



Séquences à partir des pages 20-21

Travailler les mouvements de son corps comme dans le sport, le rend-il plus ou moins libre ?

Une statue peut-elle être en mouvement ?

Questionner le mouvement, notamment à travers l'art en général et la danse en particulier, c'est aborder le problème de la liberté et de ses expressions corporelles, c'est-à-dire aussi de sa manifestation dans l'espace et le temps. Le mouvement est intrinsèquement lié au désir : je bouge *pour* aller vers tel endroit ou *pour* quitter tel lieu, *pour* être présent à l'autre (par exemple, lorsque je me tourne vers lui) ou à moi-même (par exemple, lorsque je m'étire). Ainsi, le mouvement est tantôt désir de s'éloigner tantôt de se rapprocher, physiquement ou symboliquement, d'un lieu, d'un autre ou d'une activité.

L'idée est de faire prendre conscience aux enfants de leur corps et de la manière dont il se meut, car cette manière de se mouvoir est une manifestation de leur singularité ; elle est une marque identitaire. Permettre aux enfants de s'approprier leurs mouvements c'est les aider à devenir eux-mêmes, librement.

Quand un enfant apprend des gestes et des mouvements précis, quand il doit les travailler et réfléchir pour comprendre leur articulation et les exécuter correctement, il soumet consciemment son corps à certaines contraintes. C'est le cas dans le sport, notamment parce que les mouvements rigoureux et précis en constituent l'un des objectifs premiers. Le corps souple doit donner un sentiment d'aisance, doit être au cœur du sentir et du ressentir, c'est-à-dire libéré des pensées mêmes qui ont permis l'acquisition des mouvements qu'il déploie. Paradoxalement, le travail par la répétition devient ce qui le libère, le rend autonome, vif et alerte, conscient de lui-même. A l'inverse, quand un enfant sent son corps soumis à des contraintes non réfléchies pour lui-même mais infligées dans la poursuite d'un autre but (comme c'est souvent le cas en classe, par exemple lorsqu'on demande aux enfants de rester assis pour écouter et apprendre) la répétition de ces contraintes entraîne l'emprisonnement du corps et favorise le manque de contrôle et d'autodiscipline de ce dernier. Il s'ensuit alors souvent une forme de désordre gestuel qui montre que le désir des enfants est ailleurs mais qu'ils ne sont pas en mesure de le cerner ni de le contrôler et encore moins de l'exprimer. Cette situation maintes fois rencontrée est vraisemblablement due au fait que l'on présuppose, souvent à tort, que pour penser il faut s'abstenir de bouger. Pourtant, l'être humain acquiert ses premières connaissances par imitation : ce constat permet déjà de montrer comment le fait d'agir et de se mouvoir, c'est advenir à soi comme corps pensant. En outre, la proprioception plus développée chez certains (comme le sont les facultés visuelle ou auditive pour d'autres) est une sensibilité au corps qui favorise davantage les apprentissages par le mouvement.

Voilà bien des réflexions qui imposent la nécessité de réfléchir conjointement à la pensée et au corps. Or d'une part, comme l'explique Ingrid Auriol, « dans la danse, le mouvement n'a d'autre visée que lui-même en son propre désir et c'est pourquoi (...) se mouvoir y signifie nécessairement s'émouvoir et émouvoir »**. D'autre part, pour reprendre cette fois les mots de Isabelle Queval, « l'histoire de la danse est marquée par une *recherche* non seulement *sur le mouvement*, mais aussi sur la perception – vision, audition, sensations kinesthésiques – et *sur la mentalisation* de l'exercice. La danse induit une véritable transformation du vécu corporel. »*** Ainsi la danse serait-elle le

* Les enjeux de ce fil rouge ont été nourris de la pensée d'Ingrid Auriol dans AURIOL, I., *Intelligence du corps*, Paris : les Editions du Cerf, 2013, « Apprendre à penser c'est apprendre à danser » pp. 245-270. Ils ont également été inspirés par les réflexions d'Isabelle Queval dans QUEVAL, I., *Le corps aujourd'hui*, Paris : Gallimard, 2008, « II. Le paradigme medico-sportif : être sain, beau et « en forme », un impératif catégorique », 8. *Faire du sport*, pages 174-202.

** AURIOL, I., *Intelligence du corps*, p. 257

*** QUEVAL, I., *Le corps aujourd'hui*, p. 200.





Séquences à partir des pages 20-21

moyen par excellence pour nourrir ce questionnement sur la pensée du corps ou sur le corps pensant.

Mais quelle que soit la forme artistique développée, le travail de l'artiste est toujours le travail du corps : que ce dernier soit la matière elle-même (comme c'est le cas dans la danse) ou l'outil qui travaille la matière comme dans la création d'une sculpture par exemple. Dans ce deuxième cas toutefois, comment le geste de l'artiste rend-il l'émotion, donne-t-il à voir la couleur émotionnelle qui est en jeu dans tout mouvement alors qu'il doit précisément arrêter ce dernier ? Et si l'émotion est rendue, l'œuvre n'est-elle pas de ce simple fait dynamique ? Une statue est un objet figé. Pourtant elle peut nous émouvoir, nous ébranler, nous chambouler. L'émotion est un moteur : elle crée le mouvement. Certaines œuvres n'invitent-elles pas à cela : à rire, à danser, à se sentir mal, à réfléchir ? Si l'art peut nous emporter, c'est qu'il y a quelque chose qui dépasse l'œuvre perçue, quelque chose qui « bouge » en elle, qui la transcende.

Poser ces questions c'est finalement articuler l'art, la vie et la liberté. C'est formuler différemment le problème des liens qui existent entre l'art et la vie. Comment une œuvre d'art peut-elle être vivante ? Peut-il y avoir une vie authentiquement humaine sans art ?





Séquences à partir des pages 20-21



LEÇON D'ÉDUCATION ARTISTIQUE - ÉDUCATION PHYSIQUE : Le corps en mouvement avec l'art *

1. Mettre en mouvement les corps de tableaux

> Préparation

L'expérience de reproduire fidèlement la mise en scène et de mimer des personnages d'un tableau a peut-être été déjà faite en classe. Ici on proposera de mettre en mouvement un ou plusieurs personnages, d'agir gestuellement sur les corps du tableau.

« Agir dans les représentations : ... Pupp'Art, imaginé par Mosquito, est un dispositif qui propose à chacun de revêtir les contours d'un personnage de Manet, Calder, Matisse... Ainsi réinterprétée, l'œuvre initiale « s'anime en temps réel, s'échappant de son carcan pour donner naissance à une interaction entre image et réalité. » » (1)

On regardera (si pas les élèves, l'enseignant préalablement) la vidéo de l'expérience avec le dispositif *Mosquito*. **

Avec cette installation numérique reproduisant la gestuelle corporelle du spectateur, l'œuvre d'art s'anime : le personnage de l'œuvre s'échappe de son carcan, il bouge et danse en même temps que le spectateur. On en utilisera l'idée, sans le dispositif numérique, de manière artisanale.

> Matériel

- Pour chaque œuvre choisie : une reproduction en A3 au tableau ou une projection de l'image sur un mur blanc de la classe, 3-4 photocopies en N/BI, 3-4 feuilles calques.
- Un appareil photo.

> Déroulement

1.1. Tester l'expérience

Avec l'œuvre de Rik Wouters reproduite dans *Philéas & Autobule* :

- La classe est divisée en deux : tour à tour, les élèves sont danseurs ou observateurs.
- Observer la sculpture et prendre sa posture, répartis dans l'espace libéré dans la classe.
- « Au signal, selon un rythme, une musique que vous aurez dans la tête, mettez-vous en mouvement en imaginant que vous êtes ce personnage qui, magiquement, est libéré de sa pose et peut bouger. Ne vous déplacez pas de plus d'un mètre par rapport à votre point de départ ». L'expérience peut durer 15 à 30 secondes.
- Au signal stop, chacun se fige quelques secondes, le temps que les observateurs regardent les postures.
- Retour de tous à la posture de départ.

Face à un tableau comme *Le déjeuner sur l'herbe* de Manet *** :

Réaliser une première expérience avec un groupe devant toute la classe à titre d'exemple.

* Activités inspirées notamment par : <http://jocelyne-quelelo.fr/?images-corps-et-mouvements> (1)

Et par : *Le corps dans l'œuvre*, <http://mediation.centre-pompidou.fr/education/ressources/ENS-corps-oeuvre/ENS-corps-oeuvre.htm> (2)

Voir aussi : *Le corps en mouvement : compétences et activités par cycles*, <http://www.histoiredesarts32.com/arts%20du%20visuel/LE%20CORPS%20EN%20MOUVEMENT.pdf> (3)

** www.mosquito.fr/laboratoire/article/pupp-art ou <https://vimeo.com/24870351>

*** http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Édouard_Manet_-_Le_Déjeuner_sur_l'herbe.jpg





Séquences à partir des pages 20-21

- Répartir les rôles dans le groupe : des élèves-personnages, un élève-metteur en scène et des élèves-dessinateurs qui dessineront l'arrêt sur image.

- Aux élèves qui se sont répartis les personnages du tableau :

« Observez d'abord bien ce tableau, ce que vous y faites, vos gestes. Vous allez prendre la pose, reconstituer cette scène fixe, selon les conseils du metteur en scène.

Maintenant imaginez déjà comment vous pourriez faire lever et bouger votre personnage : le faire danser, l'entraîner dans des mouvements rythmés, selon votre style, pendant 15 à 30 secondes. »

- Ces élèves prennent la pose fixe selon le modèle du tableau, devant celui-ci, guidés par le metteur en scène qui rectifie.

- Au signal, un élève-personnage volontaire se met en mouvement et improvise une première fois une petite chorégraphie. Au bout de 15 à 30 secondes, l'enseignant l'arrête et lui demande de recommencer à peu près la même séquence.

- L'élève-metteur en scène l'arrête sur un mouvement qui lui plaît. L'élève-personnage tient la nouvelle pose.

- Le groupe des dessinateurs dessine la silhouette arrêtée dans cette posture, en décalquant une esquisse du reste du tableau.

L'enseignant photographie aux différents moments.

1.2. Réaliser l'expérience face à d'autres tableaux

Soit en petits groupes simultanés si les élèves sont assez autonomes, soit par petits groupes successifs, devant le reste de la classe.

- Face à d'autres reproductions de tableaux dont on dispose. Par exemple :

Van Gogh, *La méridienne*, Seurat, *Un dimanche après-midi sur l'île de la Grande Jatte*, De La Tour, *Le tricheur à l'as de trèfle...*

Il y a aussi des tableaux dont les personnages, comme chez Wouters, sont déjà dansants, ce qui peut être plus incitatif :

Haring, *Pop Art*, Matisse, *La danse ou Jazz*, Picasso, *Les trois danseurs...* *

- Refaire l'expérience de la même manière. Réaliser une exposition des œuvres avec leurs interprétations animées (dessins et photos).

Réfléchir :

Que se passe-t-il lorsque nous nous imaginons être un personnage et que nous bougeons en nous identifiant à lui ? Sommes-nous capables de bouger différemment ? Découvrons-nous une créativité dans le mouvement ?

Nous exprimons-nous de manière différente à notre habitude en imaginant être un personnage ? Comment notre corps obéit-il à notre imaginaire ? Est-ce alors la pensée qui nous guide ? Si ce n'est pas la pensée, qu'est-ce qui guide nos mouvements ?

* Voir aussi :
Béatrice Fontanel,
Autour du corps,
coll. Mon premier
musée, éd. Palette





Séquences à partir des pages 20-21

2. Décomposer des mouvements et comparer à des œuvres d'art futuristes

> Préparation et matériel

Photocopier des instantanés photographiques décomposant le mouvement, comme *Running Broad Jump* d'Eadweard Muybridge, 1887 et *Saut à la perche* d'Étienne-Jules Marey, 1890. *

« À partir des années 1870, le Français Étienne-Jules Marey et l'Américain Eadweard Muybridge se servent d'instantanés photographiques pour décomposer le mouvement des êtres vivants. En dissociant, en figeant, en analysant les poses successives de leurs modèles, les deux hommes peuvent capturer le détail des activités sportives ou des gestes de la vie courante. Par le biais de ces séquences rapprochées, ils obtiennent avec précision les images de ce qu'on ne peut percevoir à l'œil nu. En arrêtant le temps et le mouvement, ils réussissent à voir l'invisible... les artistes s'attaquent à la représentation humaine, en donnant une image disloquée, géométrisée, déformée, défigurée... Les travaux de Marey et Muybridge auront ainsi une profonde influence sur des artistes comme Rodin, Bouguereau, Whistler, Eakins et Degas, lequel s'inspira de Marey pour peindre des danseuses dans diverses positions. Au XXe siècle, les cubistes et les futuristes se plairont à décomposer le mouvement plus ou moins schématiquement. » (1)

* http://commons.wikimedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge#mediaviewer/File:Muybridge_ascending_stairs.jpg; www.histoire-image.org/pleincadre/index.php?i=454&id_sel=undefined

** www.ac-orleans-tours.fr/art-sapliques/docs/dessinanime.pdf

*** www.ac-grenoble.fr/ien.cluses/IMG/pdf_Netia59a-aclille.pdf

**** www.clg-camus-gargenville.ac-versailles.fr/spip.php?article484

Voir aussi les œuvres futuristes de Giacomo Balla (*Dynamisme d'un chien en laisse*, 1912) et Umberto Boccioni.

> Déroulement

Observer des œuvres photographiques classiques, comme celles de Marey et Muybridge :

Essayer de formuler, selon sa sensibilité et avec ses mots, ce que ces œuvres donnent à voir d'extraordinaire.

S'en inspirer pour expérimenter : Décomposer le mouvement de la marche :

- Une file de 6 élèves numérotés de 6 à 1 (le premier de la file étant le n°6) démarre une marche au même pas le long du tableau. Après un entraînement pour bien marcher au même pas dans un mouvement de tout le corps, la file se remet en marche et l'enseignant marque l'arrêt de chacun en criant leurs numéros successivement de 1 à 6. À l'appel de son numéro, chaque élève se fige, tient la posture. On peut recommencer l'expérience pour mieux coordonner...
- La classe observe la file d'élèves devant elle : on a là une décomposition des mouvements de la marche. On prend une photo et/ou on croque les silhouettes selon des gabarits simplifiés donnés. **
- Coller ensemble les croquis pour réaliser une image fixe du mouvement de la marche décomposé, comme sur les œuvres de Marey et Muybridge.
- Réaliser un *folioscope* (et éventuellement un *thaumatrope*) ***

Comparer à des œuvres d'art qui décomposent le mouvement :

En particulier, Marcel Duchamp, *Nu descendant l'escalier*, 1912. ****





Séquences à partir des pages 20-21

> Prolongements

- En éducation physique : Apprendre à mieux exercer tel ou tel mouvement, le décomposer, le corriger et dessiner les postures. Repérer les mouvements qui menacent ou qui protègent le dos.
- En éveil scientifique : « Comment cela se passe-t-il à l'intérieur du corps lorsque nous bougeons ? ». Selon le niveau des élèves, imaginer (poser des hypothèses en dessinant), comprendre (observer des planches anatomiques) et apprendre les noms de certains muscles et certaines articulations qui président, en tel endroit du corps, à un mouvement (marcher, attraper, etc.).

3. Déconstruire des silhouettes et reconstruire des personnages fantaisistes (jeu du « cadavre-exquis »)

> Préparation et matériel

Pour la première partie, il s'agit de découper des images de corps dans des revues pour ensuite recréer des silhouettes fantaisistes. Les proportions peuvent être ou non respectées.

La classe doit disposer d'un bon stock de magazines. L'enseignant aura découpé quelques silhouettes avec lesquelles il fera la démonstration pour lancer l'activité. Un fauteuil, un arbre... découpés seront utilisés aussi. Des enveloppes sont prévues avec une étiquette « Têtes », ...

La 2e partie permettra de refaire l'exercice avec les photos des élèves. Il faudra leur demander la permission d'utiliser leur image. En instaurant un climat positif, on garantira la préservation de l'image de soi de chaque élève (en contrôlant cela au fil de l'activité, en laissant des collages contestés de côté) : exercice, pas toujours facile, de la liberté d'expression et du respect des personnes.

Il faudra disposer d'un appareil photo et d'une imprimante.

> Déroulement

3.1. Personnages fantaisistes à partir de silhouettes de magazines

Observer la démonstration par l'enseignant :

3 silhouettes découpées, séparées en 3 ou 4 parties, mélangées puis réunies en un personnage au tableau.

« Nous allons découper des silhouettes dans des magazines. Pour chaque silhouette, nous allons ensuite découper les différentes parties du corps pour les séparer. Nous allons ensuite rassembler les éléments du même type : toutes les têtes ensemble, toutes les jambes ensemble, tous les bustes et les bras ensemble. En tirant un élément de chaque type au hasard, on pourra reconstituer un corps fantaisiste. Il faudra coller ensemble les éléments qui composent la silhouette fantaisiste et présenter des silhouettes dans toutes sortes de postures : assise, couchée, montant un escalier... »





Séquences à partir des pages 20-21

S'installer en groupe pour découper :

- Découper des silhouettes sans fond. Choisir des postures variées.
- Découper aussi des éléments de décor où les silhouettes pourront s'appuyer, s'asseoir, se coucher, sauter (chaise, divan, arbre...).
- Classer dans des enveloppes bien intitulées :
Des têtes / des bustes et bras / des bassins / des jambes / des éléments de décor.

(On peut décider de ne pas prendre les bassins séparément en découpant au niveau des hanches)

Coller individuellement des éléments puisés dans les enveloppes de son groupe :

- Faire tourner les enveloppes dans le groupe et y tirer chacun, au hasard, un exemplaire de toutes les parties du corps et un élément d'appui.
- Réaliser personnellement son collage.
- Selon le temps dont on dispose, recommencer la procédure pour réaliser un nouveau collage.

On peut permettre un re-tirage dans une enveloppe pour que l'élève puisse échanger une partie de corps qu'il ne souhaite pas garder. On peut le laisser dessiner l'élément d'appui du personnage s'il souhaite créer un mouvement particulier comme monter un escalier, nager...

Présenter oralement et réunir les personnages créés :

- Raconter son image aux autres, en imaginant qui est ce personnage et ce qu'il fait là.
- Réunir les personnages (tous ensemble ou par groupes) sur des affiches. La description peut alors déboucher sur une narration plus imaginative et complexe. On peut coller et dessiner de nouveaux éléments de décor...

3.2. Personnages fantaisistes à partir des photos des silhouettes de la classe

« Pourrions-nous recréer les silhouettes à partir de nos propres photos imprimées ? »

- Poser les conditions :

« Nous allons jouer avec nos images, nous prêter chacun à un jeu comme dans un *casting* où l'on décide ici de créer UN personnage à partir de PLUSIEURS autres. Tout le monde est-il d'accord de permettre qu'on touche à notre silhouette, qu'on soit d'une certaine manière *déconstruit* puis *reconstruit*, qu'on nous *mette en scène* ? »

« Chacun sera responsable de rendre son collage valorisant à l'égard des autres ! »

- Se photographier :

Les élèves vont se photographier l'un l'autre, au même endroit et à même distance, dans une posture et avec une expression choisies personnellement. L'enseignant se prêterà à l'exercice en modifiant légèrement la distance pour avoir une taille équivalente à celle des élèves.

- Imprimer toutes les photos sur A4 en noir et blanc.





Séquences à partir des pages 20-21

- Découper et classer :

Placer dans des enveloppes (éventuellement 2-3 séries pour une rotation plus rapide) :
Les têtes / les bustes et bras / les jambes.

- Installer tous les bancs en rond, chacun avec sa feuille de dessin et son matériel de collage et faire passer les enveloppes : « Puisez un élément de chaque enveloppe au hasard ».

Le premier puise au hasard une tête, le suivant puise au hasard un tronc, le suivant puise au hasard des jambes, etc.

- Réaliser individuellement les collages.

- Les exposer, plutôt silencieusement.

Réfléchir :

- Y a-t-il encore quelque chose de notre personne dans ces images de personnages qui n'ont que telle ou telle partie de notre corps ?

Avec les aînés :

- Que peut-il se passer lorsqu'on a reçu une greffe d'organe ?

- Que peut-il se passer chez une personne qui a transformé son image par la chirurgie (parce qu'elle ne veut pas qu'on la reconnaisse ou parce qu'elle déteste telle partie de son corps) : est-elle encore « elle-même » ? »

4. Déformer pour montrer sur tous les angles

> Préparation et matériel

Au début du XX^e siècle, les peintres Picasso et Braque inventent le *cube* qui fait voler en éclats la représentation réaliste du corps humain. « Je peins les objets comme je les pense, et non comme je les vois », dit Picasso. Pour représenter un volume (une chaise, un corps...), les cubistes le décomposent en un grand nombre de facettes vues d'angles différents, puis ils le recomposent en juxtaposant ces formes, en les imbriquant de manière redondante. Un peu comme si la peinture, avec ses 2 dimensions, s'appropriait la 3^e dimension de la sculpture. Hockney, peintre et photographe, a réalisé des photos où il s'inspire de Picasso pour figurer des paysages, des objets et quelques personnages en décomposant puis en recomposant ses photos. Cela donne une image déformée, comme une sorte de mosaïque ou une image vue à travers une vitre brisée.

Des œuvres seront observées pour comprendre la démarche cubiste.

Chacun disposera d'une photocopie A4 comprenant 3 photographies différentes d'une même personne, inconnue des élèves, du matériel pour découper et coller et d'une feuille de dessin.*

* Document et exemples dans :
<http://www.ac-caen.fr/ia61/ress/portail/culture/public/PHOTOGRAPHIE/pratiques/Pratique5-Portrait.pdf>





Séquences à partir des pages 20-21

> Déroulement

- Observer des œuvres : David Hockney, le montage-photo *Mother* et une œuvre de peinture cubiste. *

Remarquer les juxtapositions de points de vue différents, saisir que la représentation cubiste veut montrer une vision plus complète, plus suggestive et non plus ressemblante, de la réalité.

- Découper et coller :

« Vous allez essayer, comme Picasso dans ses expériences *cubistes* et comme Hockney dans ses montages-photo, de représenter une personne sous différents angles à la fois : En découpant des éléments des 3 photos et en les collant ensemble, réalisez un portrait unique qui rassemblera des points de vue différents pour certaines parties du corps et du visage. Le portrait reconstitué doit rester assez reconnaissable pour quelqu'un qui connaîtrait la personne. »

- Observer les collages affichés et formuler ses impressions.

Réfléchir :

- *Voyons-nous une personne différemment selon l'angle de vue : de face ou de dos, de profil, de haut... ?*

- *Notre position face à quelqu'un (à côté, de dos, en hauteur...) nous le fait-elle percevoir différemment ?*

- *Faire l'expérience de se voir de dos avec deux miroirs : quelle surprise ? ***

* [www.kevinroy.com/mediawiki/index.php?title=File:David_Hockney_-_Mother_I_\(1985\).jpeg](http://www.kevinroy.com/mediawiki/index.php?title=File:David_Hockney_-_Mother_I_(1985).jpeg)

** Pour le point de vue technique, voir aussi DP35, fiche 5 : *Comment la presse écrite pratique-t-elle l'art de l'image ? Découvrir comment on peut photographier un personnage.*

*** Voir aussi :

<http://www.harley.com/art/abstract-art/images/%28pollock%29-lavender-mist.jpg>

<http://www.dl.ket.org/webmuseum/wm/paint/auth/pollock/pollock.eyes-heat.jpg>

<https://www.youtube.com/watch?v=K13TsNpRE8E>

<https://www.youtube.com/watch?v=JZ3glUYHa3Q>

5. Imiter des artistes qui ont utilisé leur corps pour peindre

> Préparation et matériel

- Pour s'inspirer de Jackson Pollock :

« ... Disparaissant en tant qu'image, le corps devient perceptible sur la toile comme trace réelle de l'artiste à l'œuvre. Quittant le chevalet pour se poser au sol, ou se dressant à la verticale pour épouser l'espace du mur, la toile est le support d'une création qui repose sur le geste renvoyant à un corps unique, celui de l'artiste. » (1)

L'artiste américain projetait des gouttes et dégoûlinures de peinture sur ses toiles étendues au sol, en tournant autour du tableau, en *dripping*. La toile porte ainsi les traces de gestes multiples : rapides ou lents, calmes ou nerveux, amples ou serrés...

On montrera aux élèves quelques œuvres de Pollock par exemple : *Convergence*, 1952 (1) et une photo de l'artiste en train de peindre (3) ***

Il faudra une grande surface de papier (côté blanc d'un lai de papier peint par exemple), fixée au sol ; des pots de peintures posés sur les côtés (couleurs primaires : jaune, rouge, bleu) avec un gros pinceau dans chaque pot.

- Pour s'inspirer d'Yves Klein :

« Usant de la technique des pinceaux vivants, Yves Klein laisse au corps humain le soin de faire le tableau, mettant ainsi l'artiste en retrait. Et c'est bien une mesure du vivant que l'artiste veut communiquer. Les Anthropométries sont le résultat de performances réalisées en public avec des modèles dont les corps enduits de peinture viennent s'appliquer sur le support pictural. » (1)





Séquences à partir des pages 20-21

> Déroulement

5.1. Comme Pollock

La consigne devra bien indiquer que c'est le geste qui doit primer, entraîner la trace et non pas l'inverse (d'habitude on vise un résultat et on fait le geste qui le permet).

- Observer des œuvres de Jackson Pollock, observer une photo de l'artiste en train de peindre.

- Observer l'enseignant qui mime des gestes tout en expliquant la consigne :

« Vous allez emporter un pinceau bien trempé, vous allez vous pencher, faire des gestes de toutes sortes avec le bras mais aussi avec tout le corps, tout en marchant ou en restant sur place, librement : pour voir comment vos gestes, sans que vous le fassiez exprès, laissent des traces sur le papier. Vous reprenez de la couleur et vous en changez dès que vous trouvez que vos traces ne sont pas suffisantes. »

Une variante : réaliser ce dripping en petit groupes de 3, chaque élève d'une couleur :

« Vous êtes bleu (ou jaune ou rouge), vous bougez et laissez des traces en fonction de votre caractère, comment vous vous imaginez bleu (ou jaune ou rouge)... »

5.2. Comme Klein

En s'inspirant d'Yves Klein, utiliser des parties du corps comme des pinceaux.

- Observer des œuvres et deviner comment elles furent créées.*

- Selon les possibilités (notamment de se laver ensuite), les élèves vont utiliser des parties de leur corps pour couvrir leur feuille de peinture : main, doigt, poignet, avant-bras, oreille, pied... Ils utilisent de la peinture au doigt pour couvrir leur feuille de ces empreintes de parties du corps. Le bleu comme Klein peut être imposé ou une autre couleur. Créer un tableau de traces en une seule couleur marquera la filiation et permettra de donner plus de sens à un retour, ensuite, vers les œuvres de Klein.

- Une œuvre collective peut être élaborée avec une partie du corps identique pour tous (tous les pouces, les pointes de pied...).

Réfléchir :

Laisser des empreintes de nos mains... à quoi ça sert ?

*Voir des empreintes de pieds d'il y a très longtemps dans une grotte, qu'est-ce que cela nous fait ? ***

* Yves Klein, *La grande Anthropométrie bleue*, 1960, <http://www.yveskleinarchives.org/works/works1fr.html>

** Voir revue n°14 et DP : *Ya des traces !*





Séquences à partir des pages 20-21

COMPÉTENCES :

Éducation artistique

Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique : Organiser, transformer, créer... Créer en combinant des formes, des modes d'expression... [A 36] Transformer des personnages [A 37]

Éveil scientifique

Connaître son corps (445) : Construire son schéma corporel et utiliser son corps comme moyen d'expression (450-53)

Éducation physique

Utiliser son corps comme moyen d'expression : L'expression corporelle et le pouvoir de communication du corps sont des aspects importants du développement moteur, cognitif, socio-affectif et artistique de l'enfant. Ce développement global favorise la confiance en soi, l'aisance et la bienséance dans les relations sociales. En collaboration avec l'éducation artistique, l'éducation physique doit contribuer à l'apprentissage des techniques d'expression corporelle, de mime... Dans ces domaines, l'expression non-verbale, la communication par le regard, par l'attitude, par le geste, en un mot par le corps, d'un message artistique ou émotionnel, jouent un rôle majeur. Développer sa culture corporelle : Celle-ci doit être présentée aux enfants au même titre que la culture littéraire, artistique, scientifique, technique... Elle doit être intégrée dans le projet éducatif et contribuer à l'objectif d'émancipation sociale. [2.2.1. Compétences disciplinaires]

