

A l'œuvre !

cycles 2 et 3

*Pour une continuité pédagogique en arts
plastiques*

S Maurel CPD arts et culture


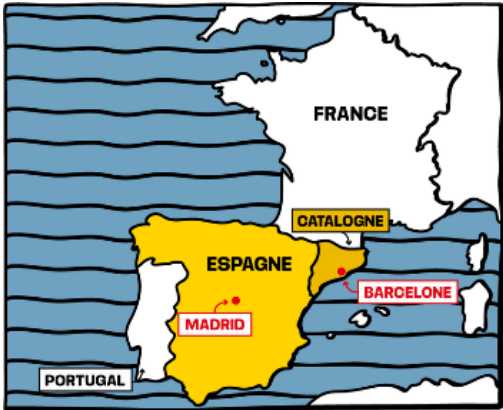


Figure, Joan Miro, 1934, Pastel, 106x71 cm, Musée des beaux-arts de Lyon

**Cette semaine : « FIGURE »
de Joan MIRO**



Découvre qui est MIRO :

	NOM : MIRO	
	PRENOM : JUAN	
	NE LE : 20 avril 1893, à BARCELONE (Espagne) MEURT LE : 25 décembre 1983, à PALMA (Espagne) à 90 ans.	
	PROFESSION : Peintre, sculpteur....	



Miro en 1933, avec sa femme Pilar et sa fille unique Maria Dolorès (photo fondation Miro Pilar Juncosa)



ON DIT DE MIRO :











- Qu'il a construit un monde bien à lui, qui pourrait ressembler à un rêve.
- Qu'il **ne rêvait pourtant pas la nuit**, mais en travaillant.
- Que jusqu'à la fin de sa vie, il **travaillait** 12 heures par jour.
- Qu'il a produit près de **2 000 tableaux, des centaines de dessins, tapisseries, sculptures et céramiques.**
- Que l'école l'ennuyait et qu'il préférait **dessiner !**
- Que son œuvre est peuplée de **formes simples ou fantastiques**, de créatures étranges quelquefois inquiétantes, **de couleurs et de poésie.**
- Qu'on trouvait très souvent des étoiles dans ses tableaux car **il se promenait souvent en pleine nuit sous des ciels étoilés.**
- Que si quelqu'un voyait un **oiseau** dans un de ses tableaux, Miró disait OUI ! Il était toujours d'accord avec ce que les gens imaginaient !
- Qu'à 18 ans, il était tombé gravement **malade** et qu'il avait été soigné dans la ferme familiale à **Mont-roig**, à côté de Barcelone. C'est là qu'il avait décidé de devenir peintre au grand regret au début de son papa !
- C'est à **Mont-roig** qu'il puisait son **inspiration.**



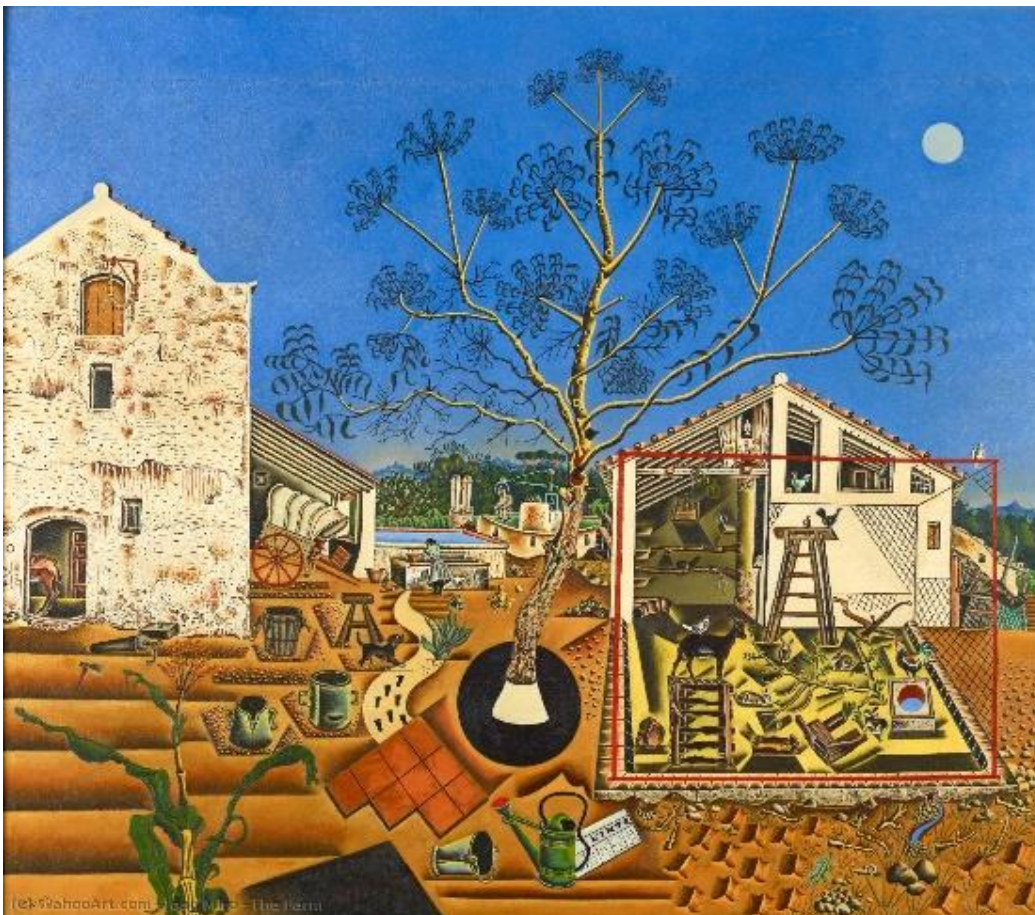
C'EST QUOI « L'INSPIRATION » ?

L'**inspiration**, c'est quand tout d'un coup, surgit **une idée** qui va te faire **imaginer** plein de choses.

▪ **Miró** a trouvé une partie de son **inspiration** dans les **paysages de Mont-roig** et les éléments proches de la ferme:

Comme des arbres , des ponts , des ruisseaux , des échelles , des oiseaux , des soleils , des étoiles et la lune , des animaux  , des personnages , etc.

REGARDE comment **Miro** a peint la ferme de Mont-roig. Il avait 29 ans.



▪ Miro a aussi trouvé l'**inspiration** dans les **rencontres** qu'il faisait, les discussions avec **ses amis** (dont Calder que tu as pu rencontrer dans le « A l'œuvre n° 3 ») l'**actualité** de l'époque (La guerre civile espagnole et la 2^{ème} guerre mondiale)...



MIRO A DIT :

Mes travaux ne sont pas des œuvres d'art, mais des événements de la vie, de ma vie.



C'EST QUOI LE STYLE DE MIRO ?

Pour parler des choses, Miro ne va plus utiliser les éléments réels mais **des signes et des formes**.

Et ses tableaux nous racontent une histoire, son histoire.

Son style n'a cessé d'évoluer au cours des années : Jusqu'à ses 90 ans, Miro n'a jamais cessé d'**expérimenter en peinture comme en sculpture**.

- Il a **peint, dessiné** avec des **craies**, des **crayons**, sur des **petits formats**, des **très grands**, des **toiles**, des **papiers**, etc.
- Il a **trempé ses doigts** dans la couleur !
- Il a **peint avec ses poings** !
- Il a **marché** sur sa toile !
- Et dans la dernière partie de sa vie, Miro a expérimenté : **le feu** !



Découvre quelques tableaux de Miro dans lesquels on peut apercevoir des personnages.

Les personnages étranges traversent toute l'œuvre de Miro, se dotant de nouvelles formes, selon les diverses périodes de sa peinture



Paysage catalan (Le Chasseur) 1923–1924



Miro a choisi comme titre pour ce tableau : Paysage catalan- Le chasseur.

Vois-tu le chasseur dans ce tableau ? (Réponse en fin de document)



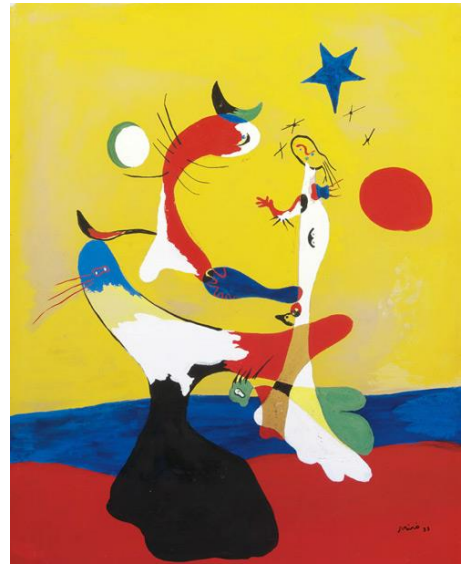
1928 Pomme de terre



Tête de Georges Auric 1929



Composition avec personnages dans la forêt incendiée 1931



Composition (petit univers) 1933



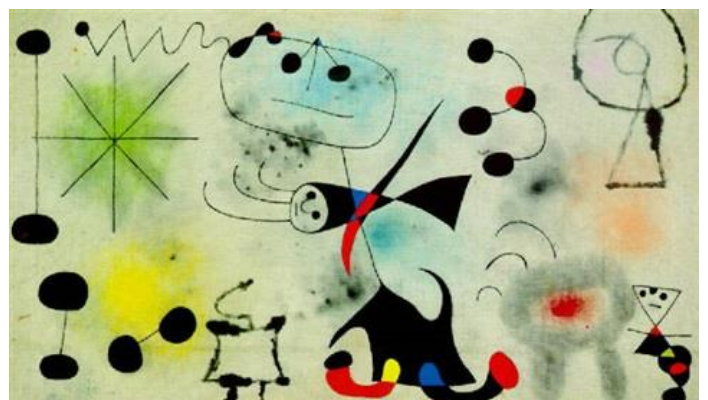
Sans titre 1939



Femme oiseau étoile 1942



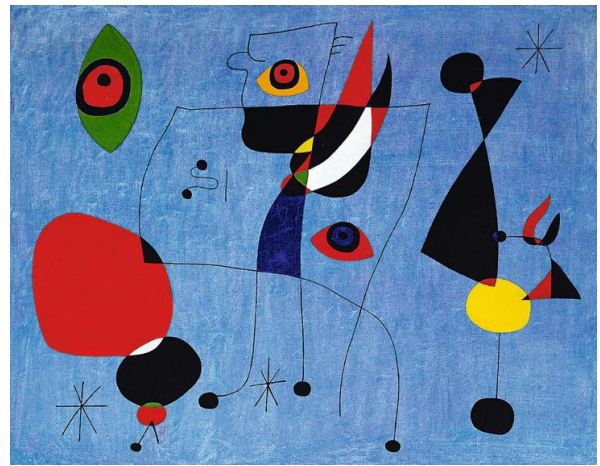
Sans titre (soirée snob chez une princesse) 1944



Femme et oiseau dans la nuit 1945



Personnage, chien, oiseau 1946



Femme et oiseau dans la nuit 1947



Femme devant le soleil 1950



La caresse d'un oiseau (1967) à la Fondation Miró, Barcelone



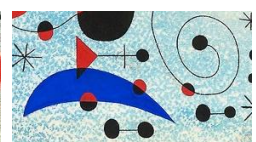
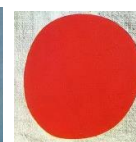
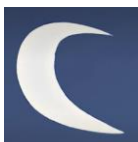
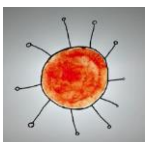
Découvre « Figure » de Juan Miró sur Lumni

<https://www.lumni.fr/video/figure-de-joan-miro>



Invente ton « monde »

Miró a inventé son propre vocabulaire, des lunes, des étoiles, des soleils, des lignes, des formes.... Et tout cela, plein de couleurs, car la couleur chez Miró est essentielle : le jaune, le rouge, le vert et le bleu.



Mais c'est son monde à lui. Quel va être le tien ?

- **A toi de jouer :**

Miro disait : « *Une forme me donne une idée, cette idée me donne une autre forme et le tout aboutit à des personnages, à des animaux, à des je-ne-sais-quoi que je n'avais pas prévus.* »

Il te faut donc un point de départ : **une tâche**

Cette tâche va faire naître une autre forme, tu vas lui ajouter des traits, des lignes, d'autres formes, etc : ton « monde » à toi.

Ton « monde » peut être peuplé de formes géométriques, de formes toutes rondes ou toutes pointues, de points, de spirales, de gribouillis, de motifs que tu aimes bien, de fleurs, de ballons, ... !

Tes personnages vont être étranges, abracadabrants, amusants, un peu inquiétants, farfelus Comme s'ils sortaient d'un de tes drôles de rêves.

Et choisis seulement 3 couleurs et le noir pour colorier ou peindre.

- **Comment faire « une tâche » ?**

- Tu peux faire une tache sur une feuille avec un peu de café, un sachet de thé un peu humide ou en frottant un peu d'herbe....
- Tu peux choisir un objet et en faire **le contour**.
- Tu peux déchirer ou découper un morceau de papier ou de carton et en faire **le contour**.

Quand tu auras fini de dessiner ton drôle de monde, n'oublie pas de lui donner un titre, tout aussi étrange !



Et pour t'amuser un jeu :

<https://www.lumni.fr/jeu/joan-miro>



Réponse à la question



C'est lui le chasseur !

