

DOSSIER PEDAGOGIQUE

Sommaire

- Présentation de l'exposition «Merveilleux et fantastique» p.2
- Propositions pour des ateliers au Pôle p.3
- Le merveilleux et le fantastique p.4
- Zoom sur des savoir-faire emblématiques du merveilleux p.5
- Zoom sur des savoir-faire emblématiques du fantastique p.6
- Le Pôle pour les scolaires p.7
- Comment emprunter une mallette de l'artothèque de Pessac: **Nouvelles mallettes pour cette rentrée !** p.8

Visites guidées et/ou ateliers pédagogiques : gratuits pour les scolaires

Contact :

Camille Aurière
Responsable des publics
Pôle Expérimental Métiers d'Art
de Nontron et du Périgord-Limousin
05-53-60-74-17
contact@metiersdartperigord.fr

<https://www.metiersdartperigord.fr>



MERVEILLEUX & FANTASTIQUE

DANS LES
MÉTIER D'ART

EXPOSITION
21 SEPTEMBRE
2 NOVEMBRE
2019
CHÂTEAU DE
NONTRON (24)



www.metiersdartperigord.fr

Entrée libre et gratuite
10h-13h et 14h-18h - du lundi au samedi
05 53 60 74 17 - contact@metiersdartperigord.fr



MERVEILLEUX ET FANTASTIQUE

dans les métiers d'art

Exposition : 21 septembre – 2 novembre 2019
au Pôle Expérimental des Métiers d'Art - Château de NONTRON

Le Pôle Expérimental des Métiers d'Art de Nontron présente l'exposition métiers d'art « Merveilleux et fantastique », dans le cadre des Rencontres Cinéma et Métiers d'Art.

De nombreux créateurs métiers d'art sont proches de l'univers du merveilleux et du fantastique tant par leurs savoir-faire, à l'instar des forgerons, couteliers, couturiers, selliers, brodeuses, créateurs de bijoux, que par l'imaginaire que certains développent autour de cette thématique dans leurs créations : céramistes, graveurs, sculpteurs sur pierre, marionnettistes, etc.

Les oeuvres présentées puisent dans l'univers visuel et décoratif, évoquant une ambiance, un décor, l'« esprit » du merveilleux et du fantastique ou prennent les termes de manière plus littérale et illustrative (héros, récits etc.).

Dragons et autres créatures côtoient ainsi visions fantastiques et lames de chevalier.

Le public pourra notamment admirer « La cape de St-Junien » réalisée par Laëtitia Fortin avec le CRAFT-Limoges (cuir et porcelaine), les dragons et lutins en céramique de Jean-Pierre Petit, les lames suspendues du coutelier Yann Régibier, les personnages mi-animaux mi-végétaux de Chris Pelletier, les créations chamaniques de l'artiste céramiste Agata Kawa ou encore les rois et reines dorés de la brodeuse Nadja Berruyer qui sera également à l'honneur au cinéma.

Le Pôle est partenaire des Rencontres du Cinéma et des Métiers d'Art qui auront lieu du 14 au 18 octobre 2019. Cette année, les rencontres accueilleront la costumière, Chloé Aubry, et le décorateur, Philippe Cabrié, qui ont oeuvré sur la série « Game of thrones ». Le thème du « merveilleux et du fantastique » fait ainsi le lien entre les rencontres et l'exposition au Château qui est visitée par le même public et notamment plus de 250 lycéens chaque année.



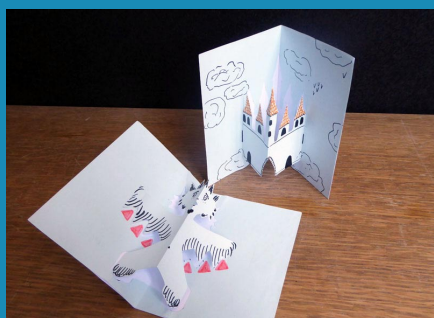
Illustrations : Cuir de dragon - La Cape de Saint-Junien cocréation Laëtitia Fortin & CRAFT Limoges crédit photo Lionel Mansion ; Dragon, céramique de Jean-Pierre Petit - Au grès des lutins ; Sirène, broderie de Nadja Berruyer, photo Aurélie Martin

Propositions pour des ateliers au Pôle



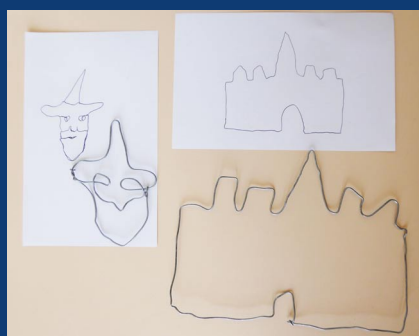
Atelier 1 : Histoire d'ombres (cycle 1)

Sur une feuille transparente chaque enfant collera des formes prédécoupées de manière à créer la tête d'un personnage. Ces personnages seront ensuite éclairés à la lampe de poche, projetant leur ombre sur le mur et devenant ainsi des géants fantastiques. Un atelier pour se familiariser à la question de l'ombre et de l'échelle tout en se racontant des histoires extraordinaires !



Atelier 2 : Carte pop-up (cycle 2)

Chaque élève fabriquera à partir d'un modèle de base sa propre carte en pop up. En fin d'atelier sera enfermé dans chaque carte un personnage ou encore un lieu extraordinairement surprenant... Attention à l'ouverture !



Atelier 3 : À la ligne (cycle 3)

Les élèves réaliseront au départ un dessin au trait sur une feuille de papier : ce dessin sera fait d'une ligne unique, d'un seul coup de crayon. Il pourra représenter un personnage ou un lieu. Dans un second temps ils réaliseront ce même dessin avec un seul et même morceau de fil de fer...

Le merveilleux et le fantastique

Une thématique fortement référencée en littérature et source de nombreuses créations métiers d'art.

Nous faisons appel à la notion de «fantastique» lorsqu'une œuvre mêle le naturel et l'étrange de façon si inquiétante que le lecteur hésite entre une explication rationnelle et une explication surnaturelle des événements. Cette hésitation, ce doute, constituent le principe même du genre fantastique. En littérature les auteurs font en sorte que le lecteur entre dans le monde créé et y croit. Le lecteur, adulte ou enfant, commencera alors à se représenter ces personnages, cet espace et ce temps différent de celui de son quotidien. L'univers du fantastique relève d'un autre monde, celui de l'étrange, de l'inquiétant. On joue sur l'ambiguïté entre la réalité et l'illusion. C'est dans cet autre monde que se confectionnera toute une banque d'images, source de créations possibles pour nos professionnels métiers d'art !

Le merveilleux, fait appel à des présences surnaturelles et prend place dans un univers qui n'existe pas réellement.

Dans le merveilleux le surnaturel se mêle de façon harmonieuse à la réalité pour enchanter le lecteur.

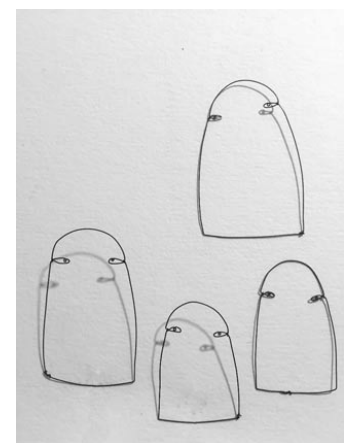
Le fantastique diffère donc du merveilleux parce que les événements sont vécus, dans ce dernier, de façon plus inquiétante, voire angoissée.

Le merveilleux est utilisé de façon à amuser, émerveiller, mais également à instruire au même titre qu'un mythe, un symbole, une allégorie ou encore une fable. L'univers merveilleux va créer le dépaysement, nous faisant sortir du réel par la contemplation de la beauté, par la fantaisie. Par exemple, les enfants croient au merveilleux du conte, les adultes s'enchantent à l'imaginer.

Le répertoire du fantastique et du merveilleux utilisé pour les créations métiers d'art :

Dragons, gnomes, sorciers, elfes, fantômes...autant d'êtres fantastiques qui peuplent l'imaginaire des petits et des grands mais également des créateurs.

Robes, broderies, fées... participent à construire l'univers du merveilleux dans les métiers d'art.



Sources : <http://ecoles.ac-rouen.fr/circlouviers/animations/presentation.pdf>

Illustrations : Agata KAWA, *Esprit de la louve*, Agata KAWA, *Uda et le lion*, Valérie Tanfin, Armel Barraud, *Fantômes*

Zoom sur des savoir-faire emblématiques du merveilleux

Les deux savoir-faire cités en exemple ci-dessous mettent en avant, au-delà de la technicité du professionnel, le potentiel «trésor» que représente la matière première utilisée.

Brodeuse

La broderie participe à la création de l'émerveillement. Broder c'est l'action de faire avec une aiguille des dessins sur une étoffe.

Dans la langue française broder signifie également embellir un récit : on parle de broder un conte, une histoire...

La broderie transforme un banal morceau de tissu en pièce d'exception, ce à la seule aide d'une aiguille, de fil, de perles et de patience ! C'est effectivement un processus créatif long.

À l'origine, la broderie était réservée aux personnes illustres et aux cérémonies sacrées. Nous retrouvons également ce savoir-faire dans de nombreux contes, les princesses pratiquant souvent l'art de la broderie. Par la suite la Haute-couture s'est appropriée ce savoir-faire, lui donnant un nouveau souffle.

La broderie ne demande pas d'infrastructure lourde ou d'atelier très spacieux. Autrefois c'était un art qui se pratiquait près du feu, assis sur une chaise. Aujourd'hui les ateliers de broderie sont pleins de tiroirs emplies de fils et de perles, nécessaires à la confection de leurs ouvrages.

Au début du siècle dernier, il y avait 40 000 brodeurs. Brodeuse serait le terme plus juste car cela reste aujourd'hui encore un métier très féminin. Dans les années 50 on ne comptait déjà plus que 4000 brodeuses, et de nos jours il n'en reste plus qu'une centaine en France.

Plumassier

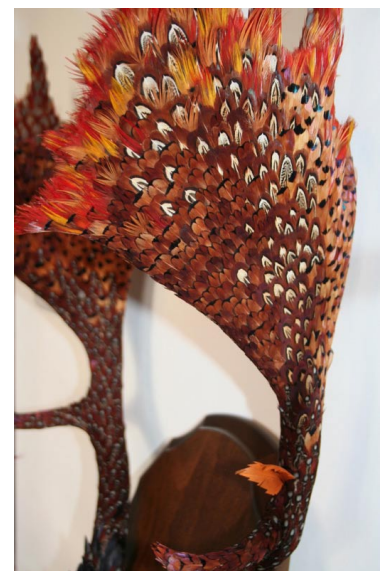
Là encore la matière première utilisée, la plume, participe, de par son agencement, à la création de l'émerveillement. En assemblant ces plumes le ou la plumassier(e) créera une véritable parure de fête ou un vêtement de haute couture.

Aujourd'hui l'utilisation des plumes est réglementée : on utilise majoritairement des plumes de faisan d'élevage, de paon, d'autruche. Effectivement depuis la chute des empires coloniaux et la naissance des mouvements écologistes, les plumassiers ne peuvent plus utiliser des plumes de nombreux oiseaux (grives, merles, aigrettes, aigles, espèces en voie de disparition etc...).

Quoiqu'il en soit les plumes sont toujours préparées avant d'arriver chez le plumassier : elles sont baignées et scrupuleusement nettoyées, afin d'en révéler les qualités naturelles et la brillance. Elles sont ensuite teintées. Ces étapes effectuées, vient le moment du façonnage avec le découpage, l'encollage, la frisure... Le plumassier n'a pour ce faire pas besoin de beaucoup de matériel : couteaux, ciseaux, pinces, fers à friser lui suffisent !



Illustrations : Extraits du film *Brodeuse*, détails de broderies, © Aurélie Martin



Illustrations : Plumes variées, et *Retour à l'éveil, l'automne*, Valérie Tanfin

Zoom sur des savoir-faire emblématiques du fantastique

Forgeron : les lames damas

L'activité de forgeron apparaît en même temps que la découverte des métaux il y a plus de 5000 ans. Le forgeron avait une place importante dans la société : il était celui qui savait transformer la matière. De l'exploitation d'un minerai il a su peu à peu créer des objets utiles au quotidien des populations. De l'outil pour l'agriculteur à l'arme de guerre, c'est en chauffant et martelant qu'il parvenait à créer des objets d'une grande solidité.

La technique de l'acier damas remonte à il y a plus de 2000 ans. Avant d'être employée dans la coutellerie, elle était utilisée pour la forge d'épées, de canons de fusils ou de pistolets.

Le principe constitue dans un premier temps à souder différents aciers durs et tendres entre eux. On crée ainsi un bloc appelé «lopin». Ce bloc est ensuite chauffé au rouge et étiré. On obtient ainsi à nouveau différents morceaux de métal qui sont à nouveau soudés, chauffés et étirés, alternativement de manière à créer des couches. Ainsi un dessin va peu à peu se former. Le nombre de couches peut aller de quelques dizaines à quelques centaines. Pour finir la lame est travaillée à l'acide. Les parties tendres et les parties dures ne réagissent pas de la même manière face à ce traitement et des lignes de gravures apparaissent à la surface de la lame. C'est l'oxydation des différentes couches de métal qui révèle les motifs dont la variété est infinie. Chaque pièce est unique.

La création de marionnettes

Le principe du moulage permet de concevoir toutes sortes de marionnettes ou autres créatures imaginaires.

Elles peuvent servir pour des spectacles de théâtre, le cinéma, mais aussi devenir des costumes, ou des éléments décoratifs. À doigt ou de grande échelle, elles sont à chaque fois porteuses d'histoire et véhicules d'imaginaire! Elles peuvent effrayer comme faire sourire.

Pour créer une marionnette il faut dans un premier temps mouler la tête en plastiline ou en argile. Puis cette tête est recouverte de plâtre. Une fois le plâtre séché, est obtenue une forme dure de laquelle on peut enlever la plastiline ou l'argile. Le moule en plâtre est alors prêt, c'est le négatif de notre première forme : à noter qu'il pourra être utilisé plusieurs fois. Pour obtenir un «tirage en positif» on coule ensuite dans le moule, du latex qui une fois séché et démoulé pourra se voir orné de cheveux, sourcils, poils etc... Cette technique permet ainsi d'obtenir une grande variété de formes et d'expressions.

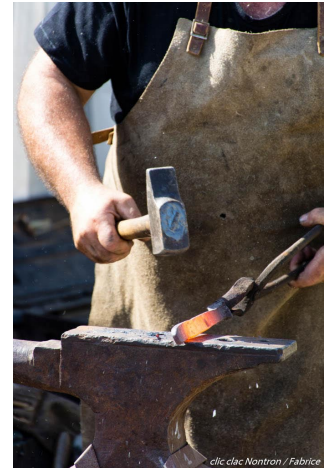


Illustration : *Démonstration de forge*, ©Fabrice de Clic-Clac Nontron, *L'âme suspendue*, Yann Régibier, ©J-Y Le Dorlot



Illustrations : *Prince Charmant* et *Trophé dragon*, Corine Siot pour l'Atelier des 3 Ratons Laveurs.

Voir

Lors des visites guidées, la médiatrice du Pôle vous fait découvrir de façon ludique et pédagogique la diversité et la créativité des métiers d'art.

Ces visites gratuites s'accompagnent souvent d'un atelier et d'un dossier pédagogique.



Découverte professionnelle des métiers d'art

Le vaste domaine des métiers d'art peut être une orientation professionnelle intéressante pour vos élèves ! Nous leur ferons découvrir ces métiers et les formations possibles.



Rencontrer et pratiquer

Les professionnels métiers d'art sont des hommes et des femmes de passion !

Le Pôle s'est constitué avec un réseau de professionnels métiers d'art, nous organisons pour vous une initiation à un métier d'art, une démonstration ou la visite d'un atelier d'art, guidés par des professionnels métiers d'art.

Nous pouvons aussi vous aider dans la mise en place de tout autre projet

Exemples de projets avec des artisans d'art: autour du Moyen-âge, journée médiévale (atelier taille de pierre, atelier de tissage, visite d'un atelier de vitrailliste), démonstration de vannerie, démonstration de tournage sur bois, céramique, gravure etc.



Comment emprunter les malles pédagogiques ?

Mallettes pédagogiques : transformez votre salle de classe en galerie d'art contemporain !

L'Artothèque de Pessac propose aux écoles de travailler autour d'œuvres contemporaines en mettant à leur disposition des malles pédagogiques contenant des pistes pédagogiques pour les cycles I, II, III développées par Yves Legay, Conseiller Pédagogique Départemental d'Arts Visuels et Joëlle Lauriac, Conseillère pédagogique de la circonscription de Cestas-Pessac. Le CDDP 33, partenaire de ce dispositif, finance les valises et met en ligne leur contenu pédagogique.

Les Arts'A pattes : des malles pédagogiques

Ces malles vous proposent une sensibilisation directe aux différentes tendances artistiques. Elles permettent une autonomie pour travailler avec des œuvres en classe. Chaque mallette est composée d'œuvres, de dossiers thématiques, de lectures d'œuvres, de notices biographiques, de cartes postales, de glossaires, de bibliographies, d'ouvrages et de pistes pédagogiques pour les cycles I, II et III.

La présence d'œuvres à l'école pendant cinq semaines va en permettre une approche lente, ouverte et passionnante. Jouer la carte de la proximité avec l'œuvre, c'est faire évoluer l'attitude des élèves et privilégier l'éducation du regard, les faire participer à l'organisation d'une exposition et réaliser autour des œuvres choisies un travail de découverte et de création.

Le Pôle Expérimental Métiers d'Art est partenaire de l'Artothèque de Pessac et propose deux malles aux écoles de Dordogne (et des environs) :

Mallette Le Corps :

Depuis l'Impressionnisme, le corps humain n'est plus idéalisé, les artistes nous montrent un corps bien ancré dans sa société, dans la réalité. Le corps est devenu un matériau, support d'émotions, d'identité, de langage. Les œuvres d'Eric Dalbis, Isabelle Kraiser, Patrick Tosani et Jacques Perconte, abordent le corps humain par la déformation, le langage, la 3D... En écho avec leurs pratiques artistiques, des pistes pédagogiques abordant la représentation du corps par le croquis, le mouvement, le cadrage photographique, la sculpture, l'empreinte... vous sont proposées dans cette mallette.

Mallette Écriture :

Avec l'art contemporain, la lettre et le mot sont devenus des matériaux plastiques à part entière, mais ils ont également été au service de la dématérialisation de l'œuvre d'art. Les œuvres de Jean Cortot, Jean Mazeaufroid, Ben, Jean Michel Albérola, Raoul Hausmann, Isidore Isou, associent l'écriture au dessin, aux idées, à la mémoire, à la texture. En écho avec ces pratiques artistiques, des pistes pédagogiques autour de la ligne, du geste, de la mise en espace, la lisibilité, la manipulation du mot... vous sont proposées dans ces deux malles.

Informations pratiques :

Modalités d'emprunt : 15 €/an (adhésion) + 15 € par mallette empruntée entre 2 périodes de vacances scolaires.

Documents à fournir : copie d'attestation d'assurance à jour et photographies des lieux choisis pour l'accrochage des œuvres.

Contact : Camille Aurière, responsable des publics

Pôle Expérimental Métiers d'Art, château, av. du général Leclerc, 24300 Nontron

contact@metiersdartperigord.fr - 05-53-60-74-17

