

RENDEZ-VOUS AVEC UNE ŒUVRE

Quelques informations sur l'œuvre



Domaine artistique	Sculpture
Artiste	Pablo PICASSO
Titre	<i>Tête de Taureau</i>
Date	1942
Dimension	33.5x43.5x19cm
Technique/Support	Assemblage Cuir-Métal
Genre	Ready-Made
Lieu de conservation	Musée PICASSO Paris

Description simplifiée de l'œuvre

Fixés sur un mur, deux éléments sont associés : une selle orientée vers le bas et un guidon de vélo dont les bras sont orientés vers le haut.

Cet assemblage est réalisé de telle sorte qu'il suggère une tête de taureau (suggestion indiquée par le titre même de l'œuvre).

L'association de la selle et du guidon évoque immédiatement l'animal : la selle en cuir représente le visage de la bête alors que le guidon de vélo en métal symbolise ses cornes.

Quelques informations liées à l'œuvre

Picasso était très marqué par ses racines. Cette pérennité des sources populaires intervient de deux façons : par des thèmes récurrents dans son œuvre, liés à des pratiques populaires et culturelles (la mantille des femmes espagnoles, les instruments de musique, le cirque, la taumachie, la colombophilie, etc.), mais aussi par cette préoccupation qui l'anime au sortir de la guerre : celle de faire évoluer son œuvre par des incursions dans des domaines nouveaux comme l'artisanat d'art (la céramique, l'orfèvrerie, la linogravure, etc.).

Après la guerre 1939-45, Pablo Picasso se lance pendant une longue période dans une approche particulière de la sculpture : il crée alors des sculptures d'assemblage avec des objets trouvés, des objets simples, populaires.

L'une des plus célèbres est la « *Tête de taureau* », créée avec un guidon et une selle de bicyclette. Cette œuvre est un assemblage de deux éléments, qui à l'origine n'étaient pas destinés à se rencontrer, pour devenir une sculpture.

Le mérite de Picasso tient au fait d'avoir discerné, dans les deux formes et par leur rapprochement, la figuration simplifiée d'un objet connu, une tête de taureau –qui renvoie par ailleurs à une figure animale emblématique de l'œuvre de Picasso– : Picasso joue donc à créer une rencontre d'objets.

« *En un éclair, ils se sont associés dans mon esprit* », dira-t-il à propos de la rencontre entre la selle et le guidon.

Ce qui est intéressant dans ces recherches, c'est que Picasso ne part pas de l'œuvre à faire ; c'est l'objet trouvé qui en devient le stimulus. Il ne s'agit pas pour lui de faire du bricolage, mais de traduire le pouvoir évocateur de l'objet.

Notions à traiter avec les élèves :

L'utilisation faite de l'objet dans la création artistique.

Objet : 16^{ème} siècle, du latin *objectum*, « ce qui est placé devant », d'où « chose qui affecte les sens ».

1 *Toute chose qui affecte les sens et particulièrement la vue. Qualités sensibles, forme, grandeur, matières des objets*

2 *Se dit de tout ce qui est doté d'existence matérielle et répond à une certaine destination.*

Synonymes (à faire chercher et verbaliser par les élèves) : article, bibelot, outil, truc, machin, chose...

L'objet est concret pour les élèves qui peuvent l'appréhender avec leurs sens : il a une couleur, une forme, un poids, un volume, une odeur... L'histoire des objets se confond avec celle des hommes.

L'objet intéresse l'artiste qui en le peignant nous renvoie à nos premiers étonnements. L'artiste nous apprend à voir et à mieux regarder le monde et les objets.

Depuis Picasso qui, dès 1912 introduit un objet réel dans sa peinture (morceau de toile cirée imitant un cannage de chaise) et qui le présente au lieu de le représenter ou Duchamp qui acquiert au BHV un porte-bouteilles auquel il donne le statut d'œuvre d'art, les artistes n'ont cessé de poser la question de l'objet dans l'art.

Une technique de sculpture : l'assemblage.

L'assemblage est l'équivalent tridimensionnel du collage. Il désigne une œuvre constituée d'éléments initialement distincts souvent de natures différents rendus solidaires –objets ou fragments d'objets, naturels ou manufacturés – Un assemblage consiste à réunir de manière solidaire différents éléments (matériaux bruts ou objets de récupération) pour former un tout.

La simplification des formes : vers une évocation de la « figure » par sa simplification.

Lecture du diaporama
Diapo 1 : Présentation
Diapo 2 : <i>observation, identification</i> Ici, on laissera les élèves observer les images qui apparaissent sur l'écran. Les élèves essaieront d'identifier et de nommer les objets représentés.
Diapo 3 : <i>observation, identification.</i> Ici, on laissera les élèves verbaliser sur l'utilité de tels objets.
Diapo 4 : réponse aux questions précédentes et « <i>Lecture ressources</i> » Cette diapositive donne des renseignements sur la nature et le rôle des objets vus, nécessaires pour la compréhension de l'œuvre de Picasso.
Diapo 5 : <i>observation, identification</i> Ici, on laissera les élèves observer les images qui apparaissent sur l'écran. Les élèves essaieront d'identifier et de nommer les objets représentés.
Diapo 6 : : <i>observation, identification</i> Ici, on laissera les élèves verbaliser sur l'utilité de tels objets.
Diapo 7 : réponse aux questions précédentes et « <i>Lecture ressources</i> ». Cette diapositive donne des renseignements sur la nature et le rôle des objets vus, nécessaires pour la compréhension de l'œuvre de Picasso.
Diapo 8 : <i>mise en perspective et association d'idées.</i> Cette diapositive permet de mettre en évidence l'analogie des formes.
Diapo 9 : réponses Cette diapositive présente les réponses possibles à la question précédente.
Diapo 10 : <i>mise en perspective et association d'idées.</i> Cette diapositive permet de mettre en évidence l'analogie des formes.
Diapo 11 : réponses et « <i>Lecture ressources</i> ». Cette diapositive présente les réponses possibles à la question précédente et insiste sur la question de l'analogie.
Diapo 12 et 13 : <i>Présentation d'un artiste</i> Présentation de l'artiste Pablo Picasso et de son travail autour des objets. Il détourne ces objets de leur fonction première, les assemble et crée alors un nouvel objet.
Diapo 14 : Cette diapositive propose de s'intéresser à une œuvre de Pablo Picasso « <i>Tête de taureau</i> », datant de 1942 et à travers cette observation permettre aux élèves d'approcher la notion de forme en arts plastiques.
Diapo 15 : « <i>Lecture ressources</i> » Cette diapositive donne des renseignements sur les origines de Pablo Picasso, nécessaires pour la compréhension de l'œuvre de Picasso en général et en particulier sur « <i>Tête de taureau</i> ». Les élèves

apprennent la passion de Picasso pour la tauromachie et la place importante qu'elle prend dans ses recherches plastiques.

Diapo 16 : réponses et « Lecture ressources ».

Cette diapositive présente la réponse à la question précédente et donne le titre de l'œuvre étudiée. Elle explique la démarche de l'artiste dans sa relation avec l'objet.

Diapo 17 : « Lecture ressources »

Cette diapositive précise le travail de recherche de Picasso sur la simplification des formes.

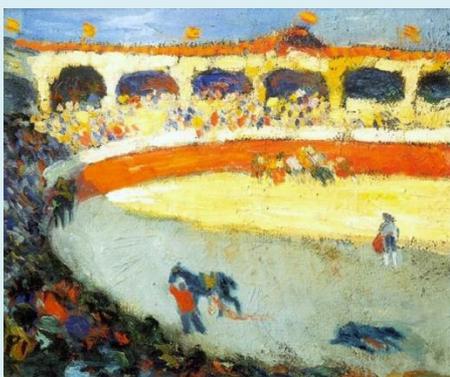
Diapo 18 et 19 : « Lecture ressources »

Ces deux diapositives présentent d'autres œuvres de Pablo Picasso.

Quelques informations sur l'artiste et son œuvre



Herbert List, *Picasso dans son atelier*, 1944



Pablo PICASSO, *Course de taureaux*, 1896

Pablo Ruiz Picasso, né à Málaga le 25 octobre 1881 et mort le 8 avril 1973 à Mougins, est un peintre, dessinateur et sculpteur espagnol ayant résidé l'essentiel de sa vie en France.

Artiste utilisant tous les supports pour son travail, il est considéré comme le fondateur du cubisme avec Georges Braque et un compagnon d'art du surréalisme. Il est l'un des plus importants artistes du XXe siècle tant par ses apports techniques et formels qui ont révolutionnés l'histoire de l'art que par sa notoriété ou ses prises de positions politiques.

Son père, professeur à l'académie des Beaux-Arts de Barcelone, lui donne sa première éducation artistique.

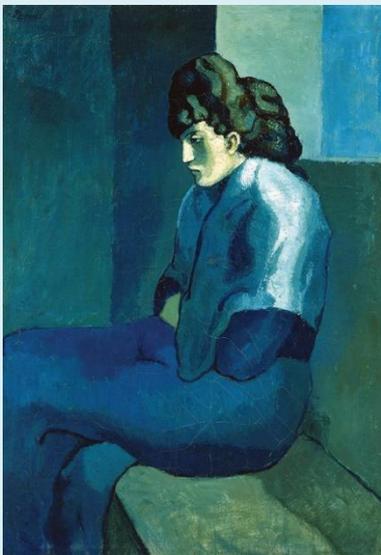
En 1900, Picasso vient à Paris, écumant tous les musées de la ville. Comme Toulouse-Lautrec, il choisit ses sujets dans le monde du théâtre, du cirque, celui des pauvres gens, les rendant avec un trait précis, et, durant la « période bleue »



Pablo PICASSO, *Cancan*, 1901



Pablo PICASSO, *Deux saltimbanques*, 1901



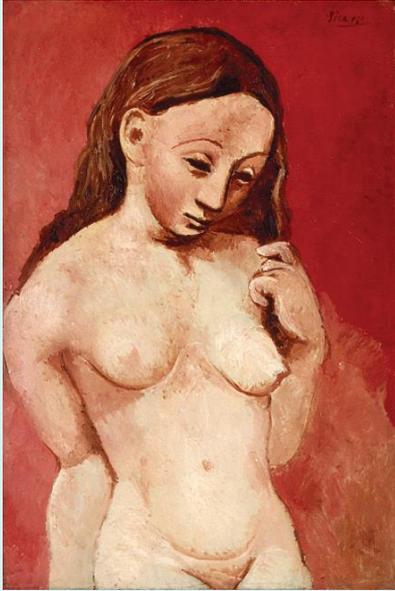
Pablo PICASSO, *Femme assise*, 1902

(1901 à 1904) et la « période rose » (1904 à 1906), avec un coloris unique. Il devient ami avec Max Jacob.

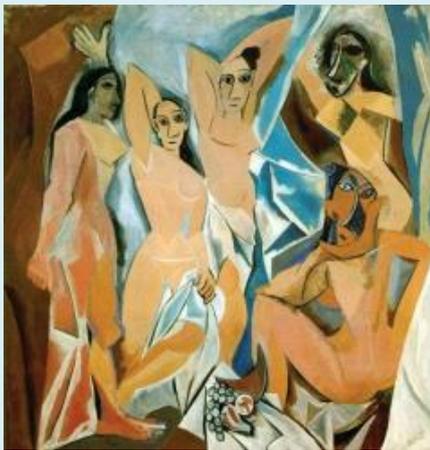
C'est en 1904, après de nombreux aller-retour entre Paris et Barcelone, qu'il s'installe définitivement à Paris ; au Bateau-Lavoir, à Montmartre. Il y restera cinq ans.

Il y rencontre son premier amour, Fernande Olivier. Picasso travaille la nuit, dort le jour, après avoir vu le monde en bleu, il le voit maintenant en rose. À l'automne 1905, il rencontre Apollinaire.

À l'été 1907, il voit des masques nègres au musée de l'homme. Il est bouleversé par la puissance magique de ces objets. C'est cette force, cette immédiateté du ressenti qu'il veut rendre dans ses tableaux ! Et puis Picasso se souvient des paroles de Cézanne, qu'il admire : « *Traitez la nature par le cylindre, la sphère, le cône, le tout mis en perspective, que chaque côté d'un objet, d'un plan, se dirige vers un point central.* » Ainsi, avec son nouvel ami Braque, il va chercher un nouveau moyen de traiter les sujets, d'abord simples telles les natures mortes. Comme dans un laboratoire, la toile devient un plan de travail sur lequel on recompose les objets placés sous de multiples angles. Ainsi naît le *cubisme* qui est une « création » de formes, et non plus seulement une façon de rendre réel.



Pablo PICASSO, *Nu sur fond rouge*, 1906



Pablo PICASSO, *Les demoiselles d'Avignon*, 1907



Pablo PICASSO, *Tête de femme*, 1929

C'est en 1907 qu'il peint *Les Demoiselles d'Avignon*, toile de très grand format (244 x 234 cm) considérée comme le point de départ du cubisme et comme l'un des tableaux les plus importants de l'histoire de la peinture en raison de la rupture stylistique et conceptuelle qu'il propose.

En présentant une œuvre provocante, choquante et délibérément inachevée, Picasso s'oppose à l'idéal esthétique classique. S'y croisent donc les influences de Cézanne et de la statuaire africaine, résultat d'une recherche qui a nécessité de très nombreux essais (une centaine d'esquisses répertoriées). Picasso y manifeste une intense réflexion sur la nature de l'acte créateur.



Pablo PICASSO, *Portrait de Marie-Thérèse*, 1937



Pablo PICASSO, *Guernica*, 1937



Pablo PICASSO, *La chèvre*, 1950

La guerre d'Espagne fait rage depuis près d'un an et Picasso a pris fait et cause pour les Républicains. Le 26 avril 1937, jour de marché, Guernica, riante bourgade et capitale historique du Pays Basque espagnol, est bombardée par l'aviation allemande aux ordres de Franco. Méthodiquement. 1660 morts, 890 blessés, une ville entièrement rasée. Bouleversé, Picasso va répondre avec ce qu'il sait faire. En un mois, il va donner au monde le plus tragique tableau du XXe siècle. Deux ans plus tard, la seconde guerre mondiale éclate, ravageant l'Europe et le monde. Picasso ne retournera plus jamais en Espagne.

Avec ses sculptures comme *La chèvre*, datant de 1950, Picasso dit adieu aux techniques traditionnelles. Picasso accumule les objets du quotidien que d'autres auraient destiné à la poubelle. Lui, ne jette rien. Son objectif est de réussir à voir autrement ces matériaux hétéroclites, pour créer quelque chose de nouveau. Les ingrédients pour réaliser cette chèvre sont : une feuille de palmier, un panier en osier, des morceaux de bois et de ferraille, du carton, des ceps de vigne, une boîte de conserve, des pots, un fer et un tuyau métallique...L'artiste adore jouer avec les objets de son quotidien. Tout entre ses mains est susceptible de se transformer en œuvre. Cette capacité d'invention, qui explose dans son travail à partir des années 1925, va perdurer tout au long de sa vie.



Pablo PICASSO, *taureau*, 1958



Pablo PICASSO, *Chouette*, 1951



En 1947, Pablo Picasso est pris d'une folle passion pour les céramiques. En 1936, il découvre le petit village de Vallauris où l'on fait de la poterie depuis les Romains. Lorsqu'il y revient en 1947, il ranime une activité languissante en créant à l'atelier plus de deux mille céramiques en un an. Objets explicitement décoratifs, les céramiques de Picasso sont souvent ludiques et pleines d'esprit.

En 1955, Picasso s'installe dans le Sud de la France Et consacre durant ses dix-huit dernières années à des œuvres graphiques d'une grande délicatesse et à des toiles expressives peintes dans un profond sentiment d'urgence.

Toute sa vie, a été consacrée à rechercher de nouvelles formes de représentation fondées sur l'abstraction.

Il meurt à Mougins le 8 avril 1973.

**L'utilisation de l'objet
Un nouvel espace de création**

Picasso a besoin de s'entourer d'un invraisemblable bric-à-brac : guitares, bouteilles aux formes bizarres, verres, tableaux, masques... Les objets le sollicitent et sont un départ pour autre chose. Ils lui proposent un répertoire de formes et matières où il puise.

Ce qui est intéressant dans l'utilisation de l'objet par Pablo Picasso dans ses sculptures c'est qu'il ne part pas de l'œuvre à faire : c'est l'objet trouvé qui en devient le stimulus. Il ne s'agit pas pour lui de faire du bricolage, mais de traduire le pouvoir évocateur de l'objet.

Il crée alors des sculptures d'assemblage avec des objets trouvés, des objets simples, populaires. L'une des plus célèbres est « *Tête de taureau* », créée avec un guidon et une selle de bicyclette.

Picasso a utilisé le pouvoir évocateur de ces deux objets que sont la selle et le guidon d'un vélo pour créer ce nouvel objet qui est la tête d'un taureau puisque la selle lui rappelle la forme du visage et le guidon les cornes.



Pablo PICASSO, *Tête de taureau*, 1942

Quelques informations sur le « Ready-made »

Marcel DUCHAMP est un peintre et sculpteur franco-américain.

Dans les années 1910, il s'écarte de la peinture et invente le Ready-made. Il s'agit d'une pièce que l'artiste trouve all ready-made, c'est-à-dire « déjà toute faite » et qu'il sélectionne pour sa neutralité esthétique. Il choisit en effet ces objets sans tenir compte de leur esthétique, avec une absence totale de bon ou mauvais goût.

Le but est de changer le sens de ces objets ordinaires et de modifier le point de vue. Pour cela, sur chacun d'eux, il écrit une courte phrase qui ne décrit pas l'objet mais qui entraîne le spectateur vers d'autres questionnements et vers des significations nouvelles.

Ainsi, en transgressant les coutumes académiques, il ouvre la voie aux avant-gardistes les plus extrémistes. Héritent de Duchamp, tous les mouvements qui utilisent des objets de la vie courante avec ou sans transformation, pour surprendre (surréalisme, pop art, nouveau réalisme).

« *Fontaine* » est un urinoir en faïence blanche. En 1917, pour provoquer le Salon des Indépendants à New-York et tester l'ouverture d'esprit du comité chargé de présenter les œuvres, l'artiste expose un urinoir à l'envers et le baptise « *Fontaine* ». Son œuvre fut rejetée comme n'étant pas de l'art.

Duchamp choisit donc des objets déjà faits, les présente, les expose et leur donne un nom. Ils deviennent œuvres d'art.



Marcel DUCHAMP



Marcel DUCHAMP, *Porte-bouteilles*, 1914 (1964)



Marcel DUCHAMP, *Fontaine*, 1917

Bien que Marcel Duchamp n'ait jamais reconnu aucun antécédent aux ready-mades, la plupart des historiens de l'art évoquent le précédent immédiat des collages cubistes.

Celui qui est considéré comme le premier, *Nature morte à la chaise cannée*, de Pablo Picasso, daté de mai 1912, quelques mois seulement avant la réalisation de *Roue de bicyclette*.

Picasso, lui, ne choisit pas un objet banal qu'il sacralise par son choix en tant qu'artiste, par la signature ou la présentation dans un lieu d'exposition comme le fait Duchamp avec par exemple l'urinoir nommé *Fontaine*.

La *Roue de bicyclette* de Duchamp associe une roue et un tabouret, la *Tête de taureau* de Picasso un guidon et une selle.

Si ce n'est l'acte d'assembler et l'origine commune de certains éléments (ici le vélo), aucune analogie d'intention ni de sens n'existe.

La *Roue de bicyclette* renvoie au Duchamp provocateur, perturbateur des idées sur l'art, tandis qu'on imagine ludique presque farceur le geste constructif de Picasso.

Le titre « *tête de taureau* » baptise une œuvre née de détournements d'objets trouvés et associés par leur forme évocatrice. C'est en véritable bricoleur que Picasso fabrique ses sculptures assemblages.



Marcel DUCHAMP, *Roue de bicyclette*, 1913-64



Pablo PICASSO, *Nature morte à la chaise cannée*, 1912



Pablo PICASSO, *La guenon*, 1951

Piste pédagogique : l'objet

L'utilisation de l'objet

L'objet est utilisé en tant que tel mais aussi il permet de travailler sur la problématique artistique de la représentation. De même, l'objet situé dans un environnement, mis en scène par le jeu des dispositifs variés en deux ou trois dimensions, qu'il soit magnifié ou banalisé, exposé ou collectionné, qu'il incarne un constat ou qu'il initie une fiction, permet d'introduire un premier niveau de réflexion sur ce que sont les choix possibles pour donner à voir et se penser regardeur.



Projet 1 : créer un cabinet de curiosités

Objectifs :

Choisir et organiser des objets à des fins d'expression, de narration ou de communication.
Explorer différentes modalités de présentation.
Reconnaître les différents statuts de l'objet.

Compétences :

Etre capable de faire interagir un objet présenté avec les autres constituants plastiques (éléments représentés, couleurs, espace de présentation, socle, support, autres objets).

Etape 1/ Voir avec les mains

Mettre en scène des objets apportés ou pas par les élèves dans un gros carton où l'on ménage des ouvertures pour le passage des mains. → Enfermer dans une boîte pour mieux voir → Éducation multisensorielle.

Introduire un objet insolite, le faire découvrir et décrire aux autres.

Dessiner un objet, le faire reconnaître par un camarade.

Trouver des points communs entre différents objets.

Etape 2/Collecter, accumuler, comparer, interroger, sélectionner, regrouper, créer des liens

Constituer sa collection personnelle d'objets réunis autour d'une thématique ou autre...

Faire verbaliser devant le groupe classe les raisons des choix et l'histoire liée à ses trésors apportés.

Etape 3/Ranger, classer, mettre en scène

Présenter sa collection → Plaisir esthétique et intellectuel → Vers les lieux muséaux.



Jean-Frédéric OBERLIN, *Tiroir des graines et fruit de l'armoire d'histoire naturelle*, 1766

Consignes :

- Faire apporter des objets divers par les élèves. Ces objets doivent revêtir une importance aux yeux des élèves.
- Présenter et mettre en scène son ou ses objet(s) dans un contenant (cahiers, albums, tiroirs, bocaux, boîtes, cadres...).
- Imaginer une histoire pour présenter sa collection à l'oral et/ou à l'écrit.



Projet 2 : de l'objet utilitaire à l'objet artistique

Objectifs :

Choisir et organiser des objets à des fins d'expression, de narration.
Reconnaître les différents statuts de l'objet.
Explorer différentes modalités de présentation.

Procédure possible :

- Faire choisir un objet banal.
- Interroger les élèves sur la façon « idéale » dont ils choisiraient de montrer, (présenter, exposer) leur objet :
 - Horizontalement : sur une base (socle), disposition, installation...
 - Verticalement : au mur, avec/sans cadre, suspendue...
- Faire présenter cet objet dans une mise en scène ostentatoire afin qu'il soit regardé autrement.
 - Avec des tissus précieux aux couleurs chatoyantes...
- Faire signer la production finale → L'objet « banal » devenu objet « artistique ».



Projet 3 : créer un animal étrange

Objectifs :

Choisir et organiser des objets à des fins d'expression, de narration ou de communication.
Explorer différentes modalités de présentation.
Reconnaître les différents statuts de l'objet.

Compétences :

Etre capable de faire interagir un objet présenté avec les autres constituants plastiques (éléments représentés, couleurs, espace de présentation, socle, support, autres objets).

Consignes :

Choisir un objet de récupération. Observer soigneusement sa forme.

Associer un animal à son objet.

Par ajout d'éléments simples (matériaux de récupération, couleurs), transformer l'objet en l'animal choisi - *Attention l'objet doit rester visible-*

Variante :

Choisir deux objets de récupération.

Observer attentivement leurs formes → Pouvoir évocateur des objets.

Associer ces deux objets de nature et de forme différentes pour figurer un animal, un personnage...



Projet 4 : créer un nouvel objet (non utilitaire) à partir d'objets manufacturés ou non.

Objectif :

Composer un nouvel objet non utilitaire, à partir d'objets choisis et de matériel de fixation à disposition.

Compétences :

Etre capable de faire interagir un objet présenté avec les autres constituants plastiques (éléments représentés, couleurs, espace de présentation, socle, support, autres objets).

- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel.
- Décrire certains éléments constitutifs en utilisant un vocabulaire spécifique, précis.

Matériel :

- Objets collectés par les élèves ou non, naturels ou manufacturés.
- Matériel de fixation : corde, ficelle, ruban adhésif, colle, fil métallique/pince, pistolet à colle (manipulé par l'adulte).

Consignes :

- Choisir deux objets ou morceaux d'objet évocateur de formes variées.

Assembler ces morceaux d'objets pour créer un nouvel objet obtenu grâce au pouvoir évocateur des objets ou parties d'objets initiaux.

- Mettre en mots les verbes d'action :

- Assembler, coller, détourner, transformer, ajouter, combiner, déplacer, intégrer,

<p>assembler, ajuster, cacher/masquer, déformer, écraser, fragmenter, lacérer, associer, mettre en scène, installer...</p> <ul style="list-style-type: none">•Ecrire au tableau les termes utilisés pour enrichissement ultérieur et utilisation dans la trace écrite du cahier d'histoire des arts.	
--	--