

L'invisible est le visible

Donation Alexandre Hollan




12 décembre 2018 – 10 mars 2019



« Sur le motif »

Observer / Réfléchir / Identifier

Voici quelques documents pour observer comment Alexandre Hollan travaille sur le motif*. Vous pouvez simplement décrire et comparer les différents documents ci dessous.
*Peindre ou dessiner sur le motif est une manière de travailler directement, sans croquis préparatoire. Souvent, une peinture ou un dessin sur le motif est réalisé en extérieur.

		
L'artiste Alexandre Hollan travaille en extérieur, « sur le motif » - 10 août 2016 - photographie Z. Soullami / France 3 Languedoc Roussillon.	Claude Monet, <i>Dans les bois de Giverny : Blanche Hoschedé à son cheval et Suzanne Hoschedé lisant</i> , 1887, huile sur toile, 91,44 x 97,79, musée d'art du comté de Los Angeles, Los Angeles.	Tani Bunchô (1763 – 1840), <i>Le peintre et son ouvrage</i> (détail), encre sur papier, 50 x 127, Galerie Janette Ostier, Paris.

Pour voir et entendre Alexandre Hollan travaillant « sur le motif », sur ordinateur et smartphone : <https://www.youtube.com/watch?v=DD9HCXs2C6Y>



A partir de l'observation des documents ci dessus, il est possible d'évoquer les choix de l'artiste. Pour inciter les élèves à mener une réflexion sur la création plastique / artistique, il est intéressant de leur faire prendre conscience de ces choix.
Voici quelques questions pour guider le travail d'identification des choix artistiques: Un vrai arbre comporte combien de dimensions ? (il s'agit de nommer les trois dimensions du volume : hauteur largeur profondeur). Le travail d'Alexandre Hollan comporte-t-il aussi trois dimensions ? Où travaille-t-il ? Quelle est sa position de travail ? A votre avis, combien de temps travaille-t-il ? Avec quels outils, quel matériel et quels matériaux travaille-t-il ? Est-il obligé de travailler ainsi ? A votre avis quelles ressemblances ou quelles différences peut-on voir entre un arbre réel et un dessin d'Alexandre Hollan ?...