KONSCHT
HAL
ESCH

Espace d'art
contemporain

Thomas Heatherwick, *Extrusion (Billet 6, Extrusion 3)*, 2016
Aluminium poli , Courtesy of Heatherwick Studio, London
Photo © Remi Villaggi

«metalworks – designing & making»
18.06.2022 - 04.09.2022

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

SOMMAIRE

L'exposition 3

Les artistes 3
Historique 4
Designing and making 5
Les méthodes de transformation du métal 6
Glossaire 6

Sélection d'œuvres et de techniques 7

Studio Swine 7
Heatherwick Studio 8
Ronan & Erwan Bouroullec 9
Heatherwick Studio 10
Ron Arad 11
Tom Dixon 12
Joris Laarman Lab 13
Michael Young 14

Ressources et informations pratiques 15

Visites guidées 15
Activités et ressources pédagogiques 16

Contact 19

metalworks - designing & making

Avec l'exposition thématique «metalworks – designing & making», la ville d'Esch-sur-Alzette renoue avec son passé industriel. Autrefois nommée «Métropole du fer» en raison de son activité sidérurgique et minière, Esch-sur-Alzette s'est développée comme centre majeur de l'industrie du fer en Europe. Cet élan économique a attiré des populations multiculturelles jusqu'à la fin des années 80. Aujourd'hui, une partie de l'infrastructure industrielle est sauvegardée et poursuit son activité tandis que d'autres sites sont reconvertis pour contribuer à l'expansion de la ville.
Dans ce contexte historique et patrimonial, la Konschthal présentera les travaux d'une vingtaine d'artistes internationaux qui renouent avec la tradition du savoir-faire industriel et du métier d'art, et qui expérimentent avec de nouvelles formes de production.

Une quarantaine d'objets sélectionnés – pièces uniques ou éditions – témoignent comment des langages formels actuels s'approprient dans l'art et le design les techniques de transformations du métal, telles que le casting, l'extruding, le foaming, le forging, ou encore le printing et le spinning. La qualité intrinsèque de chaque proposition sera révélée par l'esthétisme brut de l'espace et du caractère fonctionnel de la scénographie; offrant ainsi une lecture immédiate du geste et du processus de fabrication en question.
Cette exposition sera accompagnée d'une publication en deux langues – anglais et français – et d'un programme-cadre en direction des publics.

LISTE DES ARTISTES:

Ron Arad,
Ronan & Erwan Bouroullec,
Stefan Diez,
Tom Dixon,
Christophe de la Fontaine,
Konstantin Grcic,
Thomas Heatherwick,
Jakob Jørgensen,
Sigve Knutson,
Joris Laarman Lab,
Max Lamb,
Xavier Lust,
Philippe Malouin,
Muller Van Severen,
PELLE,
Lewis Power & Anthony Forsyth,
Studio Swine,
Linde Freya Tangelder - Destroyers/Builders,
Jonas Trampedach,
Maarten Van Severen,
Danny Venlet,
Michael Young,
Oskar Zięta.

Vue d'exposition - *metalworks - designinig & making*
Photo © Remi Villaggi

Historique

“Avec l’exposition *metalworks – designing & making*, la Konschthal Esch poursuit l’exploration des liens entre le passé industriel du Grand-Duché de Luxembourg et les arts visuels contemporains dans sa dimension internationale, entamée lors de ses précédentes manifestations. “

“En effet, l’exploitation des mines et des usines sidérurgiques ont été le fondement d’une période centenaire dans l’histoire économique, sociale et politique luxembourgeoise. Esch-sur-Alzette était considérée comme le centre de cette géographie industrielle qui déterminait les identités du Sud du Grand-Duché de Luxembourg et au-delà. Cependant, le bassin minier luxembourgeois et la Ville d’Esch-sur-Alzette n’ont pas été épargnés par la désindustrialisation généralisée en Europe à partir des années 1970, entrainant ainsi la fermeture des mines (1972) puis la crise du pétrole et celle du fer (1974). Le tissu social de la Ville a été fortement transformé. “

“La période post-industrielle a été accompagnée par une aliénation des processus de production. Alors que le fonctionnement d’un haut-fourneau faisait partie, pendant de longues années, du programme des écoles primaires luxembourgeoises, le paysage industriel du Sud luxembourgeois est aujourd’hui parsemé de structures et de bâtisses dont la fonction, et surtout le fonctionnement, sont oubliés, tout comme le savoir-faire.” *Christian Mosar*

“La minette est devenue moins compétitive et la crise économique conduit à une importante diminution des besoins en acier. Les infrastructures ferment une à une ; le dernier haut-fourneau de Esch-Belval cesse son activité en 1997 et le laminoir de Schifflange en 2012. L’exploitation et la transformation du minerai de fer a cependant marqué durablement la population, les paysages et les villes du Luxembourg.” *Joris Thomas*

Max Lamb, *Ali Bar Chair*, 2016
Aluminium, Courtesy of the artist and Salon 94 Design, New-York
Photo © Remi Villaggi

L'exposition

designing and making

« Je veux que le processus soit communiqué dans l'objet final (...) l'esthétique est une conséquence de la fabrication. Ce n'est pas une question de design : c'est une question de fabrication. »
Max Lamb

L'expérimentation d'un matériau est une méthode de travail qui implique d'identifier ses propriétés physiques et scientifiques, et de s'approprier les processus de transformation. Et c'est dans cette relation au métal que les créateurs présentés dans «metalworks – designing & making» ont décidé de se positionner et de produire une « œuvre » à la frontière entre le design et l'art contemporain.
Historiquement, le design est entrelacé avec une production industrielle et des maisons d'édition. Or, la globalisation, la standardisation, le caractère éphémère des objets ainsi que les préoccupations écologiques ont conduit à un changement de leur perception au sein de notre société. Aujourd'hui, les designers s'inscrivent dans ce regain d'intérêt pour les matières brutes, produisant des éditions pièces en série ou des éditions limitées, des objets uniques ou sur-mesure.

Tout comme l'art et l'architecture, le design traduit une idéologie, une conception de notre quotidien.
Georges Zigrand & Charlotte Masse

Vue d'exposition - *metalworks - designinig & making*
Photo © Remi Villaggi

Les méthodes de transformation du métal

Pour cette exposition à la Konschthal Esch, une quarantaine d'objets datant du XXIe siècle ont été sélectionnés, puis répartis en seize sections dont chacune illustre une méthode de transformation du métal bien particulière : des techniques artisanales (coulage, martelage, découpage), aux techniques avancées (usinage, superforming) et processus de technologie numérique (impression additive) ou encore inventives (électroformage, gonflage).

Dans les sections, les objets diffèrent les uns des autres en soulignant la diversité du matériau ainsi que les approches créatives, de l'artisanat à la technologie de pointe, dans l'art et le design. Chaque objet a été minutieusement sélectionné pour ses qualités intrinsèques et sa forte expression visuelle ; il illustre en effet explicitement le processus de fabrication par sa forme ou sa finition. L'autonomie d'un objet, tout comme son appartenance à un groupe, est sont suggérés aux visiteurs par le parcours scénographique de l'exposition. Au-delà de ces aspects, ce corpus d'objets apporte aussi une vision plus détaillée des recherches entamées sur ce matériau par un même designer. Ils s'associent, s'opposent au sein d'un ou plusieurs groupes.

Mais dans cette sélection, l'ingéniosité technique des designers et artistes défient les limites conventionnelles de fabrication. Certains expérimentent avec le matériau et ses propriétés (Max Lamb - Ali Bar Chair, 2016 ; Studio Swine - Can City, 2013), d'autres jouent avec la fonctionnalité de l'objet (Sigve Knutson - Hammered Aluminium Cloud, 2017 ; Jakob Jørgensen – Panca, 2022) ou remettent en question les limites physiques des techniques existantes (Thomas Heatherwick – Extrusion (Billet 6, Extrusion 3), 2016 ; Joris Laarman Lab - Aluminium Gradient Chair, 2014).

L'exposition «metalworks – designing & making» propose par conséquent un aperçu des techniques existantes et émergentes au travers de la production d'une vingtaine de designers et artistes internationaux. Ce projet illustre aussi comment un matériau et un geste simple associés aux innovations techniques et à la créativité mènent à d'innombrables ouvertures formelles et incitent de nouvelles explorations.

Georges Zigrand & Charlotte Masse

Glossaire

Coulage

Martelage

Forgeage

Usinage

Cintrage et Pliage

Découpage

Assemblage mécanique

Soudage

Repoussage

Pressag

Extrusion

Superforming

Impression additive

Gonflage

Moussage / Mousse métallique

Electroformage

Voici une sélection de techniques de modification des métaux et des explications d'une sélection d'œuvres exposées. Vous y trouverez également des liens vers des vidéos illustrant la réalisation technique des œuvres. Nous recommandons de consulter les vidéos pour mieux comprendre leur processus de production.
Les textes de l'ensemble des créateurs et des œuvres, le glossaire complet et un texte introductif écrit par l'historien d'art Joris Thomas composent le catalogue de l'exposition. Il sera en vente à la Konschthal à partir du 10 juillet 2022.

COULAGE -

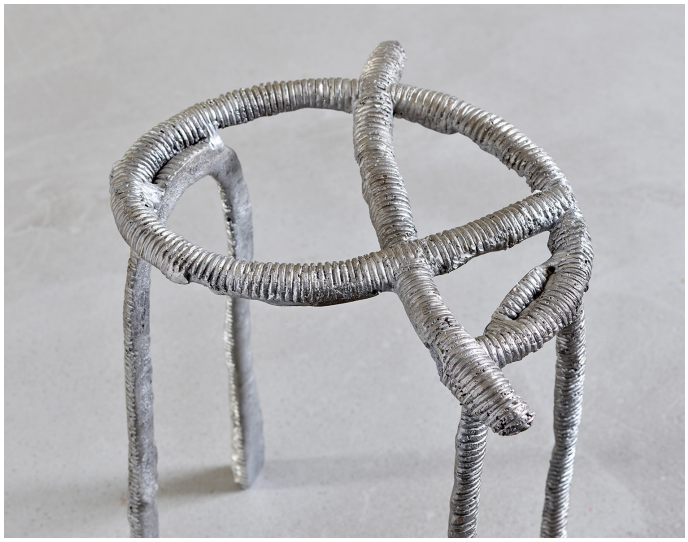
Le coulage (ou la coulée) est une technique de mise en forme à chaud pour métaux qui consiste à verser le matériau sous forme liquide (fondue) dans un moule réfractaire avec une cavité pour réaliser un objet. L'objet coulé est démoulé et laissé ensuite refroidir afin qu'il se solidifie. La pièce coulée brute est finalement nettoyée et ébarbée (débarrassée des bavures), et peut-être usinée selon les besoins de finition.

Studio Swine (Super Wide Interdisciplinary New Explorers) est un collectif créé en 2011 par Azusa Murakami (Japon) et Alexander Groves (Royaume-Uni).

Studio Swine réalisé une collection d'objets en aluminium à partir de matériaux trouvés dans les rues de São Paulo. A l'aide d'une fonderie mobile, ils ont réduit les canettes en aluminium en utilisant de l'huile végétale collectée dans des cafés locaux comme combustible. Les collecteurs de déchets connus sous le nom de Catadores fouillent les rues à la recherche de matériaux pour produire une série de meubles à l'esthétique vernaculaire, qui représentent ainsi un portrait des rues.

Les tabourets en aluminium sont fabriqués simplement avec la technique du moulage au sable, en utilisant du sable de construction facilement disponible sur les chantiers locaux, et en moulant un assemblage d'objets trouvés dans la rue. Le four et les outils sont fabriqués avec des matériaux récupérés et un tonneau de bière abandonné.

Can City suggère une possibilité future où les Catadores (collecteurs de déchets) pourraient adopter ce système pour utiliser le métal et le combustible gratuits afin de produire une gamme infinie d'articles en aluminium fabriqués individuellement.

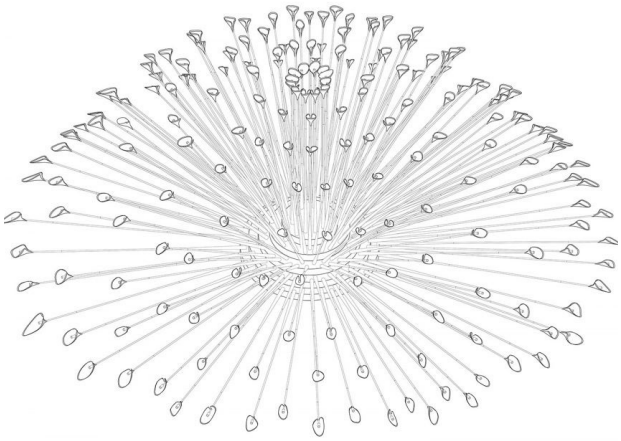


Studio Swine , *Can City*, 2013
Aluminium jeté dans les rues de São Paulo, Brésil
Courtesy Studio Swine, Tokyo
Photo © Remi Villaggi

Extrait vidéo: https://youtu.be/4KvOZY6H0g0

Martelage -

Le martelage consiste à frapper, à coups de marteau répétitifs, une plaque de métal sur sa contrepartie (enclume ou base en bois) pour lui donner une forme. Le travail de mise en forme se fait usuellement à froid pour les métaux non ferreux comme le cuivre, l'argent ou le laiton ou à chaud pour l'acier. Cette technique demande des outils spécifiques et traditionnels, mais surtout un vrai savoir-faire manuel.



Heatherwick Studio est une équipe de plus de 180 personnes qui se consacrent à la création d'un monde physique meilleur pour tous.

Le studio a été invité, par le comité d'organisation des Jeux Olympiques de Londres 2012 et Danny Boyle à concevoir la structure pour la flamme olympique qui brûle pendant toute la durée des jeux, connu sous le nom de « chaudron olympique ». Plutôt que d'essayer de réinventer la forme d'une simple vasque de flamme montée sur une colonne, l'équipe a cherché une idée qui se rapporterait plus directement au phénomène des pays du monde qui se rassemblent dans la poursuite d'un exploit sportif et ne se querellent pas entre eux. Comme les Jeux olympiques ne durent que quelques semaines, le studio a décidé de créer une vasque qui n'existerait que pendant cette période. L'idée était que chaque pays apporte un objet unique à la cérémonie et que ces pièces se réunissent et forment ensemble un chaudron. Cette idée a été réalisée lors de la cérémonie d'ouverture des Jeux olympiques, le 27 juillet 2012, lorsque les 204 équipes ont défilé dans le stade, chacune étant conduite par un(e) athlète portant le drapeau de son pays et un(e) enfant portant une mystérieuse pièce de cuivre polie différente. Au fur et à mesure de la cérémonie, les spectateurs ont vu les 204 éléments de cuivre disposés sur le sol, puis ont assisté à l'allumage de flammes individuelles par les athlètes. Lorsque les derniers éléments étaient allumés, les flammes ont commencé à s'élever doucement vers le haut. Pendant les quarante secondes suivantes, les flammes individuelles se sont élevées par vagues et ont convergé dans le stade obscur avant de se rassembler en une seule grande flamme, symbole du rassemblement en paix des nations. À la fin des jeux, le chaudron s'est de nouveau séparé et chaque pays a emporté son propre élément comme souvenir national des Jeux olympiques.

Thomas Heatherwick, *London 2012 Olympic Cauldron*
Copper Cuivre
Courtesy Luxembourg Olympic and Sports Committee (COSL)
Photo © Remi Villaggi

Extrait vidéo: https://www.heatherwick.com/project/olympic-cauldron/

Forgeage -

Le forgeage correspond aux techniques de mise en forme plastique en appliquant une force importante, par chocs ou par pression, sur une pièce brute de métal afin de la contraindre à prendre une forme voulue. La mise en forme peut se faire à froid ou à chaud. Le forgeage implique un outil de frappe (marteau, masse, martinet ou marteau-pilon) et un support (enclume ou matrice). Les formes et tailles des outils varient selon les origines et coutumes artisanales, et dépendent de la forme ainsi que de la taille finale désirée.

Ronan et Erwan Bouroullec, designers français, travaillent ensemble depuis 1999. Du design industriel à l'artisanat, de la grande série à la recherche, de l'objet à l'espace public, les créations de Ronan et Erwan Bouroullec se déploient dans de nombreux domaines d'expression. Leur parcours va de la collaboration avec les plus grands éditeurs de design internationaux jusqu'à de multiples artisans aux savoirs ancestraux depuis l'Europe jusqu'au Japon.

La forge du fer, le procédé utilisé pour façonner ce métal en le pressant entre le marteau et l'enclume, a une histoire qui remonte à plusieurs millénaires. Tout au long de l'histoire, cette technique a été utilisée pour créer un nombre infini d'objets quotidiens et d'artefacts décoratifs. La collection Officina explore la possibilité d'établir un nouveau langage créatif tout en travaillant avec un ancien procédé de fabrication. Pour la collection Officina, en s'appuyant sur cette richesse de recherches et d'expériences partagées, un système de pieds en fer forgé a été créé, avec une géométrie originale apte à supporter des plateaux de dimensions et de matériaux différents : acier, bois, verre, etc.

La simplicité absolue du design minimaliste s'allie à l'attrait d'une matière première transmise au fil des siècles, vivante, avec ces légères imperfections qui rendent chaque pièce de cette collection unique, avec un côté industriel indéniable, mais associé à un esprit profondément raffiné et élégant.

Ronan & Erwan Bouroullec, *Officina collection table and chair*, 2015
Structure en fer forgé, acier, polypropylène, Édition : Magis
Acquisition Konschthal Esch
Photo © Remi Villaggi

Extrait vidéo: https://vimeo.com/124288411

Extrusion -

L'extrusion est un procédé de mise en forme mécanique par lequel un matériau est pressé à travers une filière ayant la section de la pièce à obtenir. Ainsi est formé un extrudat, produit long (tube, profilé) et/ou plat (plaque, feuille) ou des sections plus complexes. L'extrusion peut s'effectuer à chaud ou à froid. Seuls certains métaux supportent l'extrusion comme le plomb, l'aluminium, l'étain, le cuivre ou le titane.

Heatherwick Studio est une équipe de plus de 180 personnes qui se consacrent à la création d'un monde physique meilleur pour tous.

Lorsqu'il était étudiant, Thomas Heatherwick a visité une usine d'aluminium et a découvert le processus industriel d'extrusion, couramment utilisé pour fabriquer des composants en faisant passer du métal chaud à travers un trou façonné dans une plaque d'acier, appelé filière.
Les formes sont produites lorsque la première section de métal passe à travers la filière, s'accrochant de manière inégale à ses surfaces et se déformant avant de devenir parfaitement droite. Normalement, ces sections imparfaites et déformées sont coupées et jetées ; pour Heatherwick, elles sont les meilleures pièces.

Cela l'a amené à développer un concept de banc qui pourrait être fabriqué à l'aide du processus d'extrusion. Pourtant à cette époque, il n'existait aucune machine capable de produire une section transversale extrudée à cette échelle.
Après 16 ans, une seule machine a été créée en Chine pour la fabrication de composants aérospatiaux et le studio a eu l'occasion de tester ses idées de conception en utilisant la plus grande filière d'extrusion jamais produite.
Le studio a travaillé avec la machine pour produire une série de ces extrusions et, sous réserve des étapes variables et aléatoires du processus d'extrusion, chaque lot de production était complètement unique. La filière de formage a été conservée par le studio Heatherwick pour ne plus jamais être utilisée. Par conséquent, chaque banc est tout à fait unique et non reproductible dans sa forme.

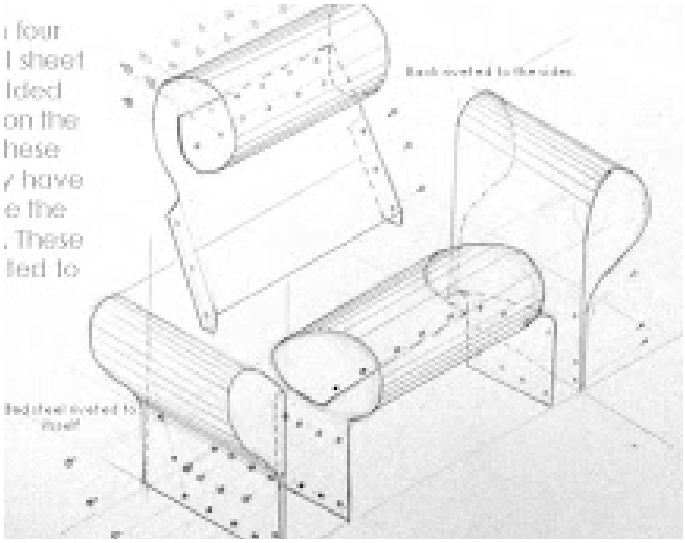
Thomas Heatherwick, *Extrusion (Billet 6, Extrusion 3*), 2016
Aluminium poli, Courtesy of Heatherwick Studio, London
Photo © Remi Villaggi

Extrait vidéo: https://www.heatherwick.com/home/heatherwick-landing-page-videos-3210/

Assemblage mécanique -

L'assemblage mécanique est la liaison de différentes pièces métalliques d'un ensemble, conçu de manière à être démonté sans détérioration importante des pièces.
La visserie ou l'usage de rivets entrent dans la catégorie des assemblages indirects.

Ron Arad est un designer industriel contemporain, un artiste et un architecte israélien. Considéré comme l'un des designers les plus influents de sa génération, Arad est à l'origine de nombreuses innovations dans les domaines de la fabrication rapide et de la technologie intégrée.
En 1986, Ron Arad revisita la forme du traditionnel fauteuil club en cuir pour dessiner sa célèbre chaise « Well Tempered » et matérialiser sa création en utilisant des tôles en acier trempé. Destinées à former l'assise, le dossier et les accoudoirs, les plaques sont pliées sur elle-même avant d'être visées (vis à ailettes) les unes aux autres. Les propriétés « élastiques » de l'acier trempé offrant au designer une multitude de possibilité pour la mise en volume de son assise. L'usage non conventionnel de ce matériau dans le design, le caractère minimaliste de la chaise – volumes creux - et sa sophistication technique interrogent sur sa fonctionnalité. Pourtant, elle se révèle être confortable et solide.



Ron Arad, *Well Tempered Chair*, 1986
Tôle d'acier, écrous à oreilles, Vitra : c. 1987-1990
Vitra Design Museum, Weil am Rhein
Photo © Remi Villaggi

Super forming -

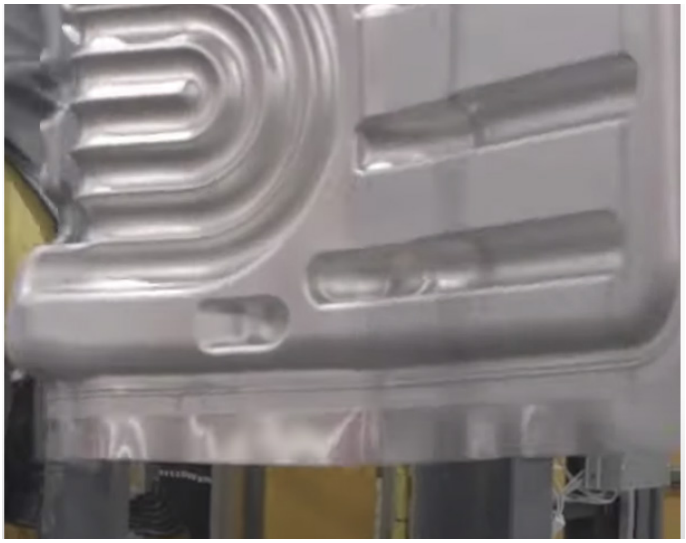
Le superformage est un procédé de mise en forme des métaux utilisé pour réaliser des pièces complexes. C'est une technique qui fonctionne un peu comme le thermoformage, cependant l'alliage doit avoir la capacité de changer de forme sans se briser.
Il y a deux façons de procéder au superformage : il s'agit de chauffer la matière avant de la façonner dans un moule avec précision à l'air pressurisé ou sous vide pour obtenir la forme voulue.

Le fondateur et directeur créatif éponyme **Tom Dixon** est un innovateur agité qui s'est fait connaître au milieu des années 1980 en tant que designer non-conformiste et non formé avec une ligne de meubles de récupération soudés.

HYDRO est une chaise en édition limitée créée en collaboration avec HYDRO, le plus grand producteur d'aluminium au monde. La chaise HYDRO est une innovation dans la technologie de l'aluminium. Il a été formé par soufflage (par un processus appelé formation de superplastique) à des températures élevées, puis découpé au laser par des robots.

Ces méthodes ont été développées dans les industries automobiles pour fabriquer des formes profondes et complexes qui étaient impossibles à réaliser il y a quelques années. Le motif en ballon donne force et rigidité et confère une sensibilité pop douce et humoristique à la tôle légère et brillante.

Tom Dixon, *Hydro Chair*, 2020
Aluminium, Fabricant HYDRO : 2021, Édition limitée à 300 ex.
Acquisition Konschthal Esch
Photo © Remi Villaggi



Extrait vidéo: www.youtube.com/watch?v=AIcKC5zGjdI

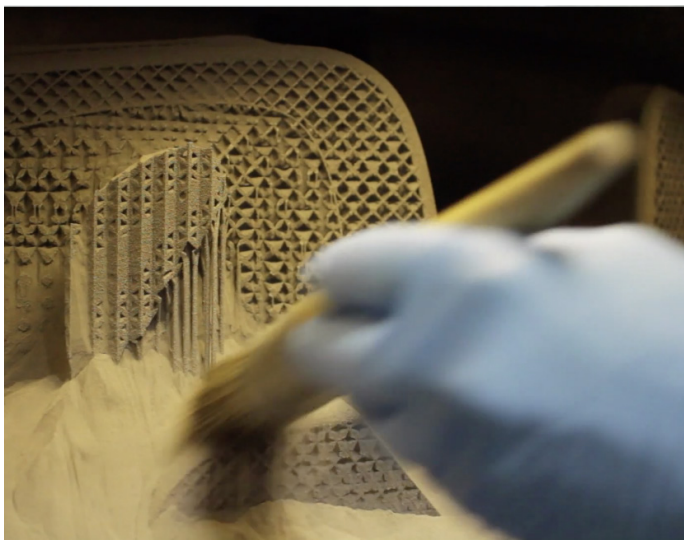
Impression additive -

L'impression additive regroupe les procédés de formages additifs de métaux :
- la technologie Direct Metal Laser Sintering utilise une imprimante 3D de métal afin de produire les pièces couche par couche avec de la poudre métallique. La température nécessaire au frittage de la poudre est au-dessus de 1500°C.
- la technologie de « Dépôt de Fil » fonctionne comme pour l'impression 3D de plastique, cette imprimante 3D de métal utilise un filament de métal fondu qui est déposé couche par couche.

Joris Laarman est un designer néerlandais.

La deuxième chaise de la série des microstructures, appelée Aluminium Gradient Chair, s'inspire de l'utilisation de l'aluminium dans la conception de meubles, mais maintenant à une époque numérique. Elle a été conçue et directement frittée au laser en aluminium. Grâce à des outils de conception générative et à la recherche de nouveaux matériaux, Joris Laarman Lab a créé une structure légère en aluminium, semblable à de la mousse, qui est conçue au niveau cellulaire pour répondre aux besoins fonctionnels spécifiques de différentes zones de l'objet. Les cellules solides de la conception créent la force et la rigidité structurelles, tandis que les cellules plus ouvertes permettent de réduire les matériaux et de les alléger, le tout dans le cadre d'une seule technique d'impression.
Aluminium Gradient Chair fait partie de la collection permanente de la National Gallery of Victoria, Melbourne, et du Vitra Design Museum, Weil am Rhein.

Joris Laarman Lab, *Aluminium Gradient Chair*, 2014
Chaise en aluminium fritté au laser, Edition 10/12
Courtesy Joris Laarman Lab, Amsterdam
Photo © Remi Villaggi



Extrait vidéo: https://www.jorislaarman.com/work/gradient-chair/

Moussage -

Une mousse métallique est une structure alvéolaire constituée d'un métal solide, souvent en aluminium. Cette structure est obtenue en injectant un gaz et/ou de l'air comprimé dans le métal liquide. Les pores peuvent être scellés (mousse à cellules fermées) ou former un réseau interconnecté (mousse à cellules ouvertes). La porosité très élevée rend ces métaux ultralégers, leur structure les rend très robustes.

Michael Young est un designer industriel britannique originaire du nord-est de l'Angleterre, diplômé de l'Université de Kingston en 1992 et connu comme un minimaliste complexe.

Avec la collection Metal Rock (2016), Young investit le domaine de l'expérimentation pure en repoussant les limites d'un seul matériau: l'aluminium, principalement utilisé dans ses productions en série, pour en révéler le potentiel et réaliser des objets uniques situés à la frontière du design et de l'art contemporain. Il a conçu un ensemble d'outils en acier pour travailler méthodiquement la matière durant les différentes étapes du processus.

L'aluminium fondu pouvait être alors injecté avec un gaz à haute température sous une pression immense, entrainant des formations sédimentaires ressemblant à des roches. La mousse d'aluminium était alors sciée, tournée, poncée et anodisée. La couleur, bleu ou doré, a été en effet incorporée dans les surfaces exposées du métal, un processus similaire au refroidissement naturel du minéral. La méthode utilisée pour produire et colorer l'aluminium peut être comparée à la spontanéité du vitrage céramique, de sorte que, bien que Metal Rock soit né de processus industriels, il en résulte des objets uniques et finis à la main tels que BC et MT.

Michael Young, *BC, 2016 & MT, 2016*
Mousse d'aluminium anodisé
Courtesy of the artist and Veerle Verbakel Gallery, Bruxelles
Photo © Remi Villaggi

Extrait vidéo: https://www.youtube.com/watch?v=QXHdbdsYnNE

PROJETS QUE VOUS POUVEZ MENER À LA KONSCHTHAL

Dans le cadre de l'exposition «metalworks – designing & making», nous mettons en place différents programmes pédagogiques gratuits pour faciliter l'accès aux œuvres et aux expositions.

Nous vous proposons différents projets adaptés à chaque classe.

Des visites libres :

Sur demande, vous pouvez venir avec vos classes en dehors des horaires d'ouverture pour visiter la Konschthal en autonomie.

Des visites guidées :

Nos médiateurs se feront un plaisir de vous accueillir pour une visite guidée ludique et interactive, adaptée au profil de votre classe.
D'une durée 60min, nous proposons des visites guidées en Luxembourgeois, Français, Anglais, Allemand et Portugais.
Toutes les visites sont gratuites.

Des visites guidées suivies d'une activité :

Nous proposons également une visite guidée suivie d'une petite activité dans les salles d'exposition. D'une durée d'1h30 maximum, ces visites activités sont adaptées au niveau de la classe scolaire. (durée 90min.)

Pour tout renseignement ou demande d'inscriptions à l'une de ces propositions,
veuillez contacter :

Valérie Tholl, responsable publics et médiation
Téléphone : 621 674 934
Mail : valerie.tholl@konschthal.lu

RESSOURCES À EXPLOITER

Nous vous proposons des activités à réaliser par l'enseignant dans les salles d'expositions ou en classe. Chaque activité peut être adaptée au niveau de la classe et des élèves.

1. Métal à gogo

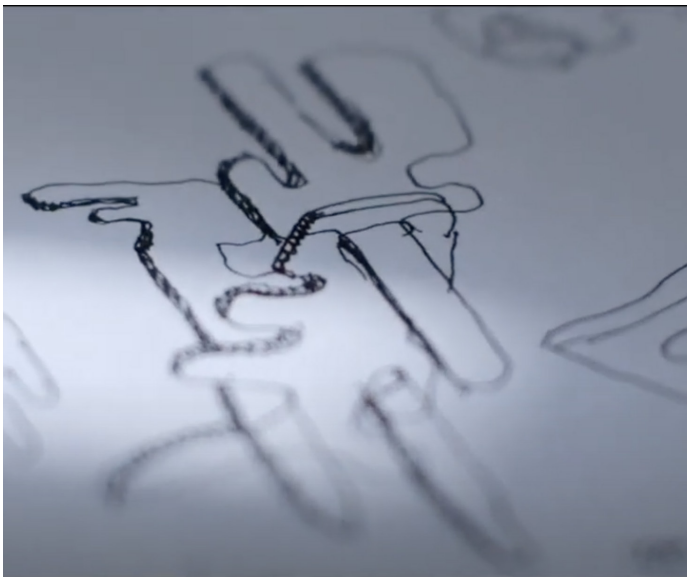
Suite à ta visite de l'exposition *metalworks - designing and making*, et de la découverte des différentes techniques de modification du métal, ton regard sur les objets en métal du quotidien aura changé. Dorénavant, ces techniques n'auront plus de secrets pour toi. À ton retour de la Konschthal au Lycée, observe et cherche à trouver des objets en métal dans l'espace public. Observe les bien! Reconnais-tu une technique présentée lors de la visite: penses-tu que cet objet a été coulé, martelé, forgé .... .

Pour les petits: cherche un objet dans ta maison qui a été réalisée avec la technique du coulage, (le métal a été coulé sous forme liquide dans une empreinte dans le sable). Maintenant essaie de trouver un objet forgé (plié de force à l'aide d'un marteau.)

Voici quelques questions qui facilitent l'observation et la compréhension des objets et de la technique appliquée :

· **La forme:** Douce ou anguleuse ? Simple ou compliquée ? Continue ou séparée?
· **Le matériau**: Un seul ou plusieurs ? Souple ou rigide ? Lisse ou rugueux?
· **La couleur:** une seule ou plusieurs ? Vive ou terne ?
· **La structure:** Comment ça tient ? Combien de points de support ? En un seul morceau ou en plusieurs ?
· **La fonction:** Une seule fonction ou plusieurs ? Évidente ou mystérieuse de prime abord ? La forme se limite-t-elle à la fonction ?
· **La fabrication** : Est-ce une production en grande série ? En usine ? Est-ce réalisé par un artisan, en atelier ? En petite série ? Est-ce une pièce unique ? Un prototype ?

Dans l'exposition, le cartel au sol peut t'aider à apporter une réponse à ces questions.



Extrait vidéo: https://youtu.be/e3IT_bKUd_s

2. Drawing Party - Design/dessin/dessein

Design est un mot anglais qui tient son origine du verbe français « désigner », lui-même issu du latin *designare* : dessiner, indiquer. Cette étymologie nous montre la double nature du design qui se situe à la croisée entre le dessin, la technique et le dessein, l'intention, le plan.

Voici des exercices de dessin à faire avec vos classes dans la salle d'exposition. Les étudiants choisissent une nouvelle chaise pour chaque exercice. Un seul élève par activité est autorisé à choisir la même chaise.

- Dessine la sculpture en un seul trait, sans lever ton crayon, ni regarder ta feuille!
- À vos crayons: tu as 30 secondes pour faire ton gribouillis.
- Tourne autour d'une chaises et fait des croquis de différents points de vues. Nous t'invitons à changer de position: assise, debout allongée,..
- Regarde très attentivement l'une des chaises, puis retourne-toi et essaie de la dessiner de mémoire.

4. Mode d'emploi:

Après avoir visité et découvert les différentes techniques employées pour créer les chaises, essayez de dessiner un manuel technique de création de celle-ci.

Choisissez l'une des chaises et décrivez tous les gestes et les mouvements qui ont dû être effectués pour y parvenir.

- Qu'a-t-il fait en premier?
- Quels outils a-t-il employé pour les diverses étapes de la création?
- Quelle est la bonne séquence d'étapes à suivre pour créer cette chaise?

Prenons, à titre d'exemple formel, les manuels techniques de construction de meubles. Grâce à ce jeu, vous tentez de recréer toutes les étapes de la création de la chaise!

3. Je multiplie

Dans l'exposition «metalworks – designing & making», vous pouvez observer des objets finis. Le processus de création de l'artiste n'est pas visible. En amont, l'artiste réalise des croquis, des essais de matériaux, des maquettes préliminaires. À toi de reproduire et d'imaginer ces étapes préparatoires.

Tout d'abord, choisis l'une des chaises et dessine-là; fais des croquis non seulment d'un côté, mais d'une variété de points de vues, Fais une série de croquis rapides, des croquis détaillés, des relevés de textures et d'ombres, des dessins techniques ou en perspective etc.... Tu peux utiliser des crayons mais également du fusain afin d'étudier les volumes.

En classe, vous pourrez expérimenter en utilisant d'autres matériaux: papier, plâtre, scotch, bois, objets recyclés etc.... Vous pouvez même utiliser un autre médium de création! (photographie, vidéo, peinture...)

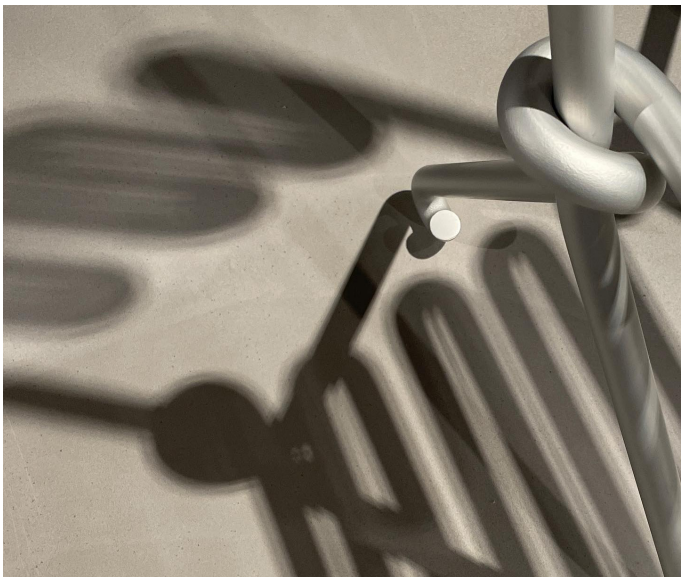
6. À vos appareils photos...

Regarde l'exposition «metalworks – designing & making» à travers le regard d'un photographe. Rapproche-toi d'une chaise (sans la toucher!) et observe les formes et textures qui la composent.

Le mâitre-mot est "cadrage" : Maintenant, il s'agit de mettre l'accent sur les formes géométriques (des courbes, des lignes...) et des textures à travers ton cadrage (ton choix de ce qui entre dans les limites du cadre de l'image).

Crée une série de photographies qui peuvent être qualifiées de compositions abstraites.

Ombres portées et architecture peuvent également être une source d'inspiration pour cette série de photographies.



Crédit photo © Georges Zigrand

5. Atlas Visuel

L'atlas visuel est un ensemble de cartes illustrant des images d'une grande variété de références.

Regarde les chaises dans l'exposition : l'une d'elles te rappelle-t-elle un autre objet que tu possèdes chez toi, un animal, un élément de la nature, ou tout autre chose?

À l'école, tu pourras chercher des images, les découper et les coller à côté des assises en question. C'est ce qu'on appelle un Atlas Visuel. Les similarités formelles, la couleur, la culture mais également les différences sont possibles.

Les photographies permettent d'aiguiser notre regard, de mieux observer les objets à travers des images de références diverses.

7. Dans la peau du commissaire d'exposition

Dans l'exposition «metalworks – designing & making» les objets sont répartis en seize sections dont chacune illustre une méthode de transformation du métal bien particulière.

Imaginez-vous dans les souliers du curateur de cette exposition. (Le curateur est la personne qui a imaginé, crée, géré et organisé l'exposition.)

- De quelle façon pourriez-vous réorganiser l'exposition en nouvelles catégories?
- Quelles thématiques communes pouvez-vous discerner ?

Inventez ensemble d'autres catégories qui vous permettront de regrouper ces chaises.
Quelles sont les réflexions qui vous ont guidées dans le choix des catégories?

Quelques pistes: les catégories peuvent être liées au caractère formel, à son origine, son usage, rangé du plus confortable au moins confortable, etc... .

Pour tout renseignement ou demande d'inscriptions,
veuillez contacter :

Valérie Tholl, responsable publics et médiation
Téléphone : 621 674 934
Mail : valerie.tholl@konschthal.lu