La démarche S.M.O.G.

Il s'agit de développer des activités artistiques à partir de la démarche S.M.O.G. c'est à dire de s'appuyer sur :

- un **Support,**
- une **Matière**,
- un **Outil**,
- un **Geste**

et de faire varier une seule de ces composantes à la fois pour travailler une même trace.

Cette démarche peut être aussi bien appliquée en formation BAFA avec un groupe de stagiaires ou en formation continue avec des animateurs permanents, qu'avec un groupe d'enfants en centre de loisirs, en milieu scolaire, …

Objectifs :

- Permettre une ouverture sur les techniques de création graphiques
- Enrichir le langage plastique du public
- Permettre l'expression des individus

Déroulement :

Préparation :

- Installer un espace avec 3 tables distinctes :
  - 1 table avec différents supports
  - 1 table avec différentes matières
  - 1 table avec différents outils
- Installer un espace avec des tables alignées.
- Installer un espace de travail avec différentes tables proportionnellement au nombre de participants.
- Prévoir des papiers d'environ 7x10 cm sur lesquels sont écrits « Support : …. Matière …. Outil : ….. Geste : ….. »
- Prévoir un coin eau, des éponges pour nettoyer, des chiffons pour essuyer.

Vécu de l'activité :

- Accueillir le public de manière à ce qu'il se retrouve devant les 3 tables avec comme consigne de ne pas toucher à ce qu'il y a sur la table.
- L'animateur présente les 3 tables et explique que « nous sommes dans un laboratoire d'expérimentation artistique. Pour créer une œuvre ; que nous faut-il ? ». Il faut que les éléments du SMOG soit cités, soit : Support, Matière, Outil et Geste. Demander au public ce qu'il se passe s'il manque un des ces éléments *(voir photocopie de la p.51 du livre « Place des Artistes », de Christian Louis).*
- L'animateur distribue 3 à 5 papiers par personne. Maintenant, la consigne est la suivante : « vous allez choisir un support, une matière, un outil et effectuer un geste pour laisser trace de la matière sur le support avec l'outil). Le résultat obtenu, vous l'exposez sur les tables alignées et vous expliquez ce que vous avez

fait en remplissant un papier le support, la matière, l'outil et le geste effectué. Vous ne devez faire qu'un seul geste, n'utiliser qu'un seul support et qu'un seul outil pour laisse la trace. Vous êtes en revanche autorisé à mélanger plusieurs matières pour créer une nouvelle matière. Il faudra alors noter le contenu de votre mélange sur votre papier. Le papier rempli, vous l'exposez à côté de votre résultat. Vous allez ensuite faire une nouvelle trace sur un nouveau support et remplir un nouveau papier autant de fois que vous avez de papier en main. »

- Pendant les phases de création, l'animateur peut faire écouter un fond sonore qui accompagnera la création, enlevant le vide qui peut être frustrant pour certaines personnes. Le style de musique, le débit, le niveau sonore, doit être réfléchi en fonction des attentes de l'animateur. L'accompagnement sonore influe forcément un minimum sur les créations des participants et peut devenir vite un frein plus qu'un élément facilitateur.
- Tous les participants ayant effectué leurs traces, l'animateur laisse un temps d'observation de la galerie expérimentale. L'animateur questionne ensuite le public : Vous en pensez quoi ? Quelle trace vous plait le plus ? Pourquoi ? Quelle est la différence entre une trace et une autre ? Qu'est-ce qui les caractérise ? C'est l'occasion d'aborder la notion de beau/laid et de figuratif/abstrait.
- Les expérimentations faites, l'animateur propose aux artistes de créer le contenu de leur choix, en tenant compte des possibilités qu'ils ont découvertes jusqu'à maintenant.
- L'animateur a le choix d'imposer un support, une matière ou un outil pour aider les personnes dans leurs choix : en effet, la trop grande variété des possibilités peut bloquer certaines personnes. Avec un groupe d'enfant, nous pouvons par exemple fournir des personnages en action sur une feuille, en sortant ces personnages de leur contexte : enlever les accessoire, le décors, les habits, garder ainsi uniquement une silhouette. A eux d'inventer le contexte. D'autres inducteurs peuvent être envisageable et doivent être adaptés en fonction du public accueilli.
- Les artistes ayant fini, les œuvres sont exposées et valorisées. Les artistes peuvent expliquer leur œuvre aux autres, sans que cela ne soit une obligation.

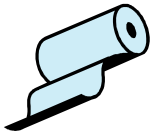
Fin de l'activité :

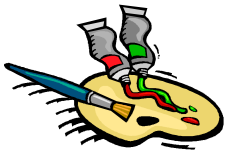
- Rangement
- Nettoyage
- Discussions informelles

Critères d'évaluation :

Les seuls indicateurs se situeront sur la participation de chacun aux différentes phases de l'atelier SMOG, sur la variété des Supports/Matières/Outils/Gestes utilisés, sur la beauté des œuvres réalisées (non, ce dernier critère était un piège, j'espère qu'il vous a choqué !!!).

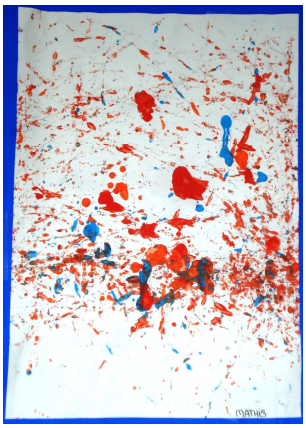
Des exemples :






Supports	Matières	Outils	Gestes
Pour recevoir des traces et qui soutient l'œuvre	*Substance colorée, solide ou liquide…*	*Instrument dont on se sert pour produire une trace*	*Physique : mouvement du corps, des bras, de la main*
Papier Papier canson Papier kraft Bois Carton Enveloppes Calque Tissus Toile Tôle Pierre Savon Cuir Buvards….	Farine Sable Craie Gouache Peinture à doigts Encre Crépon Argile Peinture à l'huile Aquarelle Acrylique Pastel Pâte à modeler…	Couverts en métal Eponges Feutrines Bouchons Spatules Papier journal Papier crépon Légumes Tissus Plumes Chiffons Pinceaux, rouleaux…	Tamponner Glisser Gratter Griffer Déchirer Tordre Appuyer Trouer Secouer Souffler Verser Essuyer Lancer Tapoter Poser Graver …..



Peinture « billes »



Reproduction



Les artistes de Morcenx