palais de Rumine, Lausanne
<b>Inscription :</b>	Inscription à l'accueil jusqu'au vendredi 14 novembre 2014 ou par mail auprès de nicole.goetschi-danesi@hepl.ch

# Texte de présentation de l'oeuvre

Des petites cartes sont présentées avec une image connue de tous : L'homme de Vitruve de Léonard de Vinci.

Des cartes qui vont par paires, des cartes qui se répondent ou s'opposent. Des images détournées, augmentées, lacérées, copiées, doublées, utilisées, effacées, ou simplifiées.

Ce sont deux supports différents, l'un avec l'homme de Vitruve , l'autre vide qui ont été proposés à une cinquantaine d'artistes de la région en leur demandant « comment s'articule pour vous l'apprentissage et la créativité ? »

Parmi toutes ces images reçues, si nous essayons de retrouver les artistes qui ...

- jouent avec la symétrie
- pensent que créer est une extension en volume
- proposent de la matière
- doivent effacer et faire disparaître leurs références pour mieux copier et détourner l'image
- se cramponnent et qui trouvent que l'apprentissage est une discipline difficile
- voient une cible sur laquelle la créativité tire
- voient la créativité à l'état pur, libre, audacieuse, ludique, hors contrôle jusqu'à devenir menaçante
- proposent une plongée ou une traversée
- esquivent la consigne
- manipulent avec frisson quelques traits
- construisent avec l'écriture
- noircissent et découpent en laissant émerger l'homme
- lancent spontanément le pinceau
- recouvrent en transparence
- rendent hommage à la femme de chaque homme
- cachent avec des pastilles ou les lancent dans l'espace de la feuille
- s'habillent et se coiffent à la mode de chez nous
- nous parlent de la pensée convergente et divergente
- nous invitent à voir le monde à l'envers
- nous projettent dans le mouvement
- nous parlent de l'avenir
- basculent entre ordre et chaos

- nous plongent dans l'infiniment grand et l'infiniment petit, du cosmos au microcosme
  - nous rappellent la quadrature du cercle, entre savoir, faire, créer et vivre
  - chantent en chœur en rentrant du boulot
  - nous parlent en couleur
  - construisent un plan humain
  - amènent l'idée de l'homme au centre de l'univers, soumis à la temporalité, qui mesure le monde en fonction de sa vision frontale et le définit rationnellement
  - proposent un homme qui au bout de 3 siècles, ose remettre en question les acquis de la Renaissance, déstructurer les formes, jouer arbitrairement avec la couleur. En multipliant les points de vue, il s'affranchit du temps et devient libre. Dégagé des contraintes de l'apprentissage institutionnalisé (par les académies), il peut enfin redevenir créatif et explorer tous les possibles
  - nous témoignent par une feuille d'évaluation la justesse de l'apprentissage
  - développent un univers graphique en précision et finesse
  - grossissent par excroissance de ses membres en cellules
  - oscillent entre pantin articulé et cadre dégradé de douceur grise
  - deviennent animal grâce à la main qui voit
  - retrouvent leur sauvage animalité
  - disparaissent comme un météore
  - entachent l'homme d'une croix rouge
  - voient le dessin d'enfant comme source
  - tournent la roue sans effort
  - tissent les petits points dans l'ombre de l'homme
- ...

## ***Aspect plastique***

Les cartes se manipulent et se jouent de nous : nous vous proposons quelques règles de jeu.

### **Mémoire ( si l'on dispose de 2 jeux )**

Toutes les cartes sont déposées face vers le bas. Chaque joueur tournera deux cartes de manière que les figures soient visibles pour tous. Si les deux cartes retournées ont la même figure, elles appartiennent à ce joueur, qui peut encore retourner deux cartes et ainsi de suite. Si les deux cartes ne sont pas identiques, elles doivent rester à leur place et être retournées. Le jeu passe au prochain joueur. Gagne celui qui, à la fin du jeu, a le plus de paires de cartes. Il est donc important de suivre le jeu des autres participants afin de mémoriser les positions.

### **Jeu de familles**

Après avoir posé toutes les cartes, les joueurs commencent par former 7 familles de cartes (49 cartes). Les cartes en trop sont mises de côté. Il est possible d'enlever certaines cartes pour simplifier le jeu.

Exemples de familles : couleur, écriture, géométrie, femme, mouvement, abstraction, ...

On joue suivant la règle classique commune à tous les jeux de 7 familles, le gagnant étant celui des joueurs qui aura posé devant lui le plus de familles complètes.

Les 49 cartes sont distribuées entre les joueurs. Chacun d'eux, à son tour, cherche à obtenir de ses adversaires les cartes qui lui manquent pour compléter une ou plusieurs familles. La demande se fait carte par carte, autant de fois que la carte demandée est bien dans la main du joueur sollicité. Quand ce dernier n'a pas cette carte, c'est à son tour de choisir l'adversaire à qui il compte prendre des cartes, et ainsi de suite... Bien entendu, celui qui a remis des cartes peut les récupérer quand c'est à son tour de faire la demande.

### **Jeu de dessin**

Illustrer les deux cartes vierges et réaliser ainsi une image qui complètera ce jeu.

### **Jeu de paires**

Il s'agit de former des paires qui invitent à une réflexion. Des liens se créent entre les images d'auteurs différents : ressemblances (couleurs, structures, techniques, approches, poésie, etc), belles choses, questions, ouvertures, et toutes sortes de réflexions pour stimuler notre créativité dans la liberté d'interprétation.

Toutes les cartes sont visibles sur la table. Jouer dans le sens des aiguilles de la montre. Pour commencer, le plus âgé devient meneur de jeu. Le joueur à sa gauche sélectionne deux cartes en expliquant son choix. Si le meneur de jeu accepte l'argumentation, le joueur conserve sa paire et devient meneur. Le joueur à sa gauche sélectionne à son tour une paire et ainsi de suite, jusqu'à épuisement de la collection de cartes.

### ***Aspect culturel***

Ce jeu de cartes est un acte artistique. Il a été imaginé pour participer à une réflexion dans le cadre d'un colloque sur la créativité et les apprentissages.

Chaque artiste a répondu librement à la question de savoir comment, pour lui, s'articulaient créativité et apprentissage. Les participants se sont exprimés sur un support vierge comme seule stimulation et sur un support avec une proposition culturelle comme point de départ : L'homme de Vitruve de Léonard de Vinci.

Partant du postulat que tout individu a besoin de manifester son existence en marquant le monde de son empreinte, l'enseignement des arts visuels a pour fonction de permettre à l'individu de se réaliser en tant qu'être original appartenant à un environnement social et culturel.

Si une œuvre d'art suggère des nouvelles manières d'imaginer et de créer au sein d'une culture commune à un groupe d'individus, la page blanche permet de se tourner vers la source intérieure de son être en se libérant pour un instant du corset social.

Un double regard artistique a été ainsi proposé, sur le thème « créativité et apprentissage : un tandem à ré-inventer ».

*Nicole Goetschi Danesi, professeure formatrice en arts visuels  
Unité d'Enseignement et de Recherche en Art et Technologie  
Haute Ecole Pédagogique du canton de Vaud*

*novembre 2014*