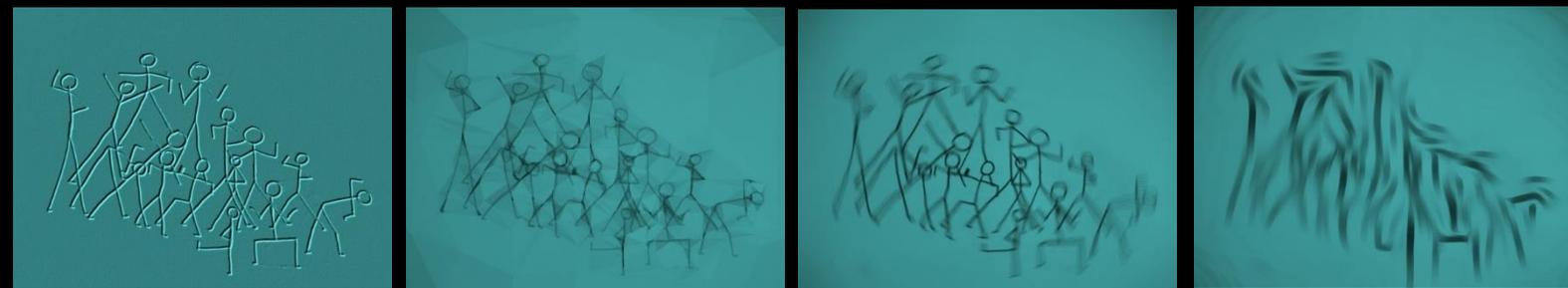


Projet départemental EAC des Yvelines 2022/2023



Rythmes et mouvements : Tout bouge !

Dossier d'accompagnement pédagogique

Dossier réalisé par les CP EAC des Yvelines :

Arts plastiques : Candice Aufrère, Camille Fiorèse, Nathalie Harrewyn,
Clémence Larigaldie, Pascale Lauvray et Nathalie Lesueur.

Education musicale : Corinne Corbeau, Lucie Levy,
Frédérique Stevens, Michaël Sanchez

Danse : Sandrine Elmi

SOMMAIRE

DESCRIPTION DU PROJET.....	4
UNE ENTREE EAC PAR LES ARTS PLASTIQUES	5
DES QUESTIONNEMENTS PLASTIQUES	5
COMMENT DEMARRER LE PROJET ?.....	6
LA FIGURATION DU MOUVEMENT : LE DEFI D'UNE ILLUSION.....	8
COMMENT REPRESENTER LE MOUVEMENT ?.....	13
RENDRE VISIBLE LE MOUVEMENT : DECOMPOSER	13
GARDER UNE TRACE DU CORPS EN MOUVEMENT	19
RENCONTRE DE LA DANSE ET DES ARTS PLASTIQUES.....	23
COMMENT DONNER DU RYTHME ?.....	26
COMMENT PEUT-ON DEFINIR LE RYTHME EN ARTS PLASTIQUES ?.....	26
QUE DISENT LES PROGRAMMES POUR REPRESENTER LE RYTHME ?	28
COMMENT DONNER DU RYTHME DANS UNE PRODUCTION BIDIMENSIONNELLE ?.....	29
COMMENT DONNER DU RYTHME DANS UNE REALISATION TRIDIMENSIONNELLE ?.....	31
COMMENT LE RYTHME SE CONSTRUIT-IL PAR L'INTERACTION DES DIFFERENTS DOMAINES ARTISTIQUES ?	33
COMMENT TEMOIGNER DU MOUVEMENT ?.....	39
LES MOUVEMENTS DE L'ARTISTE	40
REPERER LES MOUVEMENTS.....	42
CAPTER L'ACTION.....	45
RENCONTRE ENTRE LES EMOTIONS ET LES ARTS PLASTIQUES	47
COMMENT FABRIQUER LE MOUVEMENT ?.....	49
CHANGER LA PERCEPTION ET TROUBLER LES SENS POUR SUGGERER LE MOUVEMENT ?	50
L'EXPERIENCE DU SPECTATEUR POUR AGIR SUR LE MOUVEMENT ?	52
EXPERIMENTER LA RELATION OBJET/ESPACE POUR CONSTRUIRE LE MOUVEMENT ?.....	55
RENCONTRE DE LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET DES ARTS PLASTIQUES.....	58
COMMENT RACONTER LE MOUVEMENT ?.....	61
QUOI RACONTER ?.....	61
LA PLACE DU RECIT	68
LITTERATURE : FOCUS SUR LA BANDE DESSINEE	70
ÉTUDE DE LA LANGUE : EXPLOITER LE LEXIQUE DU MOUVEMENT.....	75

MISE EN RESONANCE EN INTERDISCIPLINARITE DU PROJET	79
OBJECTIFS ET PISTES PEDAGOGIQUES DANS DIFFERENTES DISCIPLINES	79
COMMENT ENRICHIR LE PROJET PAR LE PRISME DE LA MUSIQUE ?	81
LE MOUVEMENT EN MUSIQUE	81
DES REPRESENTATIONS DU MOUVEMENT EN MUSIQUE	85
COMMENT DONNER DU RYTHME ?	86
COMMENT FABRIQUER LE MOUVEMENT ?	88
COMMENT RACONTER LE MOUVEMENT ?	89
COMMENT ENRICHIR LE PROJET PAR LE PRISME DE LA DANSE ?	92
VARIABLES MOBILISATION CORPORELLE	92
VARIABLES UTILISATION DE L'ESPACE	92
VARIABLE MOBILISATION DE L'ENERGIE	93
VARIABLES STRUCTURATION DU TEMPS	93
VARIABLES RELATION ENTRE DANSEURS	93
ANNEXES – LA DÉMARCHE DE CRÉATION	95
LA DÉMARCHE DE CRÉATION EN ARTS PLASTIQUES	95
LA DÉMARCHE DE CRÉATION EN MUSIQUE	96
COMMENT METTRE LES ELEVES DANS DE BONNES CONDITIONS MATERIELLES DE CREATION ?	98
QUELS SONT LES PREALABLES INDISPENSABLES ?	99
QUELS MOTS POUR APPRENDRE ?	100
QUELLES CONSIGNES POUR PROGRESSER ?	100
COMMENT MEMORISER ?	100
COMMENT JOUER ?	101
LA DÉMARCHE DE CRÉATION EN DANSE	103
PHASE D'EXPLORATION	103
PHASE DE STRUCTURATION	103
PHASE DE COMPOSITION	104
PHASE DE PRODUCTION	104
RESSOURCES	105

DESCRIPTION DU PROJET

Dans le cadre de la mise en œuvre du parcours d'éducation artistique et culturelle et pour favoriser l'égal accès de tous les élèves à l'art, la Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale des Yvelines et les conseillers pédagogiques Education Artistique et Culturelle – arts plastiques (CPAP), éducation musicale (CPEM) et danse proposent pour 2022/2023 un projet départemental intitulé :

« Rythmes et mouvements : Tout bouge ! »

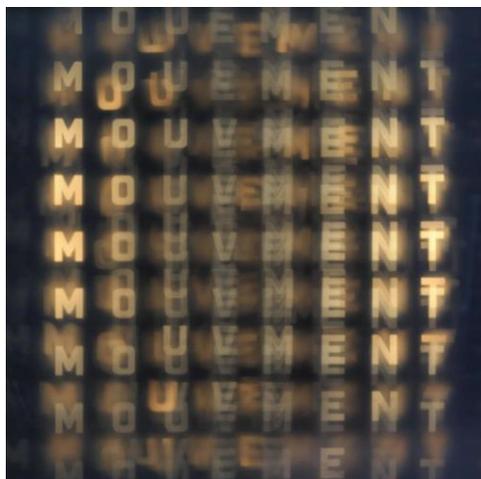
Ce projet a pour objectif de permettre aux élèves de s'inscrire dans une **démarche de création** alliant **arts plastiques, éducation musicale, danse et poésie**. Il s'adresse à toutes les classes, de la **petite section de maternelle au CM2**. Il s'agira, pour chaque classe participante, de répondre à l'incitation « *Rythmes et mouvements : Tout bouge !* », point de départ d'**une réflexion autour de pratiques, de rencontres et d'appropriation de connaissances**.

Chaque classe inscrite devra réaliser in fine **une réalisation par classe, production plastique libre en deux ou trois dimensions, enrichie par une production sonore, dansée ou théâtrale**. Les enseignants devront veiller à ce que la réalisation soit facilement transportable. Les réalisations finales (une par classe) devront parvenir au CPAP de la circonscription courant mai 2023. La production sonore, dansée ou théâtrale sera soit associée à la production plastique via un enregistrement numérique, soit jouée en direct lors de la restitution.

En fin d'année, une restitution réunissant les travaux des élèves sera organisée dans un lieu culturel reconnu des Yvelines, permettant à chaque classe de donner à voir sa production plastique et, lors de sa visite, de mettre en scène sa production sonore, dansée ou théâtrale. Une trace numérique de l'ensemble du projet sera accessible sur le site de la DSDEN. "

UNE ENTREE EAC PAR LES ARTS PLASTIQUES

DES QUESTIONNEMENTS PLASTIQUES



Horacio Garcia Rossi, *Mouvements*, 1964-1965. Paris, Centre Pompidou

Du corps à la trace, de la composition de l'image à l'animation mécanique, du dessin au volume, en passant par la photographie, la bande dessinée et l'image animée, les élèves pourront explorer les différents moyens plastiques pour **donner l'illusion du mouvement**. Ils seront amenés à **explorer l'espace et le temps** pour découvrir que **le mouvement peut avoir de multiples représentations et devenir objet plastique**.

A travers ce projet, les élèves seront amenés à porter **un regard critique sur les images** qui les entourent. Ils pourront mener une réflexion sur **la représentation du corps et sa mise en mouvement**. Ce sera aussi l'occasion de mener un **questionnement sur la notion d'énergie et de mobilité**. Les élèves pourront être amenés à **s'interroger sur les dispositifs de présentation de leurs productions**, qu'elles mêlent les dimensions plastiques, sonores, dansées, poétiques ou non.

En arts plastiques le mouvement appelle différentes notions :

- Espace / temps
- Geste / corps
- Statisme / dynamisme
- Equilibre / déséquilibre
- Mobilité / immobilité
- Simultanéité
- Vitesse
- Instantané
- Cinétisme

COMMENT DEMARRER LE PROJET ?

« **Donner aux élèves les moyens d'élaborer des intentions artistiques** », les engager dans une pratique sensible autonome de plus en plus réfléchie, suppose de les **mettre en recherche**, de les inscrire dans une quête plastique à la fois corporelle, intuitive et perceptive mais aussi raisonnée, réflexive et réfléchie. L'élève est d'autant plus impliqué dans l'action et la réflexion, d'autant plus motivé par l'acte d'invention qu'il est amené, invité, encouragé voire explicitement autorisé à penser de façon personnelle. Ainsi, il essaie, tâtonne, multiplie les expériences, met en relation, compare, développe une intention, élabore une réponse et un projet qui lui font prendre conscience de son pouvoir d'expression. [...] A l'école, **la démarche s'ancre dans une expérience de recherche.**

Eduscol : Des situations pour créer et s'exprimer en arts plastiques aux cycles 2 et 3

Déclencheur : questionner et constituer un mur d'images pour faire émerger les premières représentations des élèves

Questionner

Qu'est-ce qui peut être en mouvement ?

Qu'est-ce qui donne du rythme ?

Est-ce qu'il y a du mouvement dans une image ?

Rechercher, collecter, rassembler des mouvements

- . Apporter une image représentant un mouvement, un rythme.
- . Des reproductions d'œuvres d'art (dessins, peintures, photographies, sculptures, vidéos...) : photocopies en couleurs ou en noir et blanc, poster, cartes postales, livres, magazines, revues...
- . Des photographies des élèves en séance d'EPS
- . Des dessins réalisés par les élèves lors des séances d'EPS avec divers moyens.
- . Constituer un mur d'images.

Observer, constater

- . Ranger et trier les images.
- . Regarder pour mieux voir.
- . Observer, détailler, comparer.
- . Mettre en évidence des éléments plastiques permettant l'expression du mouvement : codes de la bande dessinée, effets de répétition, tracés rapides, tremblés, effets de flou...

Agir, pratiquer

. Travail à partir des images ou d'un dessin :

- **Reproduire** : répéter, accumuler, multiplier, décalquer, photocopier
- **Isoler des détails**, faire des collections de postures, de gestes
- **Transformer** : changer les proportions, mettre en couleur...
- **Associer** : ajouter des éléments, coller des images, des matériaux

. Donner une intention : transformer des dessins en dessins qui « bougent »

. Travail graphique : choisir un motif, le reproduire, agrandir, réduire, coloré, épaissir.

Découvrir et utiliser un vocabulaire spécifique :

animer, répéter, varier, illusion, succession, fréquence, enchaînement, articulation, répartition, composition, progression, accélération, ralentissement, déplacement, changement

posture, geste, signe, position, symétrie, asymétrie, stabilité, étapes, spontanéité, cadence, vitesse, intensité, suite, période, régularité, intervalle, motif, agencement, association, courbe, ondulation, oscillation, tourbillon, explosion, relief, pression, vide, espacement, fluidité, vivacité, élan, nervosité, fulgurance, dynamique, tension, énergie, force, action, puissance, efficacité, rapidité, flou, effacement, estompé, trace, passage, dégradé, lavis, frottis, frottement, épais, transparent

en arrière, en avant, ascendant, ascensionnel, élévation, soulèvement, centrifuge, centripète, concentrique, convergent, descendant, divergent, horizontal, oblique, rayonnant, vertical, accéléré, intensif, lent, rapide, dynamique, vif, violent, circulaire, elliptique, giratoire, ondulatoire, oscillatoire, rotation, régulier, sinusoïdal, varié, alternatif, continu, discontinu, périodique, saccadé

affaissement, baisse, chute, descente, inflexion, ébranlement, saut, secousse, soubresaut, balancement, pulsation, vague, vibration, glissement, remous, écoulement, mobilité, gesticulation, tremblement, tressaillement, action, acte, élan, impulsion, variation, inclination, trafic, bouillonnement, effervescence, fougue, turbulence, trépidation, vacillation, vivacité, course, évolution, marche, position, trajectoire, ligne, cadencé, chaloupé, entraînant, langoureux, précipité, trépidant, délicat, imperceptible, agressif, mécanique, automatique, hypnotique, chaotique.

Ce dossier propose des pistes pédagogiques en arts plastiques et des références artistiques regroupées autour de **cinq questionnements** sous-tendus par cette incitation :

- **Comment représenter le mouvement ?**
- **Comment donner du rythme ?**
- **Comment témoigner du mouvement ?**
- **Comment fabriquer le mouvement ?**
- **Comment raconter le mouvement ?**

LA FIGURATION DU MOUVEMENT : LE DEFI D'UNE ILLUSION

MOUVEMENT nom masculin « *faculté de se mouvoir* », en particulier « *action, manière de bouger une partie du corps, le corps* ».

MOUVOIR verbe transitif issu du latin *movere* « remuer, bouger » et surtout « se déplacer », également employé au sens moral d'« exciter, émouvoir ».

Déplacement (d'un corps) par rapport à un point fixe de l'espace et à un moment déterminé. Action de se mouvoir, de changer de place, de modifier la position d'une partie du corps.

- En arts plastiques, animation, vivacité d'une œuvre ou d'une partie d'œuvre, résultant aussi bien des procédés de composition et de rendu employés que du motif figuré.
- En musique, degré de rapidité que l'on doit observer dans l'exécution d'un morceau de musique ; chacun des morceaux composant certaines œuvres musicales ; progression ascendante ou descendante d'une voix par rapport à une autre voix qui évolue simultanément.

RYTHME nom masculin (latin *rhythmus*, du grec *rhuthmos*, cadence)

Retour, à des intervalles réguliers dans le temps, d'un fait, d'un phénomène de nature physique, auditive ou visuelle. Vitesse selon laquelle se déroule un processus donné, s'accomplit une suite d'événements.

- En arts plastiques, succession des lignes, répartition des masses et des couleurs, des ornements et des motifs qui composent un dessin, une sculpture, un édifice.

- En musique, ordre et proportion des durées, longues ou brèves, dont l'organisation est rendue sensible par la périodicité des accents faibles ou forts. Parfois synonyme de *mesure, cadence, mouvement, tempo*
- En prosodie, retour à intervalles réguliers des temps forts et des temps faibles, dans un vers, une phrase musicale, etc.

La représentation du mouvement est une préoccupation qui traverse l'histoire de l'art depuis la préhistoire. De tous temps, les artistes ont tenté de saisir le mouvement, de le révéler afin de l'immortaliser pour **rendre compte de la complexité du monde. Le défi est de donner existence au mouvement à l'aide d'illustrations qui demeurent statiques.** Tous poursuivent le même but ; seules les techniques diffèrent.

- Comment représenter le mouvement ?

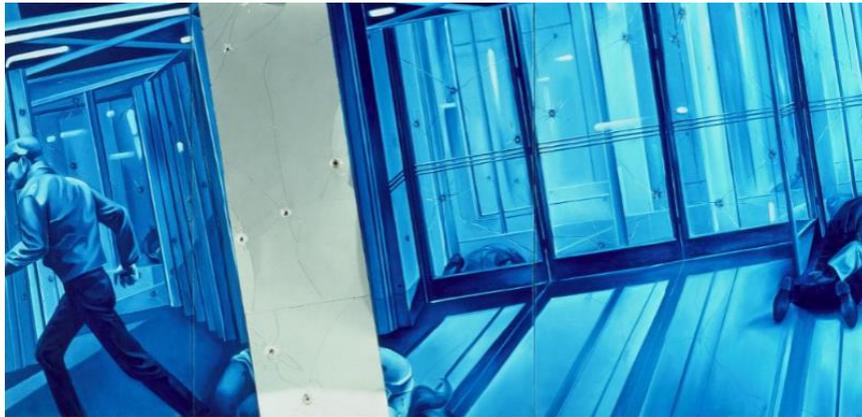
Jusqu'à l'apparition de la chronophotographie et du cinéma à la fin du XIXe siècle, le mouvement – en soi impalpable et temporel – n'a pu qu'être suggéré dans les images fixes. Dès la préhistoire, le **mouvement est suggéré** à travers à travers un certain nombre de conventions propres à chaque époque : **répétition d'une même figure, attitude du corps amplifiée, drapés flottants et chevelures envolées, flou, touche visible et refus de la netteté** permettent de représenter de manière synthétique plusieurs mouvements dans une attitude apparemment figée, de traduire les effets mouvants de l'atmosphère et de l'eau à travers l'histoire du paysage ou le tumulte d'une scène de transport ou de bataille.



Anne Louis Girodet – Trioson, *Draperie volante – Etude pour le groupe du fils portant son père dans « Une scène de déluge »*, 1802. Nantes, musée des Arts de Nantes
Fresque des lions restituée dans la Grotte Chauvet 2 Ardèche – 37000/28000 av. J.-C.

- Comment raconter le mouvement ?

Dès l'Antiquité, les artistes ont cherché à **représenter la succession de moments dans une même scène**. Le choix des postures, des angles, les cadrages, les regards en plongée, les vues de dos ou de trois quarts permettent de retenir l'instant ou saisir une dynamique. Ces conventions servent **la narration** et sont reprises jusque dans les codes de la bande-dessinée.



Jacques Monory, *Meurtre n°10/2*, 1968. Paris, Centre Pompidou

- Comment donner du rythme ?

Plus généralement, pour **animer une composition et donner du rythme**, la symétrie, les lignes horizontales et verticales génèrent une impression statique au contraire de **l'asymétrie, des courbes et des obliques qui suscitent tension et dynamisme**. **Les contrastes de couleurs et de valeurs, la densité des tracés, les espacements, c'est-à-dire le vide, le blanc du support**, participent tout autant des possibles suggestions du mouvement.



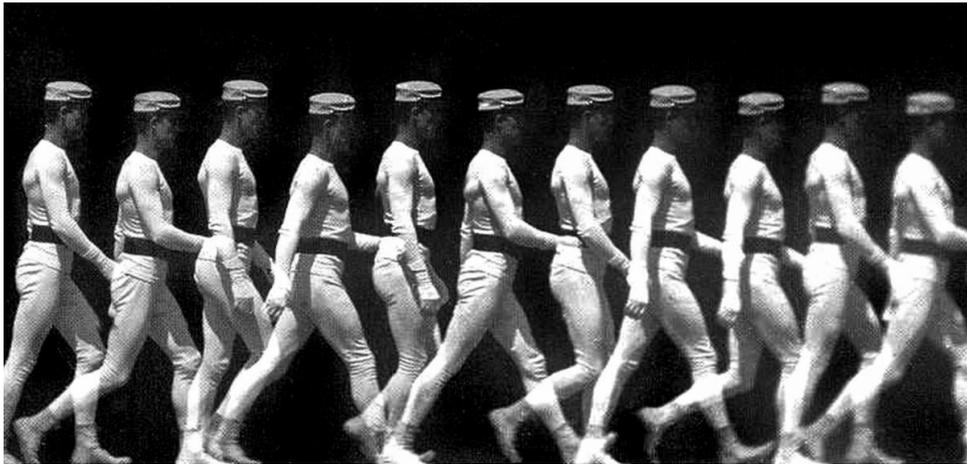
Bridget Riley, *Rêve*, 1999. Bridget Riley Collection

Fragonard, *Les Hasards heureux de l'escarpolette*, 1767. Londres, Wallace Collection.

Renoir Auguste, *La balançoire*, 1876. Paris, musée d'Orsay.

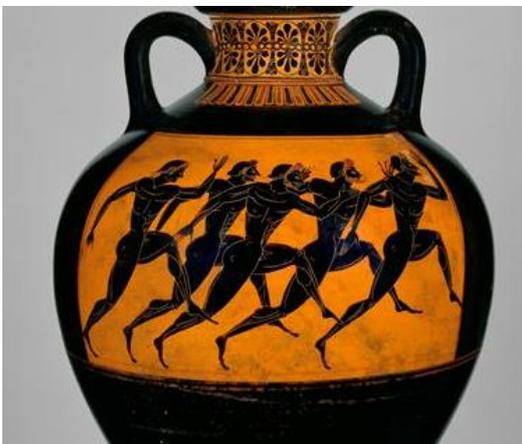
- Un tournant dans la représentation du mouvement

A la fin du XIXème, l'invention de **la photographie bouleverse la connaissance du mouvement** et permet de renouveler le regard. Elle **rend visible ce que l'œil ne voit pas**. **Le geste est décomposé** jusqu'à une forme d'abstraction quasi géométrique fait de lignes et de durées. Le geste devient alors schéma, diagramme.



Jules-Etienne Marey, *La marche de l'homme*, 1886.

Libéré des codes de représentation du mouvement par l'invention de la photographie, les artistes explorent d'autres manières de suggérer le mouvement. Il ne s'agit plus alors de figurer plusieurs corps juxtaposés pour en illustrer le mouvement mais de **figurer plusieurs lignes décalées au sein d'un seul et même corps pour en illustrer le mouvement**.



Peintre d'Euphiléto, Amphore panathénaique, vers 530 avant JC. New York, Metropolitan Museum of Art
Frantisek Kupka, *Femme cueillant des fleurs*, vers 1909, pastel. Paris, Centre Pompidou.

- Comment fabriquer le mouvement ?

Certains cherchent à **fabriquer le mouvement**. Il devient lui-même un moyen plastique à part entière pour définir l'œuvre. Des mobiles mis en mouvement par le déplacement de l'air ambiant aux œuvres motorisées, des œuvres modifiées par l'intervention des spectateurs à celles qui ont pour caractéristique de se mouvoir dans l'œil du spectateur au cours de son déplacement, sans que celle-ci soit en elle-même mobile, **le mouvement devient réel et non plus suggéré**.

Marcel Duchamp, *Rotative demi-sphère*, 1924. Paris



- Comment témoigner du mouvement ?

Pour d'autres, la gestualité devient le centre des recherches : la trace comme action, le geste comme fondement. La trace est la mémoire des gestes et du passage du temps, elle **témoigne du mouvement**. La surface de la toile est le réceptacle **des effets du geste, des outils, de la matérialité** : amples jaillissements, matières griffées, grattées, entre traces et écritures, signes répétés **autant d'explorations** témoignant de l'expression personnelle de chacun.



Pierre Soulages, *Peinture 195 x 365 cm*, 14 avril 1956, 1956. Rodez, Musée Soulages.

Gerhard Richter, *Juni (527)*, 1983, huile sur toile. Paris, Centre Pompidou.

COMMENT REPRESENTER LE MOUVEMENT ?

Représenter le mouvement (le déplacement d'un sujet, le changement de position dans l'espace), c'est le montrer dans l'image fixe, ; c'est suggérer plastiquement la vitesse, le dynamisme et le déplacement. Cela consiste en une observation et une prise de conscience des techniques graphiques et picturales donnant l'illusion du mouvement.

RENDRE VISIBLE LE MOUVEMENT : DECOMPOSER

Comment observe-t-on le mouvement dans une image qui n'est pas en mouvement ? Observer la composition d'une image fixe ? Comment composer le mouvement ? Comment est composé le mouvement dans une image fixe ?

REPETER, REPRODUIRE, MULTIPLIER UN MOUVEMENT

PISTES PÉDAGOGIQUES : DEMARRER LE PROJET A PARTIR D'UN MUR D'IMAGES :

Exploiter un mur d'images, observer et décrire des images.

Comparer les images, les trier, nommer les ressemblances et les différences.

Comment sait-on qu'il y a du mouvement ?

Qu'est-ce qui indique le mouvement ? Quels sont les éléments de l'image en mouvement ?

Qu'est-ce qui indique qu'un objet ou un personnage est en mouvement ?

Quel effet produit la décomposition d'une image ?

Expérimentations pour repérer et nommer le mouvement :

- Déchirer : découper, **déchirer** la photocopie d'un objet, d'un corps de façon à lui donner du mouvement.

- Frotter : Frotter à la craie, au crayon à papier des éléments de son environnement (tronc d'arbre dans la cour, murs de la classe...). Constituer un catalogue de formes ; choisir sa forme, la **répéter**, la **fragmenter**, cherche à lui donner du mouvement.



- Expérimenter différents mouvements lors de séance en EPS (marche, course, danse...). Essayer de décomposer un mouvement, photographier chaque étape, **assembler** les photos, observer et nommer.

Petits exercices pour faire émerger quelques techniques de représentations du mouvement, ces exercices sont des phases de réflexion qui ne constituent pas une production en soi :

- Déchirer des rectangles de papier, placer la moitié des rectangles sur une feuille A5 de façon à produire un mouvement évoquant un sentiment / une sensation de sérénité ; placer le reste des rectangles sur une autre feuille A5 de façon à produire un mouvement évoquant un sentiment / une sensation de chaos. Afficher les productions des élèves, observer les techniques utilisées, les effets produits, les nommer, les lister puis les nourrir de quelques références culturelles (ci-dessous)

- Choisir une photo d'animal, de voiture, de trains... demander aux élèves de **transformer** leur photo de façon à faire apparaître un mouvement racontant une histoire.

Références culturelles :

- Les références culturelles permettent de **nourrir les productions des élèves**, elles leur permettent de mener plus loin leur réflexion.
- Les références culturelles permettent également de **construire une culture commune**, c'est la raison pour laquelle, il faut ne présenter aux élèves que des artistes reconnus par les grandes institutions que sont les musées (Moma, Tate, Quai Branly, Louvre, Mam, palais de Tokyo...)

La répétition et la superposition des figures induisent l'illusion du mouvement

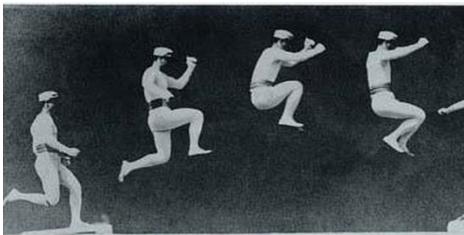


Peintures, 150 000 av. J.C., Grotte de Chauvet, Ardèche, France.

La répétition des mêmes attitudes amplifie visuellement le mouvement



Granacci (attr.au pseudo), *La Vestale Tuccia*, début XVI^e siècle.



Etienne-Jules Marey, Etude du saut en longueur

La chronophotographie donne à voir **la décomposition** du mouvement par la prise de photographies à intervalles réguliers. Elle permet l'étude du mouvement et d'en comprendre les mécanismes.

Inspiré par la chronophotographie, Marcel Duchamp utilise lui aussi la **décomposition** dans une série de peintures sur le thème du mouvement. Ce sont les **juxtapositions** et les **accumulations** du sujet qui représentent le mouvement.



Marcel Duchamp, *Nu descendant l'escalier n°2*, 1912



Parmi les Futuristes italiens, Giacomo Balla cherche à représenter la vitesse et non l'automobile elle-même, en l'évoquant avec des **formes**, ici des courbes en spirale.

G. Balla, *Vitesse d'une automobile*, 1913

Ici, c'est l'accumulation et la **variation de la taille des tubes (des formes)** qui créent une sorte de vague en mouvement.



Vincent Mauger, *Figures spatial non usuelles*

FIGER / SUSPENDRE LES GESTES

Un mouvement peut être figé par un croquis, un dessin, une photo, une sculpture, un arrêt sur image. C'est **la question du temps** qui est ici engagée.

« Dans les programmes de cycles 2 et 3, le temps est étroitement lié à la narration. **La narration** est l'acte de langage par lequel on raconte quelque chose. Les éléments du langage des arts plastiques permettent ainsi de raconter de manière visuelle » source Eduscol

La photographie fige un instant qui s'inscrit dans une temporalité : avant, après. Que raconte-elle ? Que s'est-il passé avant ? Que se passera-t-il après ? Que fait le personnage ? Qu'évoque son mouvement ? Ses gestes ?

La sculpture fige un instant et une posture ; elle questionne le temps, **l'espace, le geste**, ainsi que **les matériaux** et **les outils**.

PISTES PÉDAGOGIQUES :

Photographier

- Imaginer une histoire, isoler un instant, le mettre en scène, le photographier à l'aide d'un appareil photo numérique ou d'une tablette. Raconter l'histoire.
- Témoigner ou inventer un événement de la vie de l'école, l'insérer dans un story board, isoler un instant. À l'aide de figurines, imaginer une mise en scène. La photographier.
- Photographier (ou dessiner à partir de) des figurines, ajouter des éléments qui vont accentuer le mouvement, théâtraliser l'instant à la manière des grandes photos de guerres.

- Donner une portée artistique à un évènement mineur ou détourner un évènement mineur pour le présenter plastiquement comme en évènement de grande portée par la photo, le photomontage, l'ajout d'éléments à une photo.
- À partir d'une photo d'élève en mouvement, prolonger le geste en ajoutant de la laine, du végétal, du tissu... Expérimenter différents médiums pour accentuer le mouvement. Même exercice à partir de la photo d'un élève immobile ; comparer et nommer les différences.

Sculpter

- Modeler du papier aluminium pour figurer un corps en mouvement. Donner une intention au mouvement, en raconter l'histoire.
- Modeler de l'argile pour représenter une danse ou un personnage en mouvement ; les mettre en scène et les photographier.
- Façonner du fil de fer souple, du fil de jardinage, du fil chenille ou du fil électrique gainé pour faire un corps en mouvement.
- Exposer les sculptures de manière individuelle ou en faire une réalisation collective (composition), prendre en compte les sculptures des autres dans la composition collective.



Dessiner

- Rechercher, dans son environnement, différentes signalétiques impliquant un mouvement. Isoler, mimer, les gestes et les postures, en détourner le sens et les codes couleurs, observer les effets. En imaginer d'autres.



- Mettre en mouvement un pantin articulé, garder la trace des mouvements en traçant les contours du pantin sur des feuilles différentes, en accumulant sur une même feuille, en fragmentant. Rechercher des mouvements impossibles, les dessiner, observer les effets.



- Assembler dans une production commune toutes les silhouettes des élèves en saturant l'espace, (imbriquer, accumuler, superposer, juxtaposer) ; observer les effets.

- Tracer la silhouette de son corps au sol dans une position qui raconte une histoire.

Découper, transformer la silhouette (changer de couleur / monochrome, coller des papiers, des tissus, couvrir de graphismes, cerner ...).



- Choisir, découper et / ou déchirer une forme en utilisant tout type de papiers pour les corps : journal, kraft, magazine, cadeau, affiche, peint...

- Réaliser des corps en mouvement à partir d'éléments végétaux collectés, collés et liés sur un support à plat.

RÉFÉRENCES CULTURELLES



Interroger le temps et la narration : un moment suspendu

YVES KLEIN, *Le saut dans le vide*, 1966

Suspendre le temps et témoigner



JOE ROSENTHAL, *Raising the Flag on Iwo Jima*, 1945

Fragmenter le corps, mettre l'accent sur les vides (**l'espace**) qui marquent les articulations et **souligner le mouvement par une ligne**.



MATISSE, Nus bleus, 1952

GARDER UNE TRACE DU CORPS EN MOUVEMENT

« Rien n'est immobile, le mouvement est partout, il est continu et indivisible »
Henri Bergson.

GESTES, MIMES ET SEANCE DANSEE

À partir d'une séance dansée qu'elle soit reproduite ou inventée, on s'interrogera sur la trace du geste et sur la mémorisation.

PISTES PÉDAGOGIQUES :

Explorer une séance dansée

- Observer un danseur (visionnage d'une chorégraphie, d'un ballet), isoler et reproduire une intention, une phrase dansée. **Varié l'espace sonore, le temps, les trajectoires**, observer et nommer les effets.

- Inventer un mouvement en **associant** les photos prises lors d'une séance de danse en utilisant le **collage** (dessins, papiers déchirés ou découpés, personnages de magazines).

- Partir d'un album, d'une poésie, d'une phrase, laisser les élèves **expérimenter des gestes, des phrases dansées** qui racontent l'histoire. Alternier les phases où les élèves sont **spectateurs puis acteurs** des propositions, **faire des choix** tous ensemble afin de créer un langage commun. **Associer et assembler** les gestes de façon à **créer une phrase chorégraphique**.
- S'approprier une chorégraphie en expérimentant les variables de la danse : le temps, l'espace, le mouvement, les autres.

Dessiner, sculpter le geste

- Choisir une **action de la vie courante** (marcher, trotter, sauter, s'étirer, s'accroupir, frapper, fouetter, presser, tordre, tapoter, effleurer...), expérimenter différentes intentions (être pressé, fatigué, surpris...), explorer des nuances en jouant sur les émotions. Photographier pour garder en mémoire, **isoler des gestes, les tracer** (cerner, tracer les courbes, les traits, utiliser de la ficelle...).
- Observer la posture d'un danseur ou d'une danseuse, chercher à le représenter à travers des traits et des courbes en **variant les outils** (pinceau, crayon à papier, fusain, craies...). Observer les effets, prolonger la production en l'enrichissant en variant les médiums.
- Au sol, sur de grandes feuilles, garder plusieurs traces de mouvements amples, les **associer**, les **juxtaposer**, les **imbriquer**. Observer les effets.
- **Agir sur les médiums** dans l'intention **de représenter des gestes dansés**. Exemple : étirer la matière avec différents outils (le doigt, une règle, un peigne, une raclette, un outil inventé...) ; observer les effets, les transformer.
- À partir de matériaux solides (bâtonnets, brindilles, fils de fer, morceaux de laine.) représenter le geste. Prolonger l'exercice en **changeant de médium** (peinture, encre, gels, colle, fusain...) et **de support** (le dessin, le croquis, le tracé, la trace), expérimenter la simplification de la représentation du geste par le dessin.

Dessiner une chorégraphie

- **Symboliser une danse avec du fil de fer**, enrichir la composition, la mettre en scène.

- Lister les **gestes graphiques possibles associés aux gestes dansés, inventer un code graphique chorégraphique**, écrire une phrase dansée.
- Représenter une danse en réutilisant les codes graphiques. Inventer un codage pour le déplacement dans **l'espace**.
- Partir d'une phrase dansée écrite puis, par groupe, observer les différentes interprétations.
- Partir d'un extrait de ballet visionné en classe, isoler des phrases des gestes dansés, afin de **garder la mémoire de ces gestes**, essayer de **coder une phrase chorégraphique**.

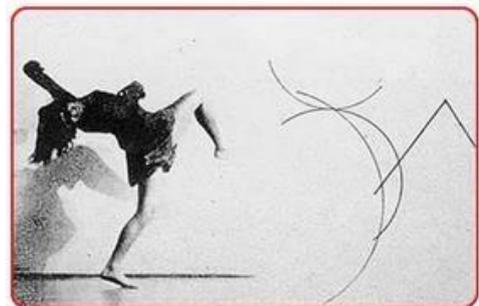
RÉFÉRENCES CULTURELLES :

Michel Costiou est un artiste plasticien de **l'instantanéité et du mouvement**. Il travaille depuis 1985 sur toutes les formes du spectacle vivant. À partir de 1989, il réalise des reportages graphiques en direct, à l'encre de Chine.



MICHEL COSTIOU, Danse des fils, 2015

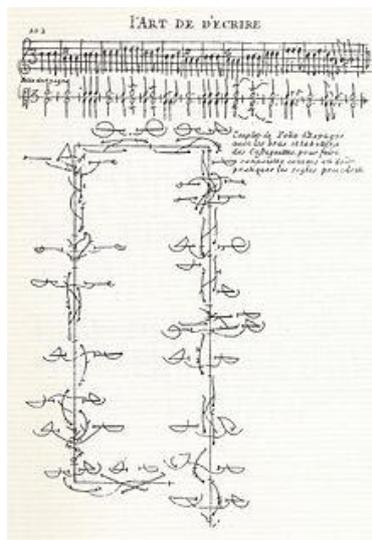
Wassily Kandinsky a produit quatre dessins analytiques en 1926 basés sur des photographies d'une danseuse. Il s'agit là de **garder la trace d'un mouvement en le simplifiant**.





Henri Michaux (1899-1984), poète et peintre, a écrit un livre intitulé *Mouvements*, publié en 1951, composé de dessins à l'encre de Chine et de plusieurs poèmes. En 1980, Marie Chouinard propose une œuvre chorégraphique inspiré de cet ouvrage. Le corps en mouvement est ici représenté par des **silhouettes simplifiées**.

HENRI MICHAUX, Mouvements, 1950



RAOUL-AUGER FEUILLET, Chorégraphie, ou l'art de décrire la danse (1700)

Jean-Michel Othoniel a investi en 2015 de façon pérenne le bosquet du théâtre d'eau au château de Versailles. **Chaque arabesque de perles dorées correspond à un mouvement de danse : le roi danse sur l'eau, ici le Rigaudon de la Paix.**



RENCONTRE DE LA DANSE ET DES ARTS PLASTIQUES

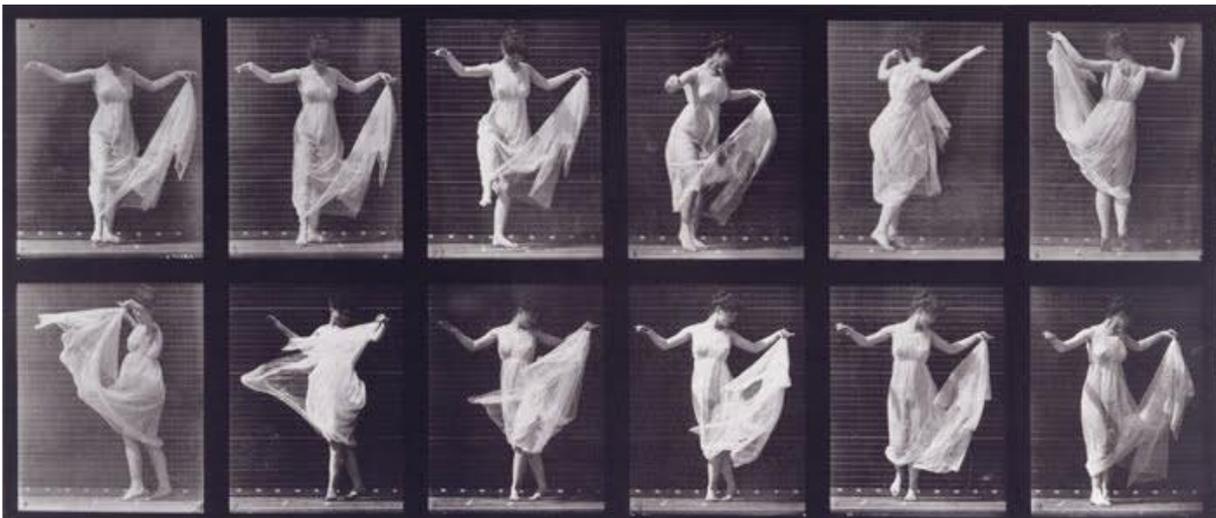
« Bien que la danse et les arts plastiques appartiennent à des domaines artistiques distincts, une véritable porosité existe entre les deux disciplines et chacune peut éclairer l'autre de ses spécificités ». Dossier « Danse et arts plastiques » du MBA de Lyon.

Les transpositions notionnelles sont nombreuses : la lumière, l'espace, le dynamisme, la forme, la décomposition, les contraintes, l'équilibre, le corps, les décors, le temps.

La décomposition d'un pas

Pour comprendre et transmettre un pas, le danseur, le mime, le sportif ou l'artiste de cirque passent par une décomposition du pas en différentes étapes

- Utiliser le **stop motion pour analyser la décomposition d'un mouvement**. À l'aide de l'application gratuite Stop Motion Studio, sur  tablette ou téléphone expérimenter la décomposition d'un pas. Noter les éléments essentiels pour illustrer ce pas. Prolonger les expérimentations sur d'autres gestes.
- Faire varier la marche en l'exprimant sur différentes marches musicales, observer les effets. Associer chaque marche à une émotion, une couleur, un graphisme.

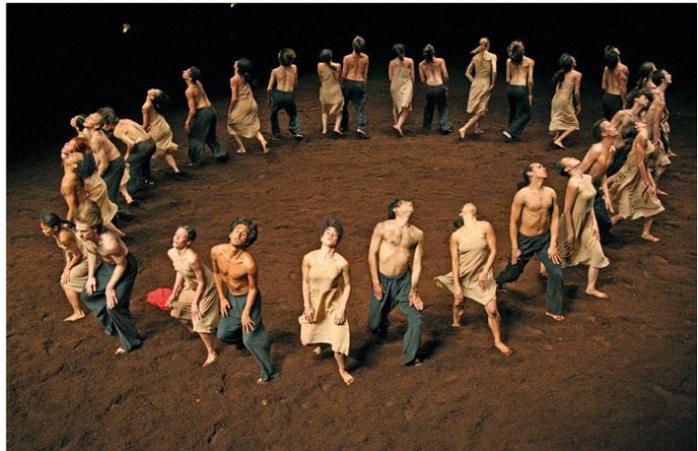


EADWEARD MUYBRIDGE, *Woman Dancing*, 1884

L'espace et la forme

En peinture, en sculpture comme en danse, l'espace est modelé par la composition.

PINA BAUSCH, le sacre du Printemps, 1975



EADWEARD MUYBRIDGE, Woman Dancing, 1884

Comment la danse traite-elle la forme ? Dans *le Sacre* de Pina Bausch, le motif du cercle rappelle celui des rites sacrificiels. Comment traduire plastiquement le sens de cette forme mise en espace par la danse ? Imaginer et s'interroger sur d'autres formes, d'autres espaces, d'autres sens.

L'équilibre / le déséquilibre

- Rechercher des situations d'équilibre / déséquilibre avec des objets, son corps, dans des séances en EPS ou dansées. En Cycle 1 « amener progressivement l'enfant à construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements pour s'adapter à différents types d'environnement ». En Cycle 2 et en Cycle 3 « éprouver les limites et les contraintes de certaines postures - sur le sol - sur un support : tabouret, chaise, escalier... - avec le corps d'un camarade »
- Varier les déplacements, contraindre l'espace avec du matériel, verbaliser sur les effets produits. Produire des traces des expérimentations.
- Transposer les gestes avec des constructions de cubes en situations instables, garder les traces en photographiant.
- Réaliser une sculpture à partir de gestes, formes géométriques en argile. Trouver plusieurs équilibres possibles.



YOANN BOURGEOIS, fugue trampoline, 2022

COMMENT DONNER DU RYTHME ?

La définition la plus générale du rythme présente celui-ci comme un **retour périodique d'un ensemble de temps forts et de temps faibles**.

Pascal Michon, « Notes sur le rythme comme enjeu artistique, scientifique et philosophique depuis la fin du XVIII^e siècle », *Rhuthmos*, 9 novembre 2012 [en ligne]. <https://rhuthmos.eu/spip.php?article540>

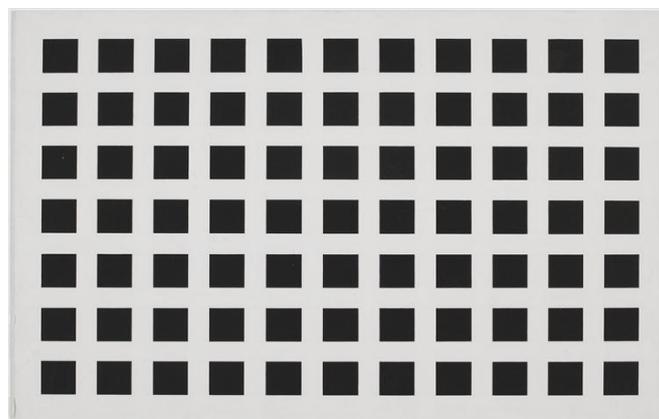
COMMENT PEUT-ON DEFINIR LE RYTHME EN ARTS PLASTIQUES ?

Le rythme est un principe de conception qui suggère le mouvement ou l'action. Il est généralement obtenu par la **répétition de lignes, de formes, de couleurs, de matières et d'espaces**. Il crée un **tempo visuel** dans les œuvres d'art et fournit **un chemin à suivre pour l'œil du spectateur**. A partir de l'observation d'images, on peut observer que le rythme change la perception et donne à voir une intention (que veut-on exprimer ?).

On peut définir 5 types de rythmes : **le rythme régulier, le rythme alterné, le rythme aléatoire, le rythme fluide et le rythme progressif**.

Quelques exemples d'œuvres qui rendent compte de ces rythmes :

Le rythme régulier est perçu dans l'œuvre d'Aurélie Nemours par des éléments répétitifs disposés dans un ordre spécifié et mesuré. Le spectateur ressent alors de grandes vibrations lorsqu'il observe ce tableau.



Aurélie Nemours, *Point pluriel*, 1981,
51,2 x 33,8 cm, Centre Georges Pompidou

Le rythme alterné se discerne dans le tableau de Paul Klee par la répétition de plusieurs composants utilisés de manière interchangeable. On peut y déceler des alternances de couleurs claires et sombres et le placement de diverses formes et couleurs dans un motif répétitif. L'œil du spectateur suit des intensités de formes, de couleurs.



Paul Klee, *Rythme d'une plantation*, 23 x 30,5 cm, aquarelle sur papier, 1925, Paris, Centre Pompidou



Jackson Pollock, *Rythme d'automne*, peinture vinylique sur toile, 232 X 537 cm, 1957, Metropolitan Museum of Art

Le rythme aléatoire est créé par des éléments répétitifs sans ordre ou arrangement spécifié. Cette toile se compose de lignes noires, blanches, brunes et grises qui laissent entrevoir un chaos apparent.



Vincent van Gogh, *La nuit étoilée*, huile sur toile, 73 x 92 cm, 1889, MoMA

Le rythme fluide est rendu dans ce tableau par des éléments courbes et circulaires qui donnent du mouvement et expriment toute la violence et les tourments psychologiques de Van Gogh.

Le rythme progressif naît dans cette œuvre par une succession de plans courbes se pressant les uns contre les autres, délimités entre eux par des contrastes colorés qui créent un rythme faisant vibrer la surface plane.



František Kupka, *La Foire (Contredanse)*, 1921-1922, huile sur toile, 73 x 243 cm, Prague, musée Kampa- Nadace Jana a Medy Mládkových.

QUE DISENT LES PROGRAMMES POUR REPRESENTER LE RYTHME ?

Cycle 1 : **S'exercer au graphisme décoratif** :

Les élèves constituent des répertoires d'images, de motifs divers où ils puissent apprendre à reproduire, assembler, organiser, enchaîner à des fins créatives.

Cycle 2 : **Exprimer des émotions, représenter le monde** :

Les élèves seront amenés à observer, expérimenter des principes d'organisation et de compositions plastiques : répétition, alternance, superposition, orientation, concentration, dispersion, équilibre, ...

Cycle 3 : **Fabriquer et mettre en relation l'objet et l'espace, présenter des productions plastiques** :

Les élèves se poseront des questions sur les relations entre les constituants plastiques divers, la qualité des effets plastiques induits, le sens produit par des techniques mixtes dans les pratiques bi-dimensionnelles et dans les fabrications en trois dimensions.

Ils seront amenés à explorer la diversité des modalités et lieu de présentation de leur production et des œuvres.

COMMENT DONNER DU RYTHME DANS UNE PRODUCTION BIDIMENSIONNELLE ?

- En transformant le rythme : passer d'un rythme à un autre.
- En reproduisant, répétant un même motif : décalquer, pochoir, impression, empreinte...
- En alternant le rythme par des gestes (tamponner, froisser, ...), par la dynamique du geste (lent, rapide, ...) ou des algorithmes (motifs)
- En transformant, associant les couleurs, les formes, les contrastes.
- En accentuant ou faisant disparaître des éléments de la composition : ligne, diagonale, orientation, intervalle, symétrie, les vides, les espacements, le cadrage.
- En repérant les rythmes dans l'environnement proche (fenêtres, portails, ...)
- En modifiant les échelles.
- En réalisant des séries.



Isoler



Jouer sur les variables



Dupliquer un motif



Simon Hantai, *Tabula*, 1974, Acrylique sur toile, 262 x 256 cm, © Fondation Hantai

Simon Hantai joue sur le principe de répétition. Le rythme est perçu par des espacements presque réguliers qui sont créés en pliant la toile et par une alternance de matières provoquées par les traces du pinceau. Les rectangles sont des motifs indépendants mais liés par une même teinte. On ressent une vibration des couleurs, on imagine aussi une forme en mouvement provoquée par les traces des ficelles dénouées dans les blancs lors du dépliement de la toile et par les traces de pinceau dans les rectangles.



Claude VIALLAT, *Sans titre*, 1979 Peinture sur toile de tente militaire, 325 x 475cm, musée d'art de Nantes

Claude Viallat répète une forme, toujours la même, sur les différents pans de la toile de tente servant de support. Cette forme libre, molle, tracée au pochoir ou à main levée est cernée par une zone en réserve (non recouverte de peinture) laissant apparaître la couleur kaki d'origine du support. La répétition en diagonale de cette forme donne un rythme régulier mais on peut y déceler un rythme alternant grâce au changement d'orientation des formes sur chacun des pans de tissu.

Par la représentation d'un rythme régulier, d'une composition minimaliste, proche d'un tableau abstrait, ce paysage n'existe pas. Un certain nombre de détails ont été effacés (une usine sur l'autre rive), d'autres accentués (le moutonnement des flots et de la pelouse).



Andreas Gursky, *Rhein II*, 2001, ©Andreas



Ici les cercles donnent une sensation de mouvement et plusieurs rythmes se cotoient : les trois disques blancs se déplacent le long de la diagonale, les lignes épaisses noires et blanches se déploient en une ligne sinueuse. Un effet de torsion envoie l'œil autour de la composition dans une boucle sans fin.

Robert Delaunay, *Rythme sans fin*, Huile sur toile, 162 x 130 cm, Tate Gallery

COMMENT DONNER DU RYTHME DANS UNE REALISATION TRIDIMENSIONNELLE ?

- En transformant une feuille en volume par les actions : plier, enrouler, coller, modeler, chiffonner, ...
- En créant une sculpture par association d'un nombre déterminé d'éléments et en modulant avec les couleurs ou la lumière ou l'ombre pour donner du rythme.
- En accumulant un même objet ou plusieurs objets de manière répétée dans une installation.
- En jouant sur les vides et les pleins d'une sculpture.



Productions d'élèves



Henri Moore, *Figure couchée*, 1951, 110 x 225 x 65 cm, Bronze doré, Jardin des Tuileries

Henri Moore travaille à partir de maquette en plâtre puis colle des ficelles à la surface du matériau pour souligner la fluidité des formes et des rythmes. Il parvient à obtenir une certaine distorsion de la forme pour la faire coïncider avec l'espace.



Kader Attia, *Ghost*, 2007, Feuilles d'aluminium compressées, Chaque élément mesure 100 x 50 x 70 cm, installation de 102 sculptures, Centre Pompidou

Cette installation joue sur la répétition régulière d'une même silhouette. Mais suivant le placement du spectateur, le rythme n'est pas le même.



Chiharu Shiota, *UNCERTAIN JOURNEY*, 2016. Vue de l'installation à Berlin, Photographie : Christian Glaeser

L'artiste japonaise Chiharu Shiota a tissé une toile géante à l'intérieur. Des réseaux élaborés de fil rouge rampent du plafond et se propagent vers les squelettes métalliques des bateaux au sol. "Quand les gens entrent pour la première fois, ils regardent autour d'eux et voient une ligne infinie", explique Shiota. Cela donne une impression de fluidité du rythme.

Les éléments sont placés à intervalles réguliers mais le spectateur ne les perçoit pas pareil dû à son point de vue et à la hauteur des "piles".

Cette installation est rythmée par le déplacement du spectateur qui constate rapidement qu'il ne voit aucun des éléments sous le même angle.



Donald Judd, *Stack (Pile)*, 1972, Acier inoxydable, Plexiglas rouge, 483 x 102 x 79 cm © Judd Foundation / ADAGP, Paris



Tadashi Kawamata, *Grandamaison*, 2018, La Maréchalerie, Versailles, © Photo. Laetitia Tura

L'accumulation aléatoire de caquettes fragiles se déversant en vague transforme l'espace intérieur en caverne. L'assemblage, à la fois ludique et illusoire, libre et provocateur, se confronte à la rigidité de la pierre et de l'architecture classique.



Bernard Venet, *Ligne indéterminée*, Strasbourg

Bernard Venet installe au milieu d'une place une Ligne indéterminée : une ligne à l'aspect brut, peinte en acier noir dans l'espace, comme la matérialisation d'un geste spontané, celui de la main de l'artiste esquissant un croquis abstrait. Ce « gribouillage » prend la forme d'une spirale en acier aux torsions aléatoires, spontanées et répétitives.

COMMENT LE RYTHME SE CONSTRUIT-IL PAR L'INTERACTION DES DIFFERENTS DOMAINES ARTISTIQUES ?

Articuler rythmes sonores et rythmes visuels :

- En faisant danser son pinceau au rythme de la musique.
- En combinant la correspondance sons/couleurs, sons/lignes, sons/formes, en lien avec la pratique de l'éducation musicale.
- En transformant des instruments de musique.



La ligne est tracée au rythme de la musique.



Par déformation, l'instrument devient autre.



Par détournement des objets naît une nouvelle structure rythmée et rythmante.

La musique comme thème formel

Les instruments sont comme au repos dans les natures mortes ou en action dans des scènes de la vie quotidienne.



Jean Baptiste Siméon Chardin, *Les Attributs de la musique*, 1765, Musée du Louvre



Renoir, *Jeunes filles au piano*, 1892, musée d'Orsay

La musique alliant couleur et son



Wassily Kandinsky, *Une voix inconnue*, 1916, aquarelle et encre sur papier, 23,7 x 15,8 cm, Centre Pompidou

Kandinsky se réfère à la musique pour justifier son travail vers l'abstraction. Il parle d'« audition colorée ». Pour décrire le pouvoir expressif des couleurs, il fait appel à toutes sortes d'images et termine par une association avec le timbre des instruments de musique. Par exemple, le jaune « peut être amené à une force et un niveau insoutenable pour l'œil et l'esprit humain. À ce niveau, il sonne comme une trompette, jouée dans les aigus et de plus en plus fort, ou comme le son éclatant d'une fanfare. » Quant au bleu : « le bleu clair s'apparente à la flûte, le foncé au violoncelle, s'il fonce encore à la sonorité somptueuse de la contrebasse ; dans ses tons les plus profonds, les plus majestueux, le bleu est comparable aux sons graves d'un orgue ».

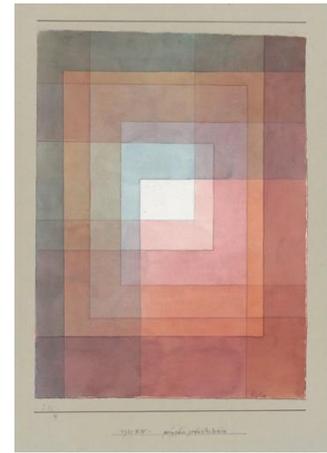
La musique représentée de manière picturale



Paul Klee, *En rythme*, 1930, huile sur toile, 69,6 x 50,5 cm, Centre Pompidou

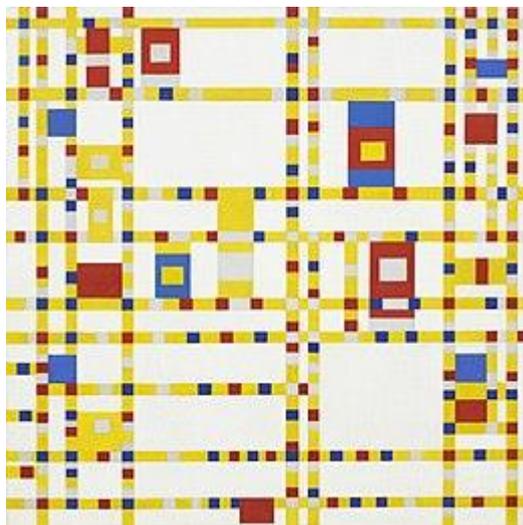


Paul Klee, *Fugue en rouge*, 1921, aquarelle, Zentrum, Berne



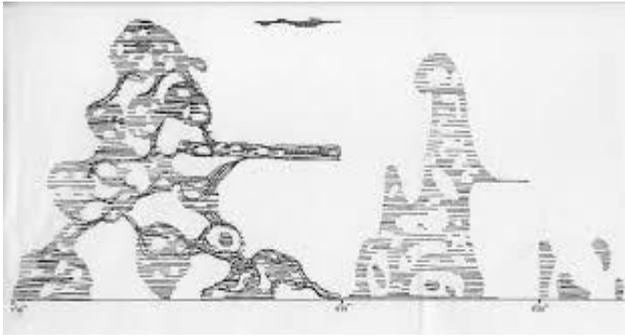
Paul Klee, *Blanc polyphonique serti*, huile sur toile, 50cm x 70cm, Zentrum, Berne

Paul Klee produit de nombreuses aquarelles sur les thèmes du mouvement ou rythme (impression d'agitation ou de repos) et de la polyphonie (superposition de plusieurs motifs au sein d'une même composition). Les tableaux sont structurés comme une partition musicale.



Piet Mondrian, *Broadway Boogie-Woogie*, huile sur toile, 127 X 127 cm, 1942, MoMA

Piet Mondrian en réalisant *Broadway boogie-woogie New York City*, fait référence au plan géométrique des rues qui se coupent à angle droit, à l'atmosphère colorée des placards publicitaires, à la circulation grouillante et au rythme syncopé de la musique de jazz.



Yannis Xenakis, *Composition pour Mycenae alpha*, 1978

Le compositeur et mathématicien Yannis Xenakis s'engage dans une expérience où le son et l'image ne font qu'un. Il fait construire l'UPIC (Unité Polyagogique Informatique CEMAMu), qui est un synthétiseur à commande graphique : tout dessin produit sur la machine est converti aussitôt en ondes sonores.

La musique représentée par l'objet réel

Arman réalise une action au cours de laquelle il démolit à coups de masse un piano, dont il fixe ensuite les morceaux épars sur une planche préparée à l'avance. Ainsi les traces de son geste sont immédiatement pérennisées sous la forme d'un assemblage-collage, rythmé. Cette action s'inscrit dans le développement des happenings.



Arman, *Chopin's Waterloo*, 1962, Éléments de piano fixés sur panneau de bois, 186 x 302 x 48 cm, Centre Pompidou



Cette installation redonne vie et voix à des instruments de musique ayant fait leur temps et qui une fois démontés et remontés témoignent une ressemblance avec la réalité animale. L'accumulation rythmée des intérieurs des différents instruments renvoie à un son rythmé en référence avec l'animal représenté.

Collectif « Tout reste à faire », *Doryphore*, assemblage d'éléments d'instruments de musique, 2016, Hôtel Pasteur, Rennes

L'installation se compose de poteaux de bois surmontés d'une lampe formant des mannequins fantomatiques disposés régulièrement mais tous un peu différents. Quand le spectateur s'approche, ils lui chuchotent des phrases de la vie quotidienne. La rythmique est donnée aussi par ces paroles qui se perdent, se contredisent ou se répondent.



Christian Boltanski, *Prendre la parole*, 2005, Installation, Marian Goodman Gallery, Paris

Articuler rythmes dansants et rythmes visuels :

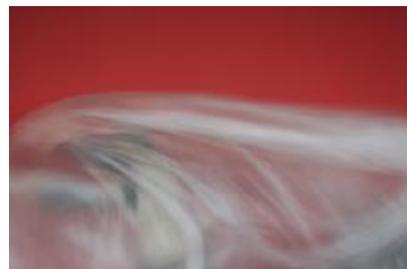
- En inventant un geste qui met le corps en mouvement, qui exprime une action, qui laisse une trace sur le support, qui se veut répétitif.
- En traduisant des gestes, des traces sur différents supports, avec différents médiums en lien avec des séances d'expressions corporelles.



Produire des lignes à partir des mouvements du corps

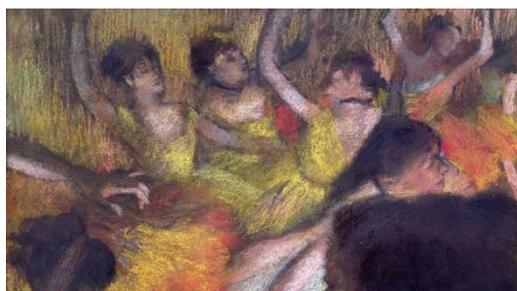


Laisser une trace des mouvements circulaires du corps par la lumière.



Laisser une trace des mouvements du corps avec le flou utilisé avec la photographie.

Le sujet de cette œuvre porte sur des portraits de danseuses. Degas révèle ce qui entoure le spectacle. Les dispositifs qui sont employés par le point de vue plongeant, l'éclairage insolite et la mouvance des bras rythment la composition.



Edgar Degas, *La Loge (détail)*, 1885, pastel sur papier, 59.5 x 44.1 cm, © Hammer Museum, Los Angeles



Henri Matisse, *la Danse II*, 260 × 39, 1910, Musée de l'Ermitage

Dans ce tableau d'Henri Matisse « Danse II », la composition circulaire est provoquée ici par la ronde qui occupe tout l'espace du tableau.

La colline verte et le ciel bleu forment le fond sur lequel se détachent cinq figures rouge-orangé qui composent une forme ovale, ce qui donne une impression de mouvement à la danse.

Le rythme des personnages renforce

lui aussi cette impression de mouvement : cela va tellement vite que l'un des danseurs a dû lâcher la main de son partenaire parce qu'il est déséquilibré.



Michel Costiou, encre et gouache sur le thème du Lido et du Moulin Rouge

Michel Costiou réalise des reportages graphiques « en live » lors de spectacles à l'Opéra National de Paris, au Moulin Rouge. Les lignes courbes rythment le mouvement effectué par la danseuse.

COMMENT TÉMOIGNER DU MOUVEMENT ?

Témoigner : Montrer, certifier, exprimer, manifester, attester, établir, démontrer, constater, suggérer, révéler.

Témoigner du mouvement : Laisser apparaître, révéler le mouvement physique, suggérer plastiquement la vitesse de réalisation, le dynamisme du geste, son intensité, son déplacement sur la toile, interpréter les traces laissées.

Ici, le mouvement n'est plus représenté : ce n'est plus l'objet de l'œuvre ni la technique qui l'évoquent mais l'artiste qui le provoque. **L'œuvre va témoigner du mouvement de l'artiste**, de son mouvement intérieur lié à son esprit et son âme et de son mouvement extérieur dû à l'implication de son corps lors de la création.

De ce mouvement, seuls les coups de peinture, **les traces**, l'occupation de l'espace, l'intensité du geste et **le rythme** resteront suggérés ou visibles. **Les gestes**, l'implication eux demeureront invisibles.

Les traces seront le témoignage des gestes de l'artiste en mouvement.

Trace : Signe, indice, marque, traînée, souvenir, empreinte, foule, pas, vestige, connaissance, fumée, voie, cicatrice, indice, ornière, ride, signature, sillage, sillon, stigmaté, témoignage, vestige, **mémoire d'une action passée.**

Geste : Acte, action, allure, attitude, contorsion, fait, jeu de mains, manière, mouvement, posture, signe.

« *Le geste est entendu comme prolongement de l'action de l'auteur, ...* » Eduscol



« *Agir sur la toile, peindre enfin* ».

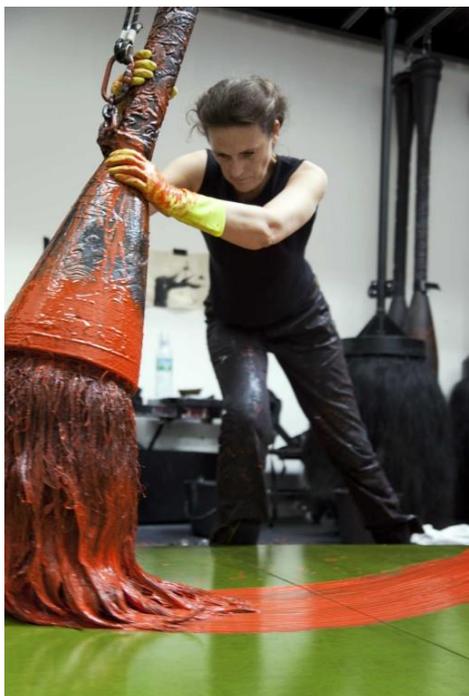
Hans Hartung

Hans, Hartung, sans titre, Antibes, 1955

LES MOUVEMENTS DE L'ARTISTE

Les mouvements de l'artiste, induits par le choix de l'outil, vont le conduire à produire trois gestes simultanés :

Un geste de préhension lié à la taille et la forme de l'outil



Fabienne Verdier dans son atelier, 2009, Photographie de Philippe Chancel



Hans Hartung, 1973
© Fondation Hans Hartung et Anna-Eva Bergman

Un geste qui produit la trace directement fonction de l'outil et qui se définit par l'un des quatre procédés d'application du médium.



Pierre Soulages dans son atelier - Photographie Colomb Denise (dite), Loeb Denise (1902-2004)
©ADAGP, Paris

*« On ne fait pas n'importe quoi avec n'importe quel outil. Je me suis rendu compte très vite qu'il fallait être très attentif à l'outil... »,
« Chaque outil a son programme ».*

Pierre Soulages

* *Le couchage manuel*

Le médium, la couleur sont couchés sur le support grâce à un outil (pinceaux, rouleaux, main, ...) qui lors de cette action touchent le support.

Verbes d'action : étaler, frapper, gratter, griffonner, gribouiller, griffer, racler, tamponner, tapoter, ...

* *La pulvérisation*

(Pistolets, pulvérisateurs, ...)

Street art (utilisation de bombes de peinture)



"Niki de Saint Phalle en train de viser".
Photographie en noir et blanc rehaussée de couleur
extraite du film Daddy, 1972.
© Peter Whitehead.

* *L'arrosage*

Geste où l'outil ne touche pas le support (Boîtes perforées, projections à la main, à la brosse)

Verbes d'action : arroser, éclabousser, égoutter, lancer, ...

Technique du Dripping (égouttage) : Janet Sobel, Jackson Pollock, Max Ernst

« Parfois, je verse la peinture directement de la boîte. J'aime employer une peinture fluide, que je fais égoutter. » Pollock



Shôzô Shimamoto

A gauche :
Performance en Italie, 2008
Photographie
©Cardi Gallery

A droite :
Performance - 2^{ème} exposition Gutai
Tokyo, octobre 1956
Photographie © Tate

* *L'immersion*

Le support vierge ou préparé est trempé, immergé, posé sur la matière colorée.

Un geste qui conduit la trace et en construit le trajet ou la forme.

Ce troisième geste est le signe des mouvements (action et expression) de l'artiste. Directement lié à son projet, à ses intentions et à l'expression de ses émotions, il trouvera sa trace sur l'œuvre selon le support, l'outil et les mouvements et l'implication du corps choisis par l'artiste.

REPERER LES MOUVEMENTS

Par l'expérimentation, l'observation, l'analyse et les échanges variés les élèves seront amenés à repérer la trace des mouvements des artistes sur leurs œuvres, à les interpréter et pour mieux les comprendre.

Expérimenter en faisant varier le support

PISTES PEDAGOGIQUES

** Varier la nature du support*

Matière : ardoise, bâche, brique, calque, carbone, cartons, cire, corde, cuir, emballages, éléments naturels (bâtons, branches, cailloux, coquillages, feuillage, galets, herbe, paille, pierres, racines, sable, neige), ficelles et fils, kraft, métal, papier, papier de de soie, de verre, rhodoïd, sable, terre (cuite ou non), tissus (tissé ou non), toile, tôles, verre et vitre ...

Texture (approche sensorielle) : lisse-granuleuse, homogène-irrégulière, ondulée, striée, ...

Qualité : solide-fragile, vierge-imprimé, absorbant-impénétrable, souple-rigide, sec-mouillé...

** Varier le format du support, ses dimensions*

Du plus petit au plus grand, disproportionné par rapport à l'outil...

** Varier la forme du support*

Formes géométriques simples et connues, formes composées, libres...



* *Variation de l'orientation du support*

Vertical (portrait), paysage (jusqu'à très allongé),
oblique.



* *Variation de la posture corporelle*

Assis à une table avec un tout petit format

Debout devant un chevalet

En marchant le long d'une feuille déroulée

Debout avec un support posé au sol

Accroupi



Jackson Pollock dans son atelier
Photographie de Hans Namuth, 1950.



Georges Mathieu peignant une toile en public sur le toit du
grand magasin Daïmaru à Ōsaka le 12 septembre 1957

Expérimenter en faisant varier l'outil

Transformer son corps ou une partie de son corps en outil.

Yves Klein utilise des « pinceaux vivants ».

PISTES PEDAGOGIQUES

Proposer une situation problème pour trouver l'outil qu'un artiste a utilisé
(cycle 1).

Expérimenter, puis observer des photographies et visionner des vidéos de l'artiste
en mouvement pour vérifier les hypothèses (Lucio Fontana, Gerhard Richter).

Détourner un objet de la vie quotidienne qui deviendra outil. Expérimenter en faisant varier les supports et les médiums.

Créer son outil (cycles 1 et 2) :

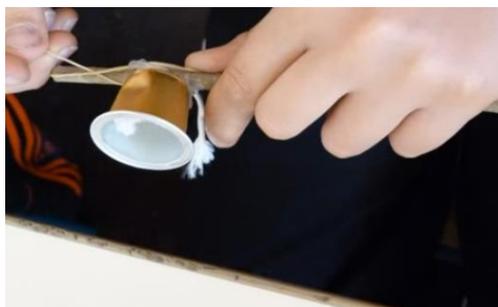
Collecter des éléments naturels au cours d'une sortie ou suite à une collecte d'objets cassés, non utilisés dans la classe.

Expérimenter les traces laissées par ces objets.

Choisir d'un nombre d'objets limité qui seront assemblés pour créer un nouvel outil qui aura sa propre trace.

Expérimenter ce nouvel outil et identifier son procédé d'utilisation, le décrire.

Créer son outil pour répondre à un besoin-une intention (cycle3)



Expérimenter en faisant varier les mouvements du corps

PISTES PEDAGOGIQUES

* *Les parties du corps en action*

Doigts, main appuyée, à main levée, bras, pieds, corps entier

* *L'ampleur du mouvement* Du bout des doigts, depuis le poignet, depuis le coude, depuis l'épaule, ...

* *La direction du mouvement*

De haut en bas, latérale, en essuie-glace, circulaire, ...

* *L'intensité du mouvement, amplitude ou retenue du geste, liée à une émotion ou une pensée*

Lente ou rapide, calme, contrôlée, impulsive violente, vive ...

* *Le rythme*

Aléatoire, alternant, fluide, progressif, régulier.

Agiter, promener la main, le bras.



Heather Hansen

* *L'action*

Accumuler, empiler / Arman

Bâcher, cacher, camoufler / Christo

Froisser / Wang WU

Inciser, lacérer, trouser / Lucio Fontana

Répéter / Niele Toroni

Plier-déplier et nouer / Simon Hantai

Répertorier et catégoriser des gestes pour réaliser un abécédaire (gestes quotidiens, liés à l'école, au travail)

Travailler un geste en classe en écoutant des musiques aux rythmes et intensités variés sur des supports plus ou moins grands.

Associer une émotion à des gestes.

Choisir un geste et l'expérimenter en faisant varier son état émotionnel.

CAPTER L'ACTION

L'œuvre de l'artiste n'est plus un résultat matériel, concret mais l'instant de sa réalisation en présence de spectateurs. L'œuvre est immédiate et instantanée et l'artiste, son corps et ses mouvements sont les médium et outil. Pour garder la trace de l'action éphémère de l'artiste, témoigner de ses gestes, il n'y aura plus d'objet plastique. Seules la mémoire des spectateurs, la photographie, la vidéo et l'écriture permettront d'en témoigner, de capter l'action. On parle de performance.

Définition du Centre Pompidou

« On recentrera la performance sur la notion de l'effectivité d'une action en train de se produire, avec les effets que cela provoque dans le réel ».

Témoigner avec des photographies et des vidéos



Matthew Barney, Drawing Restraint 2, 1988
Photo : Michael Rees , © Matthew Barney

L'artiste s'impose des obstacles (élastiques, mécanismes) dans l'espace pour rendre compliquée ou impossible l'action de dessiner.

Loïe Fuller, Danse Serpentine
Capture de films colorisés de la fin du 19^{ème} siècle.
Film muet, © Mnam-Centre Pompidou



PISTES PEDAGOGIQUES POUR INITIER DES GESTES IMPLIQUANT L'ACTION DE L'ARTISTE :

Verbes : crier, dormir, écrire, être immobile, pousser, rire, sauter, sentir.

Objets : élément du quotidien (chaise, crayon, lit, livre, table, ...)

Expression-Emotion : colère, joie, tristesse, ...

Témoigner avec la technique du light drawing – light painting



Nir Tober. Alphabet de feu
Utilisation d'une torche, Photographies

Le procédé consiste à dessiner dans l'espace avec une source lumineuse orientée vers l'appareil photo. La lumière étant immatérielle, c'est la « trace » de la lumière, son chemin qui seront imprimés sur la photo et qui témoigneront de l'artiste en mouvement, de son action éphémère.

PISTES PEDAGOGIQUES :

Séance découverte : observer des œuvres, des artistes en action pour définir le matériel nécessaire.

Expérimenter : comment se placer, placer la lumière, comment doit être éclairé l'espace, quel type de dessin ou de formes.

S'entraîner dans la salle de motricité à dessiner des tableaux imaginaires (au début sans lampe puis avec lampe de poche, mini-lampes accrochées aux doigts, lampes frontales). Pour des élèves de cycle 1, dessiner une forme simple.

Créer son projet (à 2 ou 3 élèves) dans une salle sombre et le réaliser. Le temps d'exposition devra être suffisamment long (ex : Utiliser la technique pour compléter son corps, relier 2 personnes).

RENCONTRE ENTRE LES EMOTIONS ET LES ARTS PLASTIQUES

Le geste de l'artiste par son intensité, son amplitude ou sa retenue est lié à une émotion ou une pensée.

Un travail sur les émotions pourra être engagé en classe afin d'affiner la compréhension des gestes et de les choisir en vue d'une production plastique.

PISTES PEDAGOGIQUES

Exprimer ses émotions :

- Les évoquer et les verbaliser régulièrement,
- Présenter leurs manifestations physiques (par le mime/par la présentation de photographies, d'œuvres d'art, des lectures d'album, ...)
- Proposer des synonymes et des nuances (peur/angoisse/terreur/crainte)
- Les représenter plastiquement.

Les programmes :

A l'école maternelle BO du 24 juin 2021 : « Développer la capacité des enfants à identifier, exprimer verbalement leurs émotions et leurs sentiments ».

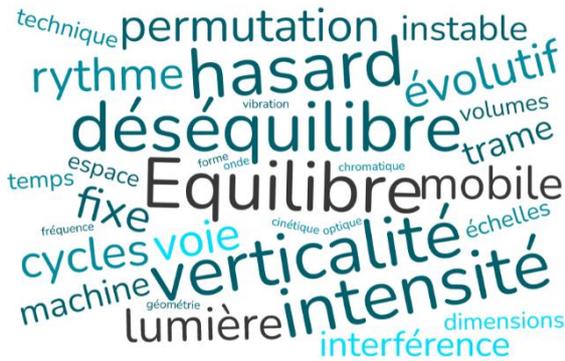
Aux cycles 2 et 3, les compétences travaillées : Culture de la sensibilité - Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.

Les questions des programmes :

Au cycle 2 : l'expression des émotions. « A cet âge l'enfant s'implique dans ses productions à partir de ses peurs, ses rêves, ses souvenirs, ses émotions, ... »

Au cycle 3 : La représentation plastique et les dispositifs de présentation (la narration visuelle), la matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre.

COMMENT FABRIQUER LE MOUVEMENT ?



« Le mouvement est le principe de toute vie. »

Léonard de Vinci

Avec la rupture de la révolution industrielle au XIXe siècle et l'apparition des **machines**, la vitesse et l'éphémère deviennent des sujets majeurs qui s'imposent dans la modernité, ses pratiques et ses idéologies. La toile de Turner, *Pluie, vapeur, vitesse* (1844) illustre de manière prophétique ces ambitions nouvelles, de la recherche atmosphérique à la fascination machiniste. Les Futuristes, parmi les tous premiers, font de la vitesse le sujet essentiel de leur travail et la source revendiquée d'une beauté nouvelle. *L'action painting* américain, avec Pollock par exemple, revendique la gestualité du peintre comme processus et but absolu de l'œuvre d'art. Le **mouvement réel**, et non plus suggéré, devient lui-même un moyen plastique à part entière pour définir l'œuvre, des sculptures mobiles de Calder et des machines de Tinguely aux travaux actuels de certains artistes numériques, en passant évidemment par l'art Cinétique (Op Art en anglais).

Par quels moyens le mouvement apparaît-il réel dans l'œuvre ?

Comment l'œuvre fabrique-t-elle le mouvement ?

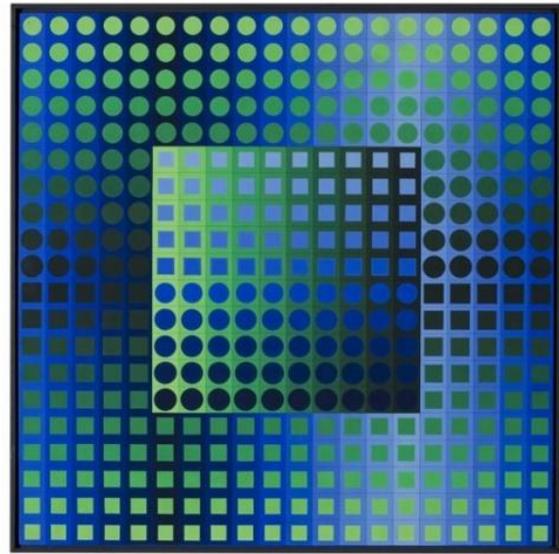
Changer la perception et troubler les sens peuvent-ils suggérer le mouvement ?

Quelle peut-être la place du spectateur face au mouvement de l'œuvre ?

Quelles relations entre les objets et l'espace permettent de construire le mouvement ?

CHANGER LA PERCEPTION ET TROUBLER LES SENS POUR SUGGERER LE MOUVEMENT ?

Fabriquer le mouvement avec une œuvre c'est avant toute chose, éveiller et démultiplier nos sens. Le premier des sens exploré par les artistes cinétiques est la vision. Les cercles et les carrés colorés de Vasarely, après quelques secondes d'observation, semblent se transformer en losanges et en ovales, en volumes et en creux. L'œuvre paraît se rapprocher puis s'éloigner, rien n'est fixe et pourtant tout est stable. Ce travail sur la **trame** et la **répétition** permet de perdre nos sens et crée une véritable **distorsion** de la réalité.



VASARELY VICTOR, *Zett-KZ*, 1966, Allemagne

Le cercle concentrique est un des premiers champs d'expérimentation de l'art optique. Il renvoie à la vision et la forme de l'œil comme au cercle chromatique et à la lumière. Marcel Duchamp a décliné tout au long de son œuvre le thème de la **rotation** dans des productions diverses comme *Moulin à café*, *Broyeuse de chocolat*, *Roue de bicyclette*, *Anémic cinéma*, *Disques optiques* ou *Rotoreliefs*. L'esprit duchampien s'exerce dans ces jeux où le mouvement ne génère pas de déplacement mais une rotation sur elle-même aboutissant in fine à l'aporie d'un mouvement immobile. Le but de la rotation est alors bien plus optique que

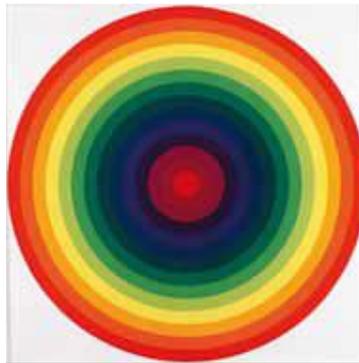


MARCEL DUCHAMP, *Disque optique*, 1923

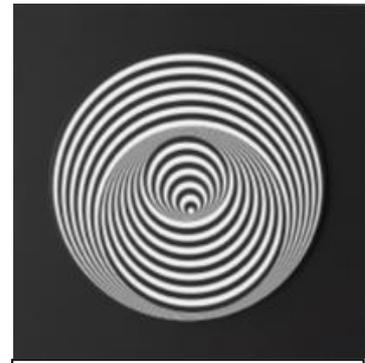
dynamique. Les Disques créent une illusion de mouvement par des effets cinétiques dûs au jeu calculé de **l'imbrication** des différents cercles et des **oppositions** de valeurs ; ces mêmes Disques optiques mis en rotation réelle par un moteur produisent un effet tridimensionnel obsédant. Ces réalisations mettent en jeu le mouvement réel ou figuré, elles préfigurent les réalisations de l'art cinétique.



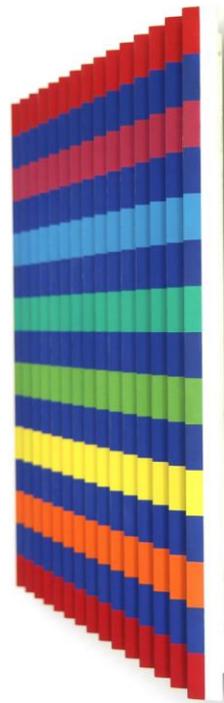
Kenneth NOLAND,
Spring Cool, 1962



Julio LE PARC, *Surface
couleur, série 14-2E*, 1971



Marina APOLLONIO,
Dinamica Circolare 6B,
1968-2015



YACOOV AGAM, *Carré bleu*, 1977 - Huile sur relief aluminium

Yaacov Agam est l'un des fondateurs de l'art cinétique. Son art se fonde sur la **transformation**, ses œuvres pouvant être perçues de multiples manières selon l'angle de vue. Il donne son nom à un procédé : l'agamographe, tableau en trois dimensions qui ne présente pas la même image en fonction du point de vue du spectateur. Dans ce nouveau type d'œuvre, l'artiste introduit la quatrième dimension, celle du **temps**. Chaque déplacement devant l'œuvre induit une nouvelle perception visuelle de cette dernière.

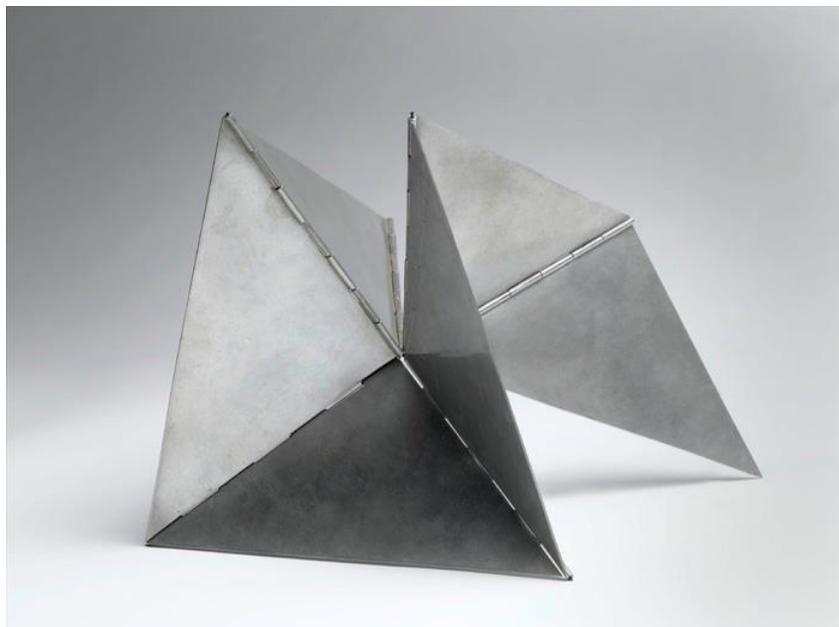
L'EXPERIENCE DU SPECTATEUR POUR AGIR SUR LE MOUVEMENT ?

« *Ce sont les regardeurs qui font les tableaux.* »

Marcel Duchamp

Fabriquer le mouvement c'est aussi faire entrer le visiteur dans le système créatif de l'artiste. Sa participation construit l'œuvre, lui donne son sens et lui permet de s'étendre à tout l'espace. L'artiste évalue notre vitesse de perception et anticipe notre réponse motrice, d'où les difficultés qu'on ressent à distinguer les volumes, les mouvements, les ombres, les matières et les sons.

« *Défense de ne pas toucher !* » était le mot d'ordre du GRAV¹. Effectivement, l'art cinétique veut interagir avec le spectateur et certaines œuvres font appel à une participation tactile de celui-ci.



LYGIA CLARK, *Caranguejo*, série *Bichos*, 1960, Centre Pompidou

Les Bichos (Bêtes ou Animaux) sont une série de sculptures mobiles créées par Lygia Clark, entre 1960 et 1964. L'œuvre a un caractère indéterminé et instable, propre au vivant, sa forme n'étant pas décidée une fois pour toute par l'artiste, mais remise en question à chaque contact entre l'œuvre et le spectateur qui est lui-même, à chaque fois, un individu différent apportant sa sensibilité à l'objet d'art. L'artiste met en place un processus où l'interaction et le dialogue sont fondamentaux. Le spectateur va s'impliquer dans l'œuvre, en la modifiant, et cette **interaction** peut éventuellement, en même temps, produire en lui une **transformation**.

¹ GRAV : Groupe de Recherche d'Art Visuel créé par des artistes optiques-cinétiques dans les années 1960.



Jesus Rafael SOTO, *Pénétrable BBL*, 2007

La participation du spectateur peut aussi être une véritable **immersion** où l'œuvre devient **pénétrable** et permet une réelle **expérience** du spectateur qui va permettre à l'œuvre de devenir **évolutive** et **transformable**. L'installation de Soto se compose de longs fils de nylons, ici de couleur bleue, suspendus sans toucher le sol. Comme le titre l'indique, le spectateur peut **pénétrer** dans cette masse fluide et colorée. L'expérience devient poly-sensorielle : la

lumière joue avec le contraste corps solides / fils bleus mouvants ; les fils glissent sur les corps ; les sons parviennent différemment.

Peter Vogel, pionnier de l'art interactif, réalise des cyberstructures interactives constituées de systèmes électroniques qui réagissent à leur environnement, en particulier à la présence, aux mouvements et aux bruits des visiteurs. Chacune possède un caractère particulier et dispose d'un répertoire de comportements prédéfinis. Lorsqu'elle détecte un **mouvement**, *Schlanke Trommel* actionne de petits marteaux qui viennent frapper le tambour placé à son sommet. Le spectateur est alors invité à **interagir** avec l'œuvre dans un processus créatif aléatoire.



PETER VOGEL, *Schlanke Trommel*, 1985

L'art numérique et virtuel permet aussi aux spectateurs de vivre des expériences d'interaction avec les œuvres évolutives à l'infini. Inspiré des contes des mille et une nuits, Miguel Chevalier a élaboré un langage virtuel formant un monde de

couleurs et de figures, qui transformerait, comme à travers un kaléidoscope, l'univers en constellations.

À partir de l'art islamique, art mathématique basé sur la géométrie, ainsi que la mosaïque, art décoratif où des fragments de pierre colorées, d'émail, ou encore de céramique mis côte à côte forme des motifs ou des figures, l'artiste transforme les fragments en pixels pour créer des figures générées par ordinateur. Cette géométrie numérique qui se compose tantôt de cristaux, comme dans *Pixels Snow*, tantôt d'arabesques, comme dans *Digital Arabesques*, forme **un monde de couleurs et de formes en mouvement**, qui interagit avec les mouvements des spectateurs.



PISTES PEDAGOGIQUES POUR INTERAGIR

→ Expérimenter l'immersion du spectateur :

- Travailler sur une production pénétrable ou tactile qui joue sur le déplacement du spectateur (différents matériaux : laine, papier, tissu...). On peut aborder la transformation de l'espace.
- Projeter des productions d'élèves et jouer avec son ombre : l'élève fait évoluer la vision des productions projetées.



→ Expérimenter la transformation de la production :

- Réaliser une production transformable à l'infini par le spectateur : par ajout/suppression/modification d'éléments.



EXPERIMENTER LA RELATION OBJET/ESPACE POUR CONSTRUIRE LE MOUVEMENT ?

De tout temps, les artistes ont voulu représenter ce qui bouge, le mouvement et la lumière. Mais leurs œuvres figuratives et forcément **immobiles**, n'en rendaient que l'idée. Il y a un siècle, en 1913, en fixant une roue de bicyclette sur un tabouret et en la faisant tourner, Marcel Duchamp montre que le mouvement et la lumière sont un matériau artistique comme un autre. Par ailleurs, la recherche artistique sur le mouvement permet de voir naître des œuvres qui s'inspirent du mouvement réel, présent dans la nature ou dans des machines techniques construites par l'homme (mobiles, sculptures motorisées, sculptures animées avec le vent, l'eau ou la gravité). La mécanique permet d'aborder une nouvelle relation entre l'objet d'art et l'espace. Les éléments présents dans la nature (vent, eau...) qui nous entoure agissent sur les objets, les fabrications, les machines et mécaniques.



« Voir cette roue tourner était très apaisant, très réconfortant, c'était une ouverture sur autre chose que la vie quotidienne. J'aimais l'idée d'avoir une roue de bicyclette dans mon atelier. J'aimais la regarder comme j'aime regarder le mouvement d'un feu de cheminée. »

MARCEL DUCHAMP, *Roue de bicyclette*, 1913

« J'ai fait une petite chose qui tournait, qui faisait des tire-bouchons comme effet visuel, et cela m'a attiré, pour m'amuser. J'ai d'abord fait ça avec des spirales... même pas des spirales, c'étaient des cercles excentriques qui s'inscrivaient l'un dans l'autre formant une spirale, mais pas au sens géométrique, plutôt celui de l'effet visuel. »
 Marcel Duchamp, *Entretiens*, p.126

MARCEL DUCHAMP, *Rotative demi-sphère Paris*, 1924



Alexander Calder, le maître du mouvement perpétuel, a dit :
 « Pourquoi l'art devrait-il être statique ? »



Cirque Calder, 1926-1931.

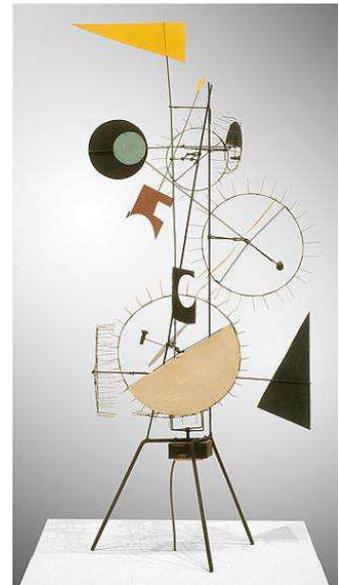
Le Totem, un socle noir et des disques de couleur. « Un mobile, c'est comme un employé de la fourrière pour le vent. Comme un employé de la fourrière attrape n'importe quel chien, le mobile attrape n'importe quel vent, qu'il soit bon ou mauvais », disait-il. Dans les années 30, Alexander Calder se convertit à l'art abstrait. Il crée ses premiers mobiles, des **suspensions en mouvement** qu'il fixe d'abord au plafond. Elles sont **animées** à l'aide d'un petit moteur ou au gré du vent. S'agitant comme de fines gouttelettes de couleurs, ses œuvres sont tout en équilibre et d'une grande poésie. « Je voudrais faire des Mondrian qui bougent », affirme l'artiste.

Très fragile, ce cirque miniature a occupé Alexander Calder durant toute sa vie. Il n'hésitait pas à le transporter dans des valises lors de ses séjours en Europe ou aux États-Unis. Dans l'art circassien, tout est question d'**équilibre**. C'est justement cette prouesse qui intéresse l'artiste lorsqu'il cherche à mettre en mouvement ses petits personnages, aux sons de musiques et de bruitages enregistrés. Calder aimait aussi travailler sur les **ombres** de ses mobiles qui étaient changeantes à chaque mouvement.

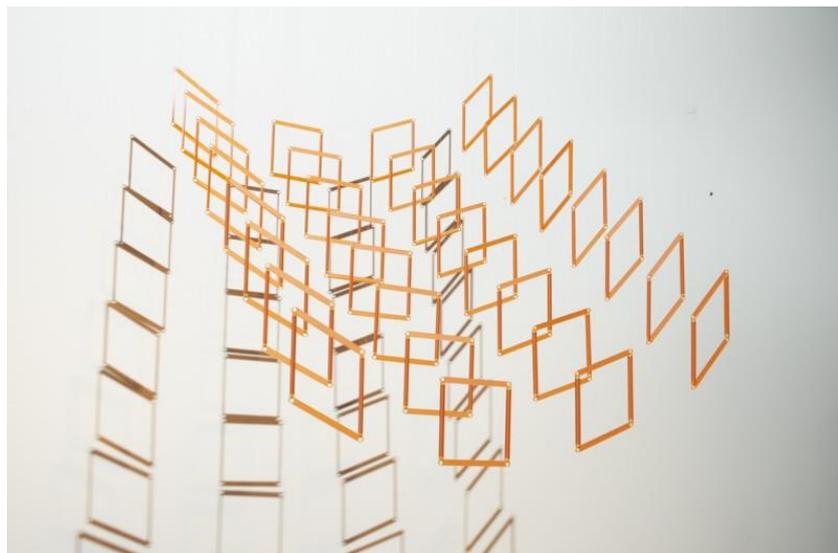
Jean Tinguely réalise les premières œuvres "méta-mécaniques" (des roues hydrauliques avec effets sonores).

« Alors, j'ai commencé à faire une chose très bizarre : plusieurs samedis et dimanches de suite, j'ai commencé à construire de jolies petites roues en bois, bricolées comme ça, le long d'un ruisseau [...]. Aucune idée d'art [...]. Dans la forêt, j'utilisais un ruisseau : il faut dire que c'était une forêt de sapins qui formaient une sorte de cathédrale, avec les qualités sonores d'une cathédrale [...], les sons s'amplifiaient formidablement bien. J'ai fait jusqu'à deux douzaines de petites roues dont chacune avait sa propre vitesse, et parfois cette vitesse était variable selon la vitesse de l'eau, variable elle aussi.

Ça frappait, ça actionnait sur un petit marteau qui tapait sur différentes boîtes de conserve rouillées ou pas, des sonorités différentes. »



Méta-mécanique (méta Herbin), 1954



ELIAS CRESPIN, 32 Caras (Orange), 2014, New York. Plastic, motors, electronic circuits, and

Elias Crespin a d'abord étudié l'ingénierie et la programmation informatique, qu'il intègre dans sa démarche artistique. Ses sculptures « électrocinétiques » sont

composées d'une **répétition** d'éléments géométriques simples : triangles, carrés, cercles, lignes qui flottent dans l'espace. Ils sont suspendus par des fils invisibles et dessinent lentement une **danse** grâce à une programmation informatique qui traduit des formules mathématiques en mouvement. Le mouvement conjoint des éléments compose la chorégraphie, la forme en perpétuelle **fluctuation** de l'œuvre.

Susumu Shingu conçoit des **sculptures animées** dont les mouvements sont générés par les flux et forces de la nature tels que le vent, l'eau et la gravité. Par le recours à la haute technologie et à la science dynamique, il crée des œuvres en parfaite harmonie avec les rythmes naturels. À chaque instant, sous l'impulsion de l'air, son œuvre *Snowflakes* prend une nouvelle forme, la rendant insaisissable.



SUSUMU SHINGU, *Snowflakes*, 2009

RENCONTRE DE LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET DES ARTS PLASTIQUES

La culture scientifique à l'école permet de développer des savoirs basés sur l'expression des représentations, l'étude du milieu, la résolution de problèmes, l'approche conceptuelle, la démarche expérimentale, l'argumentation par la

verbalisation qui sont à la fois proche et complémentaire des connaissances qu'apportent les arts plastiques.

En arts plastiques, une situation problème et un projet concret sont souvent déclencheurs, points de départ d'activités. Ils ouvrent à l'émission d'hypothèses collectives et à des expérimentations, comme dans la culture scientifique.

Voici plusieurs pistes pédagogiques pour fabriquer le mouvement qui font appel aux arts plastiques et à la culture scientifique :

PISTES PEDAGOGIQUES POUR JOUER AVEC LA PERCEPTION DES SENS

→ Expérimenter les effets des formes, des couleurs, de la lumière et de la notion d'espace :

- Travailler sur les différences d'échelles, de dimensions, de profondeurs, de reliefs : cercles concentriques, dedans/dehors, dessus/dessous, creux/plein, superposition de lignes...
- Travailler sur la trame, la répétition d'un motif géométrique, la fragmentation.
- Travailler sur la distorsion (par exemple par les anamorphoses).
- Pour les cycles 3, en géométrie, travailler avec des programmes de construction afin de créer des figures à illusions d'optique.

→ Expérimenter les effets du temps et de la transformation :

- Créer un Agamographe et confronter sa perception à celle des autres.



PISTES PEDAGOGIQUES POUR EXPERIMENTER LA RELATION OBJETS/ESPACE

→ Expérimenter les notions d'équilibre/déséquilibre, mobile/immobile

- Créer des suspensions avec différents matériaux (laine, fil, coton, bouton, fil de fer...)

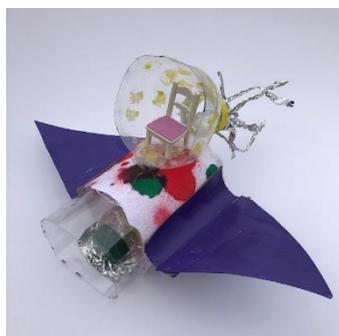


- Créer des sculptures qui génèrent un mouvement ou qui l'illustrent.



→ Expérimenter les effets d'éléments naturels sur les objets fabriqués :

- Animer un objet, faire une machine volante, construire une éolienne, un cerf-volant ...



- Inventer, fabriquer, détourner et mettre en scène des objets afin qu'ils fabriquent du mouvement

COMMENT RACONTER LE MOUVEMENT ?

La porosité entre la narration visuelle et le récit permet un va-et-vient des arts plastiques vers la production de textes, chaque discipline enrichissant l'autre.

Le récit : Un récit (ou intrigue) est une forme littéraire consistant en la mise dans un ordre arbitraire et spécifique des faits d'une histoire. Pour une même histoire, différents récits sont donc possibles. Dans les programmes d'arts plastiques, deux types de récits sont mentionnés : le happening (la performance) et le récit lié à un système de représentation (peinture, BD, cinéma).

L'histoire : récit portant sur des événements ou des personnages réels ou imaginaires.

La narration : désigne un récit détaillé, mais aussi la structure générale de ce récit. « *La narration implique le fait de raconter une histoire. En effet, elle entraîne tout à la fois la présence de personnages acteurs d'un événement singulier en train de se produire, ancrés dans un milieu social, saisis dans une situation dramatisée, indiquant qu'il se passe quelque chose, dans un lieu et à un moment précis.* »

QUOI RACONTER ?

La narration visuelle dans les programmes

Une logique curriculaire, un même fil conducteur depuis la maternelle :

Dans les programmes d'arts plastiques, l'appréhension de la narration visuelle est liée au traitement des images. L'enjeu, spécifié dès les programmes de la maternelle est « *d'avoir à terme un regard critique sur la multitude d'images auxquelles ils [les enfants] sont confrontés depuis leur plus jeune âge.* » programmes C1. Au cycle 2, il s'agit progressivement pour l'enfant de « *permettre de fréquenter les images, de lui apporter les moyens de les transformer, de le rendre progressivement auteur des images qu'il produit et spectateur des images qu'il regarde* ». Au cycle 3 l'intention de l'élève s'affirme au travers de « *principes d'organisation et d'agencements plastiques explicites pour raconter ou témoigner ; productions plastiques exprimant l'espace et le temps, également au moyen d'images animées (ralenti, accélération, séquençage, etc.).* »

La narration visuelle pour quels objectifs ?

Illustrer pour comprendre

- Raconter des histoires vraies ou inventées par le dessin, la reprise ou l'agencement d'images connues, l'isolement des fragments, l'association d'images de différentes origines.
- Transformer un récit en une image, en explorer divers principes d'organisation (répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre).

Observer pour explorer

- Intervenir sur une image existante, découvrir son fonctionnement, en détourner le sens.
- Observer son environnement à l'aide de dispositifs transformant la perception (verres colorés, lentilles, loupes, etc.).
- Explorer dans l'environnement proche, dans les médias, dans les médiathèques, les liens entre récit et images. Découvrir des œuvres d'art comme traces ou témoignages de faits réels restitués de manière plus ou moins fidèle (carnets de voyage du passé et du présent, statuaire, etc.) ou vecteurs d'histoires, héritées ou inventées.

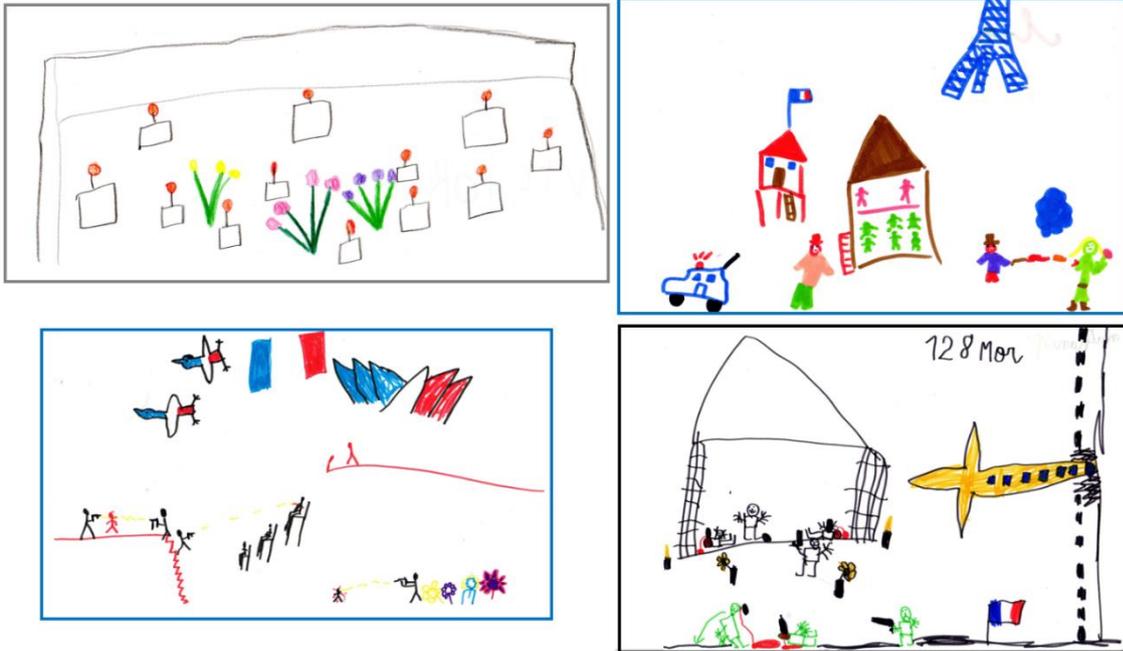
Témoigner pour donner à voir

Témoigner en réalisant des productions pérennes ou éphémères données à voir par différents médias : murs de l'école, lieu extérieur, blog, etc.

Raconter pour témoigner

Dès le plus jeune âge l'enfant raconte, joue et témoigne en dessinant. Plusieurs variables en arts plastiques peuvent induire le mouvement dans la narration.

Exemple de dessins libres d'une classe de CP le lundi qui suit les attentats du 13 novembre 2015. Sur les dessins des élèves, on remarquera la coexistence d'éléments qui s'inscrivent dans des temporalités différentes. Le degré de connaissance des enfants et l'implication émotive étant différents, chaque dessin est unique autant que chaque témoignage pour des faits identiques.



Le mouvement est donné par les faits eux-mêmes qui coexistent dans une même image et qui obligent le spectateur à déplacer le regard d'un élément à l'autre puis à en reconstruire la cohérence. Sur le dernier dessin on trouvera à la fois les fleurs commémoratives, les terroristes, le concert du 13 novembre mais également les attentats 11 septembre à New York.

Témoigner par le choix du format :



THEODORE GERICAULT, *Le Radeau de La Méduse*, entre 1818 et 1819

Le format du tableau, 491 × 716 cm, choisi pour ici témoigner dramatiquement d'un fait divers oblige le spectateur à balayer la scène du regard, reconstruire la

narration et participer ainsi au mouvement des éléments naturels et des personnages.

Témoigner par le choix de la couleur :



PABLO PICASSO, *Guernica*, avril juin 1937

Le choix du noir et blanc rappelle les photos de guerre et donne un caractère *réaliste* au tableau. Le bombardement est symbolisé par l'ampoule. « Picasso brouille la perception, ne laisse à l'œil aucun repos ». Outre le mouvement des personnages, « la toile fourmille d'éléments fragmentés qui donnent l'illusion d'un mouvement ». Seul le taureau est immobile et regarde le spectateur.

Témoigner par le choix des supports :



SETH, œuvre en soutien à l'Ukraine, mars 2022, rue Buot dans le 13^e arrondissement de Paris (France)

Le déplacement du promeneur, celui de la fillette qui écrase les chars, le vent dans le drapeau et les rubans, la direction inversée de la fillette et des chars, sont autant d'éléments qui participent au mouvement de la narration.

PISTES PEDAGOGIQUES : PARTIR D'UN VECU COMMUN DES ENFANTS, TRAITER DE L'ACTUALITE

- Raconter une sortie scolaire sur une seule feuille.
- Raconter son premier jour de classe. (donner aux élèves des photos de l'école, le plan de l'école, la photocopie de la photo de classe...) faire apparaître une émotion : la joie, la peur, l'inquiétude...
- Raconter en collant, détournant les éléments d'un programme de spectacle auquel les élèves ont assisté. Même chose avec les menus des cantines, un évènement prévu dans la ville, le village...
- Quelle trace garder d'un atelier, d'une intervention menée par des partenaires sportifs, culturels... Lister les mots d'un atelier, d'une sortie, réaliser une composition plastique avec ces mots. Choisir un seul mot, le sublimer...
- Partir d'une chanson, d'un poème, d'un album lu pour témoigner.
- Illustrer une chanson en assemblant, juxtaposant des éléments du récit, exemple d'assemblage PS MS.



Raconter des histoires inventées

QUESTIONNEMENTS :

Que vais-je raconter ? Pourquoi ? Qui sera le personnage principal ? Où évolue-t-il ?

Quels sont les faits à exposer ?

Comment vais-je raconter cette nouvelle histoire ? texte, texte illustré, combien d'illustration, quelle place de l'image ?

Comment les exposer ? Avec quels médiums ?

Le mouvement sera soit celui des personnages, soit un voyage dans l'imaginaire, dans le temps...



FRED, *Le piano sauvage*, une aventure de Philemon,, 1973

L'écriture d'une histoire s'inscrit dans un projet d'écriture qui a du sens pour les élèves. La production plastique nourrit le texte autant que le texte l'affine, il ne s'agit pas d'illustrer mais au contraire de précéder le récit par une production plastique.

PISTES PEDAGOGIQUES : ECRIRE UNE HISTOIRE A PARTIR D'UNE PRODUCTION PLASTIQUE

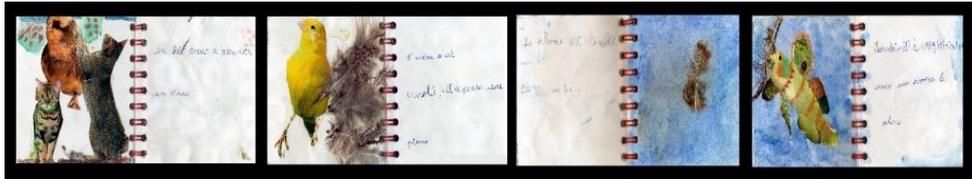
Productions individuelles :

- Inventer et dessiner un monstre, un super-héros, le décrire, et suivant le niveau des élèves, le décrire et le placer dans un court récit.
- Ecriture en ribambelle : Choisir un objet plastique, (ici une plume), chaque jour un élève différent est chargé de faire voyager l'objet à partir de la phrase produite précédemment. Le texte est relu chaque jour.

Le monstre bête
Il était une fois un monstre qui s'appelait Rigolo. Il était très très gentil, il avait quatre yeux, mais tout le monde avait peur de lui. Le monstre était très triste.
Alors le monstre eut une idée, il prit un poison pour trouver des amis. Mais il perdit son esprit et devint fou.

Mortel
Mortel est un monstre il avait un arbre chaque matin. Le midi il dévora un escargot géant. Le soir, il croqua un bout de Marielle. Mais un jour, le monstre mange tout ce qui n'est pas mort.
Alors les gendarmes décidèrent de se venger. Ils cherchèrent partout, cassèrent les arbres. Ils tirèrent de tous les côtés avec des armes très puissantes et Mortel mourut.

Zabout et le fourmi
Il était une fois un monstre qui s'appelait Zabout. Il était gentil mais très timide. Il portait une couche et deux boucles alors tout le monde se moquait de lui.
Zabout était amoureux d'une fourmi, il était tellement amoureux qu'il rougissait. Mais, un jour, sans le faire exprès il donna la fourmi. Il pleura longtemps à côté de la fourmi.



Productions collectives : Il est important que chaque élève puisse trouver sa place et sa trace dans la production collective.

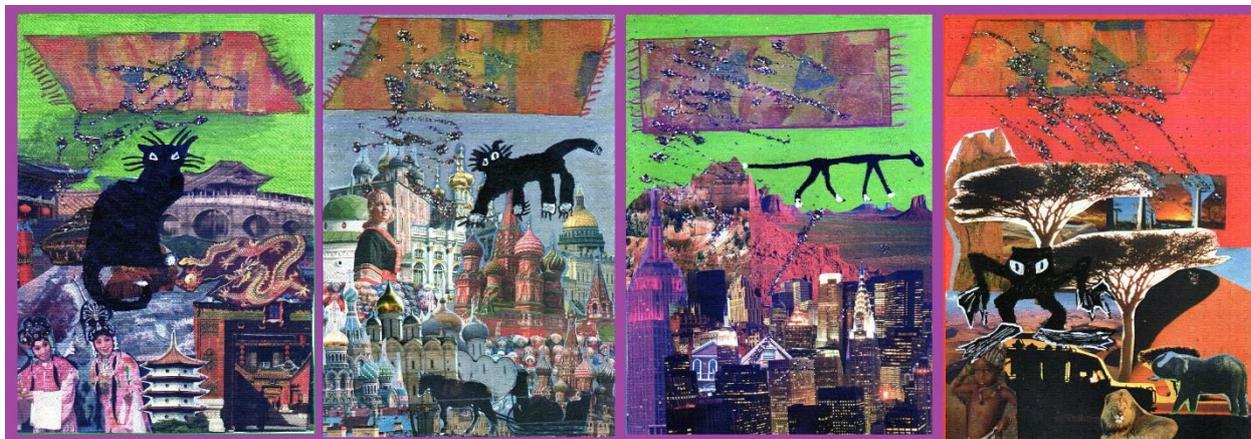
- Par groupe, placer un personnage facilement reproductible dans des lieux, des temps, des habitations différentes... raconter le voyage, les rencontres, les aventures.
- Utiliser des figurines, décors, objets apportés par les élèves pour construire une histoire. Les élèves par groupe rédigeront un chapitre.
- Voyage dans le temps : Personnage représenté par collage de formes géométriques, placé dans différentes époques après un travail de recherches sur les évènements et les différents costumes.



- Voyage dans l'espace : Personnages représentés par collages de formes géométriques placés dans différents lieux d'habitation après un travail de recherche sur les différents lieux d'habitations dans le monde.



→ Voyage dans l'imaginaire : Après un travail de recherche sur les différentes représentations des chats chez les artistes, le personnage principal se transforme et déplace dans des paysages recomposés à partir de magazines d'agences de voyages.



LA PLACE DU RECIT

Transformer un récit déjà existant

Christian Boltanski qui s'interroge sur les traces de la mémoire met en scène ici un anniversaire fictif de son enfance. Grossièrement mise en scène, l'intrusion de la fiction, chez Boltanski, tend à démontrer combien l'enfant que nous avons été devient un élément constitutif de notre mythologie personnelle... jusqu'à produire, encore et toujours, de nouveaux récits.



PISTES PEDAGOGIQUES :

- Détourner un personnage de fiction pour lui donner une autre identité, écrire sa nouvelle histoire, sa transformation...
- À l'instar du lion peureux du magicien d'Oz détourner les pouvoirs de supers héros, inventer leurs histoires



Raconter à partir du hasard

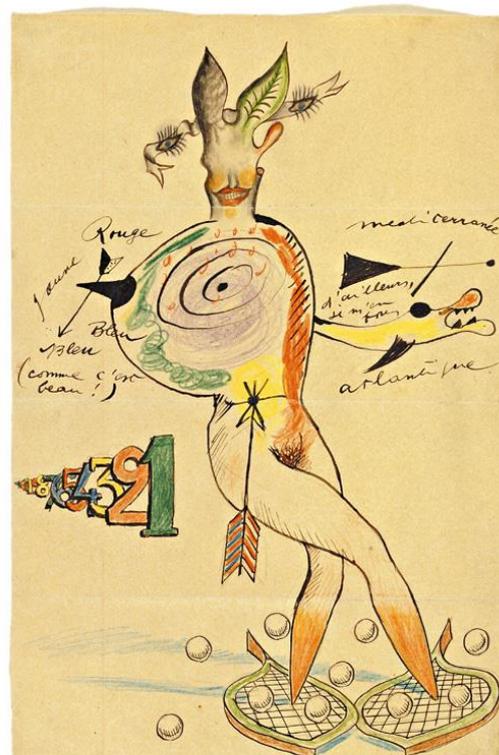
Dans la performance ou le happening les artistes font partie de la peinture, du paysage, ils suivent des inconnus, réalisent des actions et enjoignent le public à faire pareil, ils changent d'identité, ils inventent des magasins, se mettent en danger et testent leurs limites, ils mélangent l'art et la vie...

« *Tirer parti des effets du hasard* » est une compétence abordée dès le cycle 2. Le happening a pour objectif de déstabiliser le spectateur ; en classe on privilégiera une approche poétique. Ici c'est l'effet de surprise qui crée le mouvement.

PISTES PEDAGOGIQUES : LE CADAVRE EXQUIS PLASTIQUE

En classe, on pourra travailler sur un « cadavre exquis » plastique. Un premier élève va inventer une tête qu'il va ensuite cacher dans la pliure d'une feuille. Le second élève va placer un corps dans le prolongement de la tête qu'il n'aura pas vu ; il va ensuite cacher son dessin dans un second pliage. Le troisième élève ajoute les jambes ou pattes pour le dernier. Le dessin est déplié et fait apparaître un personnage surréaliste. (On pourra travailler à 5 élèves en ajoutant un pliage avec chapeau, cornes pour un haut de tête et chaussures, pattes pour terminer...)

C'est la production plastique qui tiendra lieu de récit. On pourra imaginer le nom, l'histoire, l'enfance de ce personnage insolite. On pourra faire des rapprochements avec la poésie surréaliste...



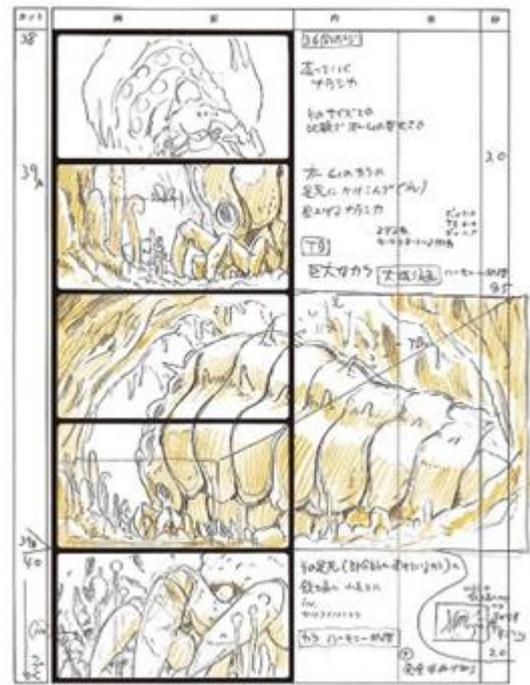
YVES TANGUY, MIRO, MAX MORISE, MAN RAY, *Cadavre exquis. Nu*, 1926-1927

Organiser un récit : Le storyboard

Un storyboard ou scénarimage, est un document sur papier ou fichier numérique, utilisé au cinéma et en téléfilm, lors de la préproduction afin de planifier les besoins de l'ensemble des plans qui constitueront le film, aussi bien au niveau technique qu'au niveau artistique. Il n'existe pas de format type pour un story board, chaque artiste possède sa propre structure.



WALT DISNEY, *Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937



HAYAO MIYAZAKI, *Mon Voisin Totoro*, Storyboard Original Version 1988

LITTÉRATURE : FOCUS SUR LA BANDE DESSINÉE

Raconter en bande dessinée

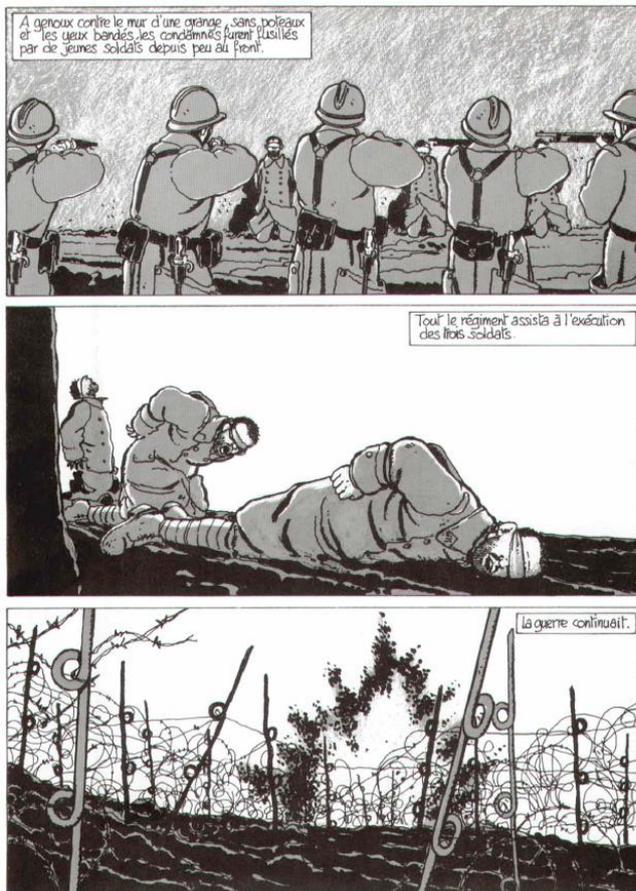
La définition de la bande dessinée est « *un enchaînement de dessins accompagnés d'un texte, relatant de façon fragmentée une action. Le texte y est subordonné à l'image, non l'inverse* ». Cette définition, proposée par l'argus de la bande dessinée, s'étend donc à toute forme de récit reposant sur plusieurs dessins. De la bande dessinée franco-belge, aux mangas, webtoons, romans graphiques, comics de super-héros, ou comic strip les formats sont variés.

Chaque format de bande dessinée possède ses propres contraintes narratives.



La narration en bande dessinée est complexe puisqu'elle tient compte à la fois d'un récit traduit par des images fixes mais également des événements implicites entre les cases. Le mouvement aborde le déplacement dans l'espace et dans le temps.

L'implicite en bande dessinée



« *C'était la guerre des tranchées* »
de JACQUES TARDI, 1993

La première vignette montre un peloton d'exécution ; la seconde se place du point de vue des trois condamnés. Le mouvement est donné par la décomposition de la chute d'un corps appliqué aux trois condamnés. Il y a une double lecture.

La troisième vignette traduit à la fois le mouvement d'une explosion, accentué par les spirales des fils de fers barbelés mais également l'inertie de la situation.

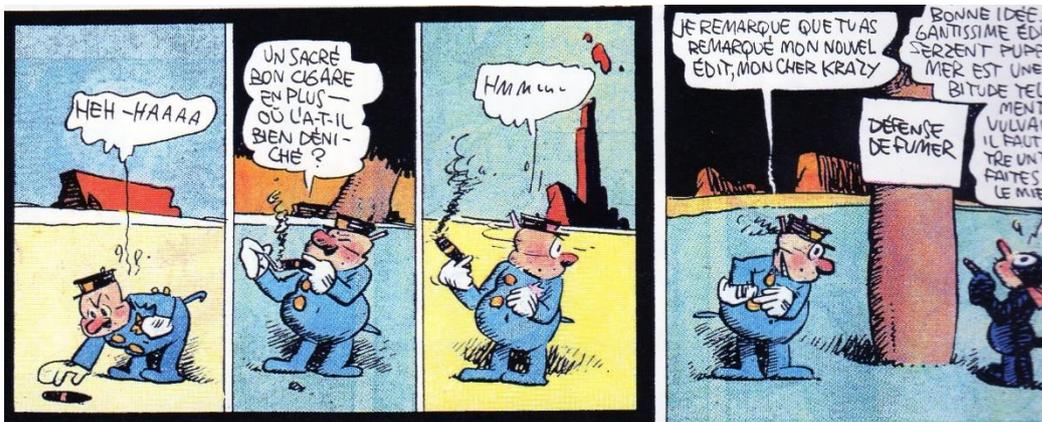
Avec des élèves il est important de verbaliser sur l'implicite afin de faciliter la lecture mais également d'amener progressivement les élèves à produire.

Jouer avec les codes graphiques de la bande dessinée

Dans la bande dessinée de Fred, Philémon, parue en 1965, le personnage principal, Philémon, est un doux rêveur qui se déplace dans des univers poétiques à la narration absurde. En classe, on veillera à ne pas enfermer la bande dessinée dans des représentations stéréotypées en proposant à la lecture des bandes dessinées résistantes.



Inventer des personnages qui allègent et décentrent la réalité : le roman graphique



George Herriman, issu d'une famille « mulâtre » de La Nouvelle-Orléans, a toujours dissimulé ses origines ; or, cette dissimulation, en période de ségrégation, était passible de peine de mort. La légèreté et la liberté de ses personnages sont en complète rupture avec sa condition de vie. En effet, dans chaque histoire de Krazy Kat, publié à partir de 1920, George Herriman raconte l'histoire d'un chien à l'affût d'une souris soucieuse de jeter une brique à la tête d'un chat fou amoureux d'elle. Chien, chat, souris, brique, le récit n'est composé que de ces quatre éléments. Les

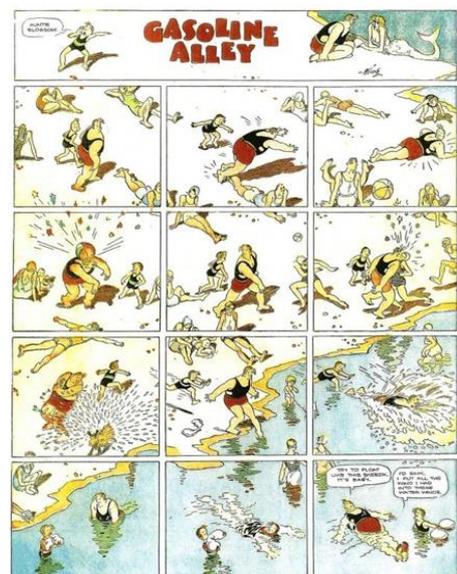
éléments du décor varient (du jour à la nuit, un fond montagneux puis rocailleux...) mais ne nuisent jamais à la narration qui reste compréhensible.

De la même façon, pour raconter l'histoire de son père, juif polonais, pendant les années 30-40, Art Spiegelman, dans son roman graphique Maus, choisit de représenter ses personnages sous les traits de chiens, chats et souris.



Jouer avec l'espace et le temps

Dans Gasoline Alley créé en 1918, l'auteur Frank King fait défiler le temps de son personnage tandis qu'il le place dans un même espace réparti sur la totalité de la planche.



PISTES PEDAGOGIQUES :

- Dans le domaine du graphisme décoratif, inventer des signes graphiques qui composeront un langage parlé imaginaire qui n'existe pas, lui donner une cohérence
- Se familiariser avec le langage de la bande dessinée en expérimentant des applications telles que bdnf.
- À la manière de Krazy Kat tirer au hasard 4 éléments graphiques et inventer plusieurs récits sur le format du comic strip.



Animer un récit

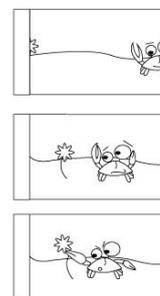
L'animation d'un récit se fera dans le prolongement de l'écriture du story board.

PISTES PEDAGOGIQUES :

- **Le thaumatrope** : Le thaumatrope est un jouet optique qui exploite le phénomène de la persistance rétinienne. L'enchaînement de deux images dos à dos donnera l'illusion qu'elles sont sur la même image.



- **Le flipbook** : Le folioscope, le feuilletoscope, le feuilleteur, ou encore flip book ou flipbook, est un petit livret de dessins ou de photographies qui représentent une scène en mouvement. L'action est découpée de saynètes. On proposera dans un premier temps, les élèves s'exerceront sur des Post it à partir de récits simples (lever du soleil, ballon qui roule...)



- **Film en stop motion** : Les vidéos en stop motion sont des films composés de successions de prises de vue. Le mouvement est donné par le déplacement d'objets ou figurines dans un décors reconstitué. Il faut disposer d'une tablette ou d'un téléphone portable. Il existe de nombreuses applications gratuites : « stop



motion studio » est la plus simple. Son seul inconvénient est qu'on ne peut pas gratuitement importer des photos.



1

2

3

4

Film réalisé par des élèves de PS MS

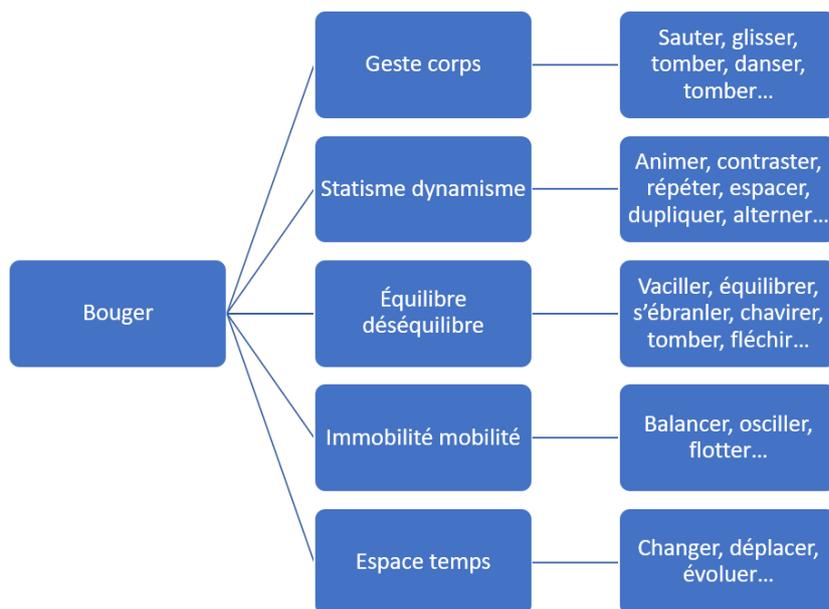
1 et 2 : Expérimenter le déplacement d'objets sur un dispositif simple (animer une gomme), puis visionner le film et observer les points de vigilance.

2 et 4 : déplacer des figurines réalisées en classe sur un décor également réalisé en classe.

ÉTUDE DE LA LANGUE : EXPLOITER LE LEXIQUE DU MOUVEMENT

Les projets artistiques favorisent la rencontre avec de nombreux mots qu'il s'agira de trier et sélectionner. Jacqueline Picoche, linguiste, spécialiste de la lexicologie, préconise une **entrée par les verbes**, par les **adjectifs traduisant des sensations** ou des sentiments, par **les noms qui décrivent de grandes réalités humaines** (le corps, le temps, le soir...) et **les mots rares** (suivant les niveaux : oscillation, accélération, rayonnant...)

Un exemple d'entrée par les verbes qui ont été triés suivant les notions plastiques impliquées :



→ **Contextualiser le lexique en favoriser la rencontre : la démarche étymologique :**

MOUVEMENT « *faculté de se mouvoir* », en particulier « *action, manière de bouger une partie du corps, le corps* ».

MOUVOIR du latin *movere* « *remuer, bouger* » et surtout « *se déplacer* », également employé au sens moral d'« *exciter, émouvoir* ».

→ Déplacement (d'un corps) par rapport à un point fixe de l'espace et à un moment déterminé.

→ Action de se mouvoir, de changer de place, de modifier la position d'une partie du corps.

RYTHME du latin *rhythmus*, du grec *rhuthmos*, **cadence**

→ Retour, à des intervalles réguliers dans le temps, d'un fait, d'un phénomène de nature physique, auditive ou visuelle.

→ Vitesse selon laquelle se déroule un processus donné, s'accomplit une suite d'événements.

→ **Liste des mots qui peuvent être rencontrés lors du projet**

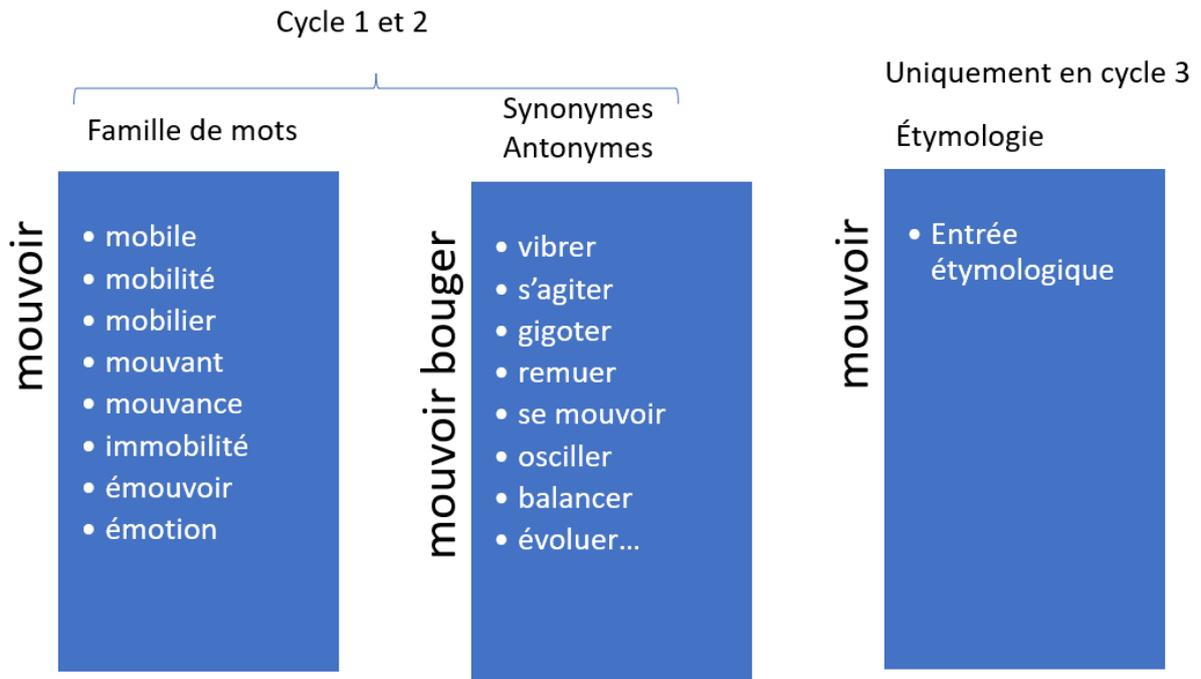
Le projet permet la rencontre de nombreux mots.

Les éléments du langage plastique Eduscol
support, médium, outil, geste, forme, lumière, espace, couleur, temps
Des noms
<ul style="list-style-type: none"> • succession, fréquence, enchaînement, articulation, répartition, composition, progression, changement • posture, geste, signe, position, symétrie, asymétrie, stabilité, étapes, spontanéité, cadence, vitesse, intensité, suite, période, régularité, intervalle, motif, agencement, association, courbe, ondulation, accélération, décélération, oscillation, tourbillon, explosion, relief, pression, vide, espacement, fluidité, vivacité, élan, nervosité, fulgurance, dynamique, tension, énergie, force, action, puissance, efficacité, rapidité, flou, effacement, estompé, trace, passage, dégradé, lavis, frottis, frottement, épais, transparent élévation, soulèvement, rotation, fréquence, période • Affaissement, baisse, chute, descente, inflexion, ébranlement, saut, secousse, soubresaut, balancement, accélération, ralentissement, déplacement, pulsation, vague, vibration, glissement, remous, écoulement, mobilité, gesticulation, tremblement, tressaillement, action, acte, élan, impulsion, gesticulation, variation, inclination, trafic, bouillonnement, effervescence, fougue, turbulence, trépidation, vacillation, vivacité, course, évolution, marche, position, trajectoire, ligne... • en arrière, en avant
Des adjectifs
<p>Pour définir un mouvement, il sera intéressant de le caractériser par son mouvement contraire :</p> <p>rapide, lent ; saccadé, régulier ; cadencé, chaloupé ; précipité, posé ; prononcé, imperceptible, ; flou, précis ; agressif, apaisant ; hypnotique, chaotique, ordonné, désordonné, ; accéléré, ralenti ; dynamique, statique ; violent, langoureux, fougueux ; vif, alerte, engourdi ; tendre, brusque ; intense, intensif, faible ; délicat, brut ; entraînant, repoussant, répugnant ; mécanique, automatique, libre ; hypnotique, désordonné, irrégulier ; trépidant, calme...</p>
Notions physiques et mathématiques
<ul style="list-style-type: none"> • centrifuge, centripète, concentrique, convergent, divergent, rayonnant, circulaire, rectiligne, droit, oblique, oscillatoire, ondulatoire, elliptique, sinusoïdal, périodique, alternatif, continu, discontinu, giratoire, ascensionnel, descendant, ascendant horizontal, vertical...
Des verbes
<ul style="list-style-type: none"> • bouger, sauter, glisser, danser, courir, tomber, sauter, agir, agiter, mouvoir, gigoter, remuer, se déplacer, balancer, glisser, animer, forcer, accélérer, accroître, augmenter, presser, précipiter, ralentir, répéter, varier, déplacer, changer, alterner, remplacer, se succéder, remuer, stimuler, représenter, raconter, rythmer, ciller, branler, s'ébranler... • <u>les verbes d'actions lors des séances</u> : étaler, frapper, gratter, griffonner, gribouiller, griffer, racler, tamponner, tapoter, arroser, éclabousser, égoutter, lancer, plier, déplier, déchirer, découper...

→ Décontextualiser le lexique

La décontextualisation des mots vise l'approfondissement du sens par des exercices de recherche de synonymes, famille de mots. L'appropriation des mots sera stabilisée par une recontextualisation.

En cycle 1 et 2 on exploitera les familles de mots, mais aussi les synonymes, antonymes et la polysémie. La démarche étymologique ne concerne que le cycle 3. Un exemple avec les verbes bouger et mouvoir :



→ **Recontextualiser le lexique**

On pourra utiliser à nouveau les mots dans d'autres séances d'arts plastiques, les investir plastiquement dans un carnet de mots, approfondir par un travail d'illustration autour des expressions impliquant le mouvement :

<p>Ne pas bouger le petit doigt Bouge de là Faire bouger les lignes À fond la caisse À fond les ballons À pleins gaz Être en perte de vitesse À toute vitesse À deux vitesses À la vitesse de l'éclair À vitesse grand V Vitesse de croisière En quatrième vitesse Appuyer sur le champignon Rapide comme l'éclair Filer à l'anglaise Prendre ses jambes à son cou En deux coups de cuillère à pot En un tour de main À tombeau ouvert Dare dare À fond de train À toute allure À toute vapeur En un rien de temps</p>	<p>En deux trois mouvements Suivre le mouvement Fendre la bise Mettre la gomme Aller plus vite que la musique Vite fait bien fait À la va-vite Courir ventre à terre Courir comme un dératé Courir comme un zèbre Courir comme un lapin Prendre ses jambes à son cou Prendre la poudre d'escampette Prendre de vitesse Prendre la tangente Prendre la clé des champs Prendre la fuite prendre ses cliques et ses claques Prendre le large Mettre les voiles Mettre toutes voiles dehors À tire d'aile À pas de tortue Aller bon train Avoir la bougeotte...</p>
--	---

MISE EN RESONANCE EN INTERDISCIPLINARITE DU PROJET

OBJECTIFS ET PISTES PEDAGOGIQUES DANS DIFFERENTES DISCIPLINES

EPS :

- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique (danse, mise en scène) – communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir, de trajectoire d'objets sur lesquels agir (équilibre, déséquilibre, mobilité-immobilité, dynamisme, ...).

Pistes et activités

*Produire des codes graphiques de gestes dansés.
Imaginer une chorégraphie à partir d'une phrase, d'un poème, d'un album.
Se photographier pendant une séance d'EPS sur les déplacements et les gestes caractéristiques de chaque domaine sportif (tennis, athlétisme, natation...).*

HISTOIRE DE L'ART – Références culturelles

- Comprendre l'évolution de la représentation du mouvement selon les siècles.
- Découvrir des œuvres et les comparer.
- Acquérir une culture commune (patrimoine local, départemental, international).

Pistes et activités

*Visiter les lieux culturels lors d'un spectacle au théâtre, une exposition, un musée ou un monument.
Fréquenter la bibliothèque de l'école et la médiathèque municipale pour faire des recherches documentaires en histoire de l'art
Visiter virtuellement les sites des musées.*

EMC :

- S'investir dans d'un projet artistique et culturel afin de fédérer les acteurs éducatifs.
- S'épanouir dans les apprentissages, stimuler l'intelligence collective.
- Identifier et exprimer ses émotions et ses sentiments en les régulant- entendre et respecter celles des autres.
- Accepter et respecter les règles et les différences au service du bien vivre ensemble.
- Construire une culture civique basée sur la coopération, lutter contre le harcèlement.

Pistes et activités

Organiser un spectacle, une exposition artistique lors d'un projet de classe, de cycle ou d'école et les faire connaître en variant les publics.

Sciences et Technologie

Explorer le monde des objets et de la matière

- Travailler sur les notions d'équilibre/déséquilibre, mobile/immobile, répartition des forces.
- Explorer la matière en favorisant l'action directe sur les matériaux, découvrir les effets des actions.
- Identifier des phénomènes physiques : effet optique (déformation, grossissement, multiplication, ...)

Pistes et activités

Utiliser des outils numériques (appareil photo, caméra, tablette...).
Fabriquer une production en mouvement en connaissant des propriétés naturelles (eau, air...)
Etudier l'évolution de la photographie, de la chronophotographie et de l'image animée par la lecture documentaire, la visite de la cinémathèque à Paris, un atelier image animée dans les médiathèques...)
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets (apprendre à relier une action ou le choix d'un outil avec l'effet voulu).

Mathématiques :

- Reconnaître des solides, nommer des formes planes, des suites organisées.
- Identifier une organisation géométrique régulière.

Pistes et activités

Produire des programmes de construction pour créer des figures géométriques à effet d'optique.

Explorer les formes et les grandeurs en jouant sur l'échelle, les dimensions, les profondeurs, les reliefs : cercles concentriques, dedans/dehors, dessus/dessous.

Travailler sur les algorithmes.

Histoire/Géographie Explorer le monde et l'espace

- Découvrir, observer et connaître les lieux où j'habite, se repérer dans son environnement proche (patrimoine de proximité)
- Se repérer dans l'espace et dans le temps (succession d'actions, simultanéité)

Pistes et activités

Photographier son environnement proche et le comparer dans le temps (avant/maintenant).

Etudier l'architecture de son école, les différentes étapes de construction, les régularités, la symétrie. Réaliser une maquette d'un bâtiment, d'un paysage.

Education musicale :

- Ecouter, décrire et repérer des éléments musicaux (hauteur, tempo, timbre, intensité) afin de comparer et de commenter.
- Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique – faire des propositions lors des moments de création et d'interprétation.
- Exprimer ses sentiments, ses émotions, ses préférences.
- Utiliser un vocabulaire musical adapté.
- Mettre en espace les chants, les opéras pour enfants.

Pistes et activités

Partager des émotions et des savoirs culturels avec les familles lors de la restitution.

Chanter en langue étrangère pour découvrir d'autres sonorités, des accentuations différentes.

Bouger et se déplacer pendant la chorale afin de vivre corporellement le chant pour une meilleure interprétation.

Français :

Langage oral :

- Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art.
- Formuler ses émotions face à une œuvre d'art.
- Apprendre à organiser la description d'une image, transposer dans la description d'une œuvre en utilisant les éléments du langage plastique.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.

Lexique :

- Enrichir son lexique par le projet.
- Découvrir des champs lexicaux.
- Exploiter le sens, les mots dérivés et l'étymologie des mots décontextualisés du projet.
- Exploiter les expressions abordant le mouvement.

Lecture/compréhension :

- Comprendre des textes, des bandes-dessinées, des cartels, des images et les interpréter
- Étudier des poésies en lien avec le mouvement
- Étudier des livres de littérature de jeunesse (émotions, livres historiques, pièces de théâtre, musée de classe...).

Ecrire :

- Produire des écrits variés

Pistes et activités

Ecrire un cartel, imaginer le titre d'une œuvre, concevoir une bande dessinée.

Créer une affiche à partir du champ lexical du projet (événement sportif, musical, festif...).

Organiser une exposition dans l'école avec visites guidées par les élèves de cycle 3 (explication de la démarche de création, utilisation d'un vocabulaire adapté, rédaction de son exposé de visite...).

Faire l'apprentissage de la scène et jouer une pièce de théâtre en variant les publics, recueillir à l'oral et à l'écrit les émotions de chacun avant, pendant et après le spectacle.

COMMENT ENRICHIR LE PROJET PAR LE PRISME DE LA MUSIQUE ?

LE MOUVEMENT EN MUSIQUE

Certaines musiques nous donnent irrémédiablement envie de bouger. « C'est avec la musique qu'on envoie des gens à la guerre, avec le son des tambours pour les fantassins, constate François-Xavier Vrait, directeur de l'Institut de musicothérapie de Nantes. Il y a une sorte d'attraction. Il y a une force qui transporte et qui met en mouvement. » L'envie de danser à l'écoute d'une musique est d'ailleurs un réflexe primitif. On sait que les bébés se trémoussent en entendant un air qu'ils apprécient.

LE MOUVEMENT, C'EST LE TEMPO

Dans la musique occidentale, le mouvement désigne tout d'abord un «mouvement de danse», puis, par extension, le degré de vitesse — **ou tempo** — d'un morceau de musique quelconque. On dira, par exemple, que tel mouvement est vif, lent, paisible, endiablé...

L'observation du mouvement, dans une œuvre musicale, est d'une très grande importance. Si un morceau est interprété trop lentement ou trop vite, le caractère initial de la pièce est modifié.

De l'existence du mouvement...

Extrait de la symphonie n°7 de Beethoven
2ème mouvement
Allegretto $\text{♩} = 76$

The image shows a musical score for the second movement of Beethoven's Symphony No. 7. It is in 3/4 time and marked 'Allegretto' with a tempo of quarter note = 76. The score is for Viola, Violoncelle I, and Violoncelle II e Basso. The first system starts at measure 3 and includes dynamic markings 'p' and 'ten'. The second system starts at measure 11.

Sur une partition classique, l'indication de mouvement est en principe suivi d'une indication métronomique.

Si les indications métronomiques sont précises, elles n'ont pourtant jamais supplanté les indications d'ordre général, plus expressives et définissant au mieux le caractère de l'œuvre.

Jusqu'au 18e siècle, les indications sont en français (en musique française) et se comprennent d'elles-mêmes : un peu

lent, gracieusement, etc. Mais durant le 18e siècle, avec la mode de l'italianisme, les mouvements se sont écrit en italien.

TABLE 2b: Classified Beethoven's Metronome Markings

Group	a ¹	A ¹	A ²	a ²
Time sign. Tempo ind.	$\frac{3}{2}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{8}$ $\frac{6}{8}$	$\frac{2}{4}$ ϕ c	$\frac{2}{4}$ ϕ	$\frac{3}{4}$ $\frac{6}{8}$ $\frac{9}{8}$ $\frac{12}{8}$
assai; molto ADAGIO ma non troppo	$\downarrow = 60(IX^4)$ $\downarrow = 72(10^{II})$	$(8^{II}, IX^3) \downarrow = 60$ $(IV^1) \downarrow = 66$ $(6^{IV}) \downarrow = 69$		$\downarrow = 72$ (spt. 2 ^{II}) $\downarrow = 132-138$ (spt. 1 ^{II})
Sostenuto maestoso ANDANTE con moto	$\downarrow = 72(IX^4)$ (vc) $\downarrow = 88$ $\downarrow = 92(V^2)$	$(VII^1) \downarrow = 69$	$\downarrow = 92(3^{II})$	$(VI^2) \downarrow = 50$
ALLEGRETTO	$(9^{III}) \downarrow = 116-120$ (spt.)	$\{\phi\}$		
ALLEGRO ma non troppo	$\downarrow = 126(VIII^3)$	$\downarrow = 66(VI^1)$ $\downarrow = 120(IX^4)$		
ALLEGRO	$\downarrow = 144(29^4)$	$(7^{IV}) \downarrow = 126-132(VI^3)$ $\circ = 66(4^{IV})$ $\downarrow = 69(2^{II}) \downarrow = 138(29^1)$	$\{\phi\}$ $\circ = 76(5^{IV})$	$\downarrow = 52(2^{III})$
vivace ALLEGRO con brio	$\downarrow = 138$ (cont.)	$\downarrow = 72(VII^4)$ $\downarrow = 144$ (vc)	$\circ = 80-84$ $(6^1, IV^1; VIII^4)$	$\downarrow = 54(1^1); VIII^4$
molto ALLEGRO assai		$\downarrow = 76-80$ $\downarrow = 152$ $(III^4; IX^4)$ (II^4)	$\circ = 84(9^{IV})$	$\downarrow = 84(IX^4)$
PRESTO Prestissimo		$\circ = 84(4^{IV})$	$\circ = 88(8^{IV})$	$\downarrow = 66(IX^4)$

Quelques indications de mouvements

LE MOUVEMENT	PRECISIONS SUR LE MOUVEMENT	CARACTERE DU MORCEAU
Largo : large, lent. Adagio : un peu moins lent que le précédent. Andante : assez lent, mais dans un sentiment " allant ". Andantino : encore moins lent que le précédent. Moderato : modéré. Allegretto : modérément animé Vivace : vif. Presto : rapide Prestissimo : très rapide.	Assai : beaucoup. Ma non troppo : mais pas trop. Meno : moins. Molto assai : beaucoup, très. Molto più : beaucoup plus. Non troppo : pas trop. Un poco : un peu. Un poco più : un peu plus.	Affetuoso : affectueux. Agitato : agité. Cantabile : chantant. Con anima : avec âme. Con expression : avec expression. Con fuoco : avec feu. Grave : grave. Grazioso : gracieux. Maestoso : majestueux. Moderato : modéré. Scherzo : badinage. Sostenuto : soutenu. Vivace, Vivo : vif.

Comme ces indications ne reflètent jamais le tempo précis d'un mouvement, l'interprète peut exprimer sa perception personnelle du mouvement.

Modifier le mouvement

ACCELERER LE MOUVEMENT	RALENTIR LE MOUVEMENT
Animato : animé. Accelerando : en accélérant. Doppio : le double. Più moto ou Più mosso : plus de mouvement. Stretto : serré.	Rallentendo (rall.) : en ralentissant. Ritardando (ritard) : en retardant. Ritenuto (rit.) : en retenant. Slargando (slarg.) ou allargando (allarg.) : en élargissant.
FIGER LE MOUVEMENT	REVENIR AU MOUVEMENT INITIAL
LE POINT D'ORGUE (OU POINT D'ARRÊT) Placé au-dessus ou au-dessous de la note ou d'un silence, le point d'orgue prolonge la durée de la note ou du silence aussi longtemps que le souhaite l'interprète.	A tempo

Le mouvement libre

Voici des termes que l'on rencontre parfois pour suspendre le mouvement de façon libre...

Ad libitum (ad lib.) : à volonté. En musique "moderne", il est souvent utilisé pour répéter une séquence de mesures de manière infinie. En musique classique, il invite à suivre ou ne pas suivre l'indication de tempo de la partition. Rubato : sans rigueur. Senza tempo : sans mesure.
--

Pour autant, si le tempo est l'élément fondamental du mouvement en musique, chaque son émis porte en lui un mouvement caractérisé par sa durée, sa hauteur, son timbre, son intensité.

LES PARAMETRES DU SON PARTICIPENT AU MOUVEMENT

La durée : La durée d'un son indique le temps plus au moins long de son émission dans le temps.

Les Noms	Les Figures de temps	Les Noms	Les Figures de silence	Les Valeurs
La Ronde	o	La Pause		4 temps *
La Blanche		La Demi-Pause		2 temps
La Noire		Le Soupir		1 temps
La Croche		Le Demi-soupir		1/2 temps
La Double-croche		Le Quart de Soupir		1/4 de temps
La Triple-croche		Le Huitième de soupir		1/8 de temps
La Quadruple-croche		Le Seizième de soupir		1/16 de temps

C'est l'association successive de sons et de silences de durées différentes qui crée le **rythme**.



L'intensité : c'est le volume, la force du son et ses variations : fort, moyen, faible.
L'intensité peut varier progressivement.

Terme italien	Traduction	Symbole
<i>pianissimo</i>	très doux	<i>pp</i>
<i>piano</i>	doux	<i>p</i>
<i>mezzo piano</i>	moyennement doux	<i>mp</i>
<i>mezzo forte</i>	moyennement fort	<i>mf</i>
<i>forte</i>	fort	<i>f</i>
<i>fortissimo</i>	très fort	<i>ff</i>
<i>crescendo</i>	de plus en plus fort	
<i>decrescendo</i>	de moins en moins fort	

La hauteur : elle est associée à la fréquence d'un son. En musique, si la fréquence est haute, elle est aiguë et si la fréquence est basse, elle est considérée comme grave.



Le timbre : c'est l'habillage du son, son enveloppe harmonique. Ainsi, un son produit à la même hauteur, de même durée, avec la même intensité, ne ressemble pas à un autre car ses harmoniques sont différentes. Une clarinette se différencie d'un hautbois ou d'une flûte même s'ils jouent la même mélodie car chacun de ces instruments portent des harmoniques différentes.

DES REPRESENTATIONS DU MOUVEMENT EN MUSIQUE

LA CHEFFE D'ORCHESTRE

- Glass Marcano - <https://youtu.be/638tO70y2Jo?t=5268>

L'INSTRUMENTISTE

- Khatia Buniatishvili - https://youtu.be/_yOSweFsmO0

LES DANSEURS – LES CHOREGRAPHERS

- Jamsy (Krump) - https://youtu.be/1V9z_qxcbZs?t=102
- Mehdi Kerkouche (impro) - <https://youtu.be/FEeUR-fpNL4?t=139>
- Pina Bausch - <https://youtu.be/iUxfNZf7mTw>

LA SPATIALISATION DU SON

- Expérimentation à l'IRCAM - <https://youtu.be/ZsRt5xlGCGo>

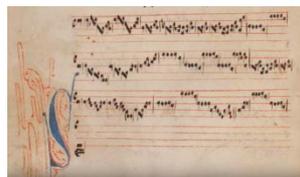
LE SPECTROGRAMME

- Varèze – poème symphonique - <https://youtu.be/JLDdBqHCslw>

L'ANIMATION GRAPHIQUE

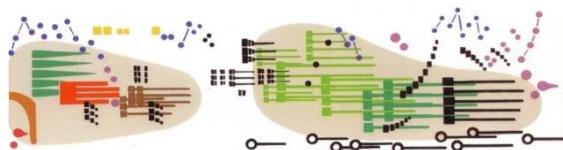
- <https://youtu.be/Nyr-iJqr1mU?t=110>

LA PARTITION



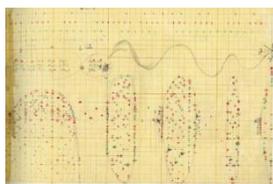
Perotin – SALVATORIS HODIE à trois voix

<https://youtu.be/b4oo4e7PK48>



ligeti – artikulation

https://youtu.be/71hNI_skTZQ



Xenakis – Pithoprakta

<https://youtu.be/nvH2KYYJg-o?t=500>

COMMENT DONNER DU RYTHME ?

LA PUSATION/LE TEMPO

La pulsation : Battement régulier de la musique (le métronome)

Le tempo : vitesse d'exécution d'un morceau, généralement donnée au début par les indications chiffrées du métronome. (Vitesse de la pulsation)

Le mouvement de la musique est très dépendant du tempo choisi pour son interprétation. Si le tempo est rapide le mouvement induit est lui aussi rapide et inversement pour le tempo lent.

Le procédé d'accélération du tempo est aussi une technique musicale qui permet de donner un élan à la musique.



[La Marazula](#)

💡 Le saviez-vous ? Une musique avec un tempo de 120 BPM serait, selon le légendaire DJ Harvey, l'idéal pour faire danser les foules. Pourquoi ? Car selon lui, c'est le tempo qui colle au rythme de la vie.

Ce n'est d'ailleurs pas pour rien qu'une étude chinoise a révélé qu'au-delà de 120 BPM, la musique augmenterait le risque d'accident de voiture.

LE RYTHME

En musique, le rythme est l'organisation dans le temps, des événements musicaux. C'est l'alternance de la durée de chaque son.

Exemple : Une souris verte qui courait dans l'herbe.



Le rythme est le pilier de la musique, l'ossature, il est particulièrement important pour créer du mouvement.

Voici quelques exemples parmi d'autres de rythmes qui invitent au mouvement :

<p><i>Rythme tournant : rythme ternaire</i></p>  <p><u>Valse de Faust de Gounod</u></p>	<p><i>Rythme binaire : marche</i></p>  <p><u>Marche pour la cérémonie des Turcs de Lully</u></p>
<p><i>Rythme sautillant : une tarentelle</i></p>  <p><u>L'Arpeggiata d'Athanasius Kircher (Tarentelle napolitaine)</u></p>	<p><i>Rythme chaloupé</i></p>  <p><u>Une salsa cubaine</u></p>
<p><i>Une Bossa nova</i></p>  <p><u>Aguas de Março Elis Regina et Tom Jobim</u></p>	<p><i>le Swing</i></p>  <p><u>Ella Fitzgerald - Mack the Knife</u></p>
<p><i>Rythme en ostinato : motif mélodique ou rythmique se répétant obstinément</i></p>  <p><u>La victoire de Wellington de Beethoven.</u></p>	

Certains rythmes sont réguliers et répétitifs et nous donnent l'envie du mouvement, car ils rappelleraient les battements cardiaques de notre cœur.

COMMENT FABRIQUER LE MOUVEMENT ?

PAR LES HAUTEURS

L'alternance de sons graves et aigus donnent une sensation de mouvement.



Paganini Caprice N°24.

Les sons aigus semblent s'élever alors que les sons graves semblent être ancrés.

Des études récentes montrent que les sons graves jouent également un rôle majeur dans l'envie de danser.

Les sons graves confèrent des avantages en matière de perception et de synchronisation des mouvements, et suscitent des réponses neuronales plus fortes pour la synchronisation que les sons aigus.

PAR LES NUANCES

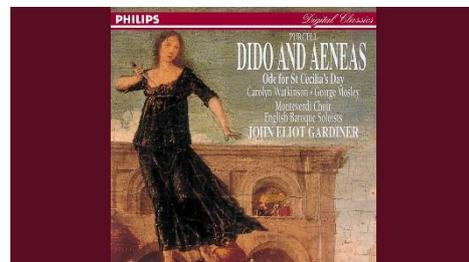
Les nuances dans la musique créent du mouvement. Soit, elles peuvent créer la surprise, en alternant des épisodes de haute intensité (forte) avec des épisodes de faible intensité (piano) ou même en intégrant des silences ce qui donne l'impression d'une course qui s'arrête.

Alternance Forte - Piano



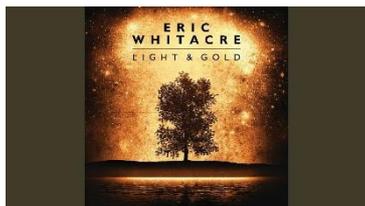
Confuntatis du Réquiem de Mozart.

Alternance Forte – Piano (en écho)



In our deep vaulted cell
extrait Didon et Enée de Purcell

Procédé de crescendo / decrescendo



[Hope Faith Life Love Eric Withacre](#)

*Le crescendo par accumulation
d'instruments*



[Boléro Ravel](#)



[L'apprenti sorcier de Paul Dukas](#)

PAR LE MODE DE JEU STACCATO / LEGATO

Le mode staccato signifie que les notes sont toutes détachées les unes des autres elles sont piquées.



[Poules et coqs](#)

[extrait du carnaval des animaux](#)

[Camille Saint-Saens](#)

Dans ce mode de jeu, le mouvement semble être très serré et sautillant.

Le mode legato est un mode de jeu où les notes sont toutes liées les unes aux autres.



[La Pavane de Gabriel Fauré.](#)

Dans ce mode de jeu, le mouvement semble ample et fluide.

COMMENT RACONTER LE MOUVEMENT ?

LA MUSIQUE DESCRIPTIVE

On qualifie de musique descriptive toute œuvre musicale contenant un certain nombre d'éléments extra-musicaux — chant d'oiseaux, bataille, phénomènes atmosphériques, cris et bruits divers, réels ou imaginaires, etc. — traduits ou transposés dans le langage musical au moyen d'une imitation plus ou moins réaliste.

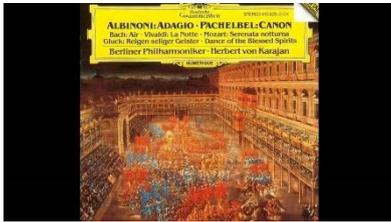
La musique peut également raconter le mouvement. Elle peut décrire des choses en mouvement.

<p><i>Le cours d'une rivière</i></p>  <p>La Moldo Smetana</p>	<p><i>Des flocons de neige qui tombent, le vent, la tempête</i></p>  <p>L'Hiver de Vivaldi</p>
<p><i>Une course poursuite</i></p>  <p>Catch me if you can</p>	<p><i>Un bourdon</i></p>  <p>Le vol du bourdon</p>
<p><i>Le mouvement d'une locomotive</i></p>  <p>Pacific 231 Honegger</p>	

PAR L'ORGANISATION, LA STRUCTURE DU DISCOURS MUSICAL

<p><i>Le rondo est une pièce instrumentale basée sur l'alternance d'un refrain et de plusieurs couplets.</i></p>  <p>Abdelazer Henry Purcell</p>	<p><i>La fugue est une pièce instrumentale à plusieurs voix qui repose sur l'exposition d'un sujet et de sa réponse.</i></p>  <p>Bach Fugue en Sol mineur</p>
---	---

Le canon est une pièce instrumentale ou vocale dans laquelle plusieurs voix interprètent la même chose mais de manière différée.



Canon Pachelbel

Le concerto est une pièce instrumentale dans laquelle un soliste (solo) dialogue avec un orchestre (tutti)

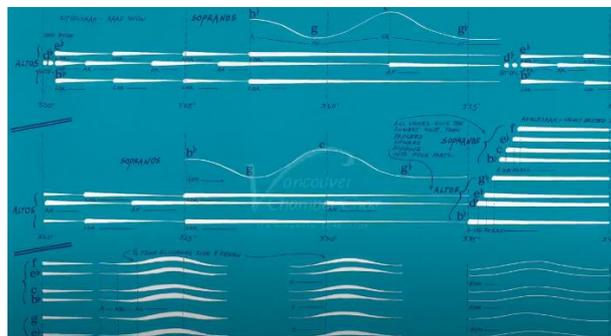


Rhapsody in Blue de Gershwin.

Ici c'est la clarinette qui dialogue avec l'orchestre puis le piano

LES PAYSAGES SONORES

Prendre en considération l'environnement acoustique,
en faire un objet d'étude pour éveiller nos sens



Snowforms - R. Murray Schafer

VARIABLES MOBILISATION CORPORELLE

GRAVITE DU CORPS

- En prenant conscience de l'axe vertébral
- En déplaçant le centre de gravité par rapport aux appuis des pieds
- En jouant sur le transfert du poids du corps

MOBILISATION DES SEGMENTS

- En explorant chaque partie du corps (segments, surface...)
- En explorant chaque articulation
- En orientant les différents segments
- En coordonnant la mobilisation de plusieurs segments
- En dissociant la mobilisation de plusieurs segments
- En impulsant le mouvement à partir d'une partie du corps

ACTIONS DE BASE POUR MOBILISER LE CORPS EN ENTIER

- En variant le nombre, la qualité des appuis
- En combinant les différentes formes de déplacements
- En jouant sur les sauts (impulsions, hauteur, direction, rotations, ...) En explorant des actions : balancer, tourner, rouler, plier déplier...

VARIABLES UTILISATION DE L'ESPACE

UTILISATION DE L'ESPACE CORPOREL PROCHE

- En combinant les directions, les niveaux, les tracées et les dimensions

UTILISATION DE L'ESPACE DE DEPLACEMENT

- En jouant sur les changements de direction
- En jouant les changements de niveaux
- En jouant sur les tracés
- En jouant sur les longueurs
- En jouant sur les combinaisons entre direction, niveau, tracé, longueurs

UTILISATION DE L'ESPACE SCENIQUE

En prenant conscience de l'espace scénique (limites, places des spectateurs, centre, périphérie, coins, fond et devant de scène...)

En variant les entrées et les sorties sur la scène (côté jardin, côté cour)

VARIABLE MOBILISATION DE L'ENERGIE

COMBINAISON DES 3 FACTEURS : POIDS, DUREE, ESPACE.

En prenant conscience de la contraction et du relâchement

En prenant conscience des étirements musculaires (durée, entre quels points, par quel chemin)

En utilisant des contrastes : doux / brusque, dur/mou, lourd/ léger, fluide/saccadé...

En utilisant des verbes d'actions : Frapper, fouetter, presser, tordre, tapoter, effleurer, glisser, caresser, flotter

VARIABLES STRUCTURATION DU TEMPS

STRUCTURATION DU TEMPS INTERNE AU DANSEUR

En prenant conscience de ses propres rythmes (cardiaque, respiratoire)

En jouant sur le placement d'accents dans le mouvement (changement d'énergie, de déplacement, ...)

En jouant sur la durée du mouvement (vite, lent, accéléré, décéléré)

STRUCTURATION DU TEMPS EXTERNE AU DANSEUR

En reconnaissant et en marquant la pulsation de la musique

En repérant et en jouant sur les accents de la musique

En traduisant par le mouvement la vitesse de la musique ou en établissant un rapport contrasté.

VARIABLES RELATION ENTRE DANSEURS

AVEC LE CORPS DE L'AUTRE UTILISE COMME MATERIAU

En jouant sur la variété des surfaces corporelles en contact entre danseurs

En jouant sur des actions sur l'autre danseur (tirer, pousser, s'appuyer, porter, ...)

En jouant sur les regards

RELATIONS ENTRE DANSEURS DANS L'ESPACE

En jouant sur des formes de regroupement variées (ligne, cercles, ...)

En jouant sur le nombre de danseurs regroupés

En jouant sur les distances (de l'espace intime à l'éloignement)

En jouant sur les orientations entre les danseurs (se tourner le dos, faire face, ...)

En jouant sur des actions spatiales : se rencontrer, se séparer, se croiser, rester ensemble, ...

RELATIONS ENTRE DANSEURS ORGANISEES AVEC UN FACTEUR TEMPS

En jouant sur : l'unisson, l'alternance, le canon, la succession

RELATIONS ENTRE DANSEURS CENTREES SUR LES ROLES A TENIR

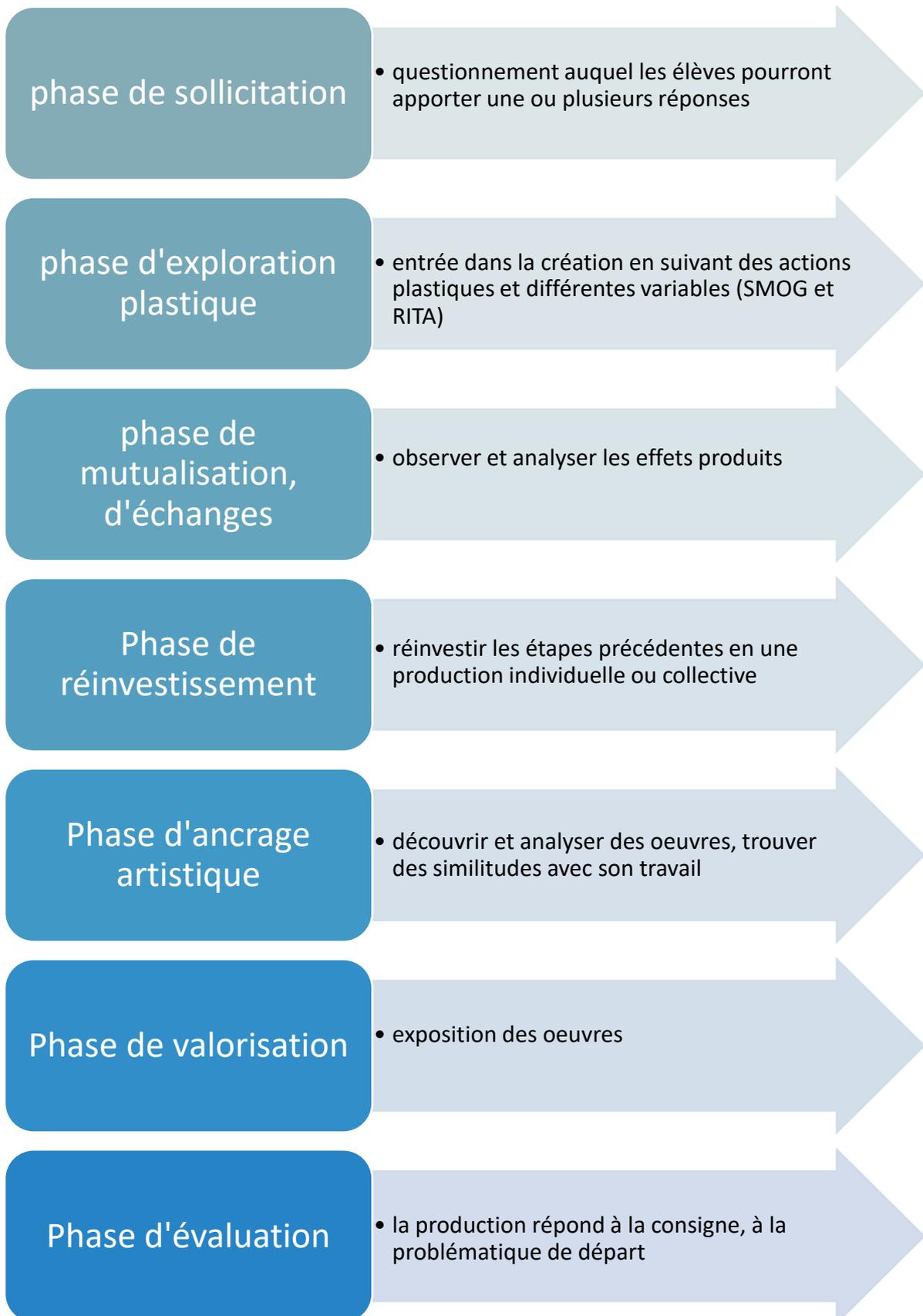
En jouant sur l'imitation (miroir ou alternativement)

En jouant sur faire le contraire

En jouant sur être complémentaire

ANNEXES – LA DÉMARCHE DE CRÉATION

LA DEMARCHE DE CRÉATION EN ARTS PLASTIQUES



LA DÉMARCHE DE CRÉATION EN MUSIQUE

Schéma de la démarche de création sonore

Contextualisation	Investigation	Approfondissement	Choix	Structuration	Évaluation
IMPULSER Projet Une intention pédagogique. Une commande... Une écoute d'œuvre. Un inventaire de La matière sonore disponible. Voix Instruments Matériaux	EXPLORER Des consignes pour orienter, guider. De l'intention au son. Tâtonner Encourager la multiplicité des propositions.	ENRICHIR Contrôler, maîtriser le geste musical. Les réponses sont enrichies par le jeu des variables : Intensité Hauteur Timbre Durée Introduire des références culturelles* *Peut s'envisager en début ou en fin de processus.	ARGUMENTER Négocier... Quelles étaient les consignes ? Le projet ? La commande ? Faire des choix .	CONSTRUIRE ORGANISER LES ELEMENTS SONORES dans le temps, l'espace. Articuler les réponses individuelles et collectives. Mutualiser	RESTITUER Observer Analyser Garder trace Se confronter à un regard extérieur. Se ré-écouter
EXPÉRIMENTATION/EXPRESSION			EXPRESSION/CRÉATION		

Eduscol <https://eduscol.education.fr/147/education-musicale-cycles-2-et-3>

1. Impulser le projet pour définir son objectif de réalisation	Propositions de projets de création : Sonoriser une image ou plusieurs images (page d'album, tableau, photo...) ; Sonoriser un texte (poésie, comptine, haïku, production d'élève...) Musicaliser une danse Sonoriser un extrait de film, un court métrage, une vidéo... une exposition Créer une histoire sonore Créer un paysage sonore Créer à partir d'écoutes d'œuvres musicales Créer à partir d'un environnement sonore (gare, ville, forêt ...) Créer à partir d'une chanson Créer une œuvre en temps réel avec le Soundpainting Créer avec la voix, les percussions corporelles, à partir d'un geste instrumental (souffler, taper, pincer ...), d'un matériau sonore (verre, papier, bois, métal ...), d'objets sonores (objets de la classe, ustensiles de cuisine ...), à partir d'un instrumentarium (Structures Baschet, batucada, instruments de l'école ...) Créer une orchestration sur une chanson ou sur un extrait musical Créer une chanson Créer un accompagnement corporel sur une musique existante
---	--

<p>2. Explorer pour outiller les élèves, améliorer la maîtrise du geste, constituer un lexique sonore</p>	<p><u>Phase de recherche sonore orientée, guidée par des consignes ouvertes :</u> Avec la voix, des instruments, des objets de la classe ... Investigation, exploration, expérimentation, essais, recherche de sons, tâtonnements, « patouille sonore »... Alternance de moments de production et de perception L'enseignant écoute, repère les propositions intéressantes pour amener les élèves à passer de l'intention au son Les élèves s'écoutent et s'approprient les propositions d'autres élèves : temps d'échange indispensable durant cette phase de recherche L'enseignant encourage la multiplicité des propositions</p> <p><u>Exemples de consignes :</u> Cherchez tous les sons que vous pouvez faire avec Trouvez un autre geste que celui que vous avez fait... Écoutez ce que propose tel élève Fermez les yeux pour écouter (un élève, le groupe) Reproduisez ce que fait tel élève</p>
<p>3. Enrichir les propositions par des écoutes d'œuvres et l'introduction de variables</p>	<p><u>Enrichir les propositions des élèves par :</u> Des écoutes d'œuvres musicales pour découvrir des éléments musicaux, des procédés de composition (alternance/simultanéité, ostinato, trame et émergences, accumulation, jeux de contrastes, alternance solo/tutti, legato/staccato ...) Des écoutes des productions de la classe, suite à un enregistrement Des échanges entre les élèves Des extraits de vidéos</p> <p><u>Enrichir en faisant varier les paramètres du son :</u> Hauteur (grave, aigu, glissando) Intensité (forte, piano, crescendo, decrescendo) Durée (long, bref, tempo, rythme) Timbre (couleur du son)</p> <p><u>Contrôler, maîtriser le geste musical</u> Des apports de gestes techniques instrumental ou vocal</p>
<p>4. Argumenter pour faire des choix et passer de recherches individuelles à une production collective</p>	<p><u>Se recentrer sur le projet de départ.</u> Quel est notre projet ? notre souhait ?</p> <p><u>Faire des choix :</u></p> <p>Argumenter : pourquoi tel son plutôt que tel autre ? Négocier vers un consensus, prendre du temps au service du projet. Accepter les choix différents, les esthétiques diverses (même démarche que lorsqu'on écrit une histoire collective) L'enseignant arbitre si nécessaire pour débloquer une situation Mettre en mémoire les propositions non retenues</p>
<p><u>5.</u> Construire pour organiser la production collective</p>	<p><u>Comment construire ensemble notre création, organiser les évènements sonores ?</u></p> <p>Qui joue en premier ? Un enfant ; plusieurs ; tous ? Comment joue-t-il (nuances, phrasé, rapidité ... ?) Joue-t-il seul ? Qui joue ensuite ? comment ?</p>

	<p>Est-ce qu'ils jouent ensemble tout le temps ? ou pas ? Y aura-t-il une trame ? quelle forme choisit-on ? Quels événements arriveront ensuite ?</p> <p>Faire des essais multiples et des choix au fur et à mesure tout en gardant à l'esprit le projet initial</p> <p>Enregistrer et réécouter pour émettre un avis et faire avancer les choix collectifs</p> <p>Garder une trace sous forme d'enregistrement ou de codage écrit de la production en cours (aspect éphémère de la musique)</p> <p>S'entraîner, répéter pour mémoriser, progresser et prendre plaisir à jouer ensemble</p>
<p><u>6.</u> <u>Restituer</u> <u>pour</u> <u>valoriser le</u> <u>travail des</u> <u>élèves</u></p>	<p><u>Valoriser, partager le travail réalisé.</u></p> <p>Présenter à une autre classe et expliquer le projet de départ Filmer les élèves, les enregistrer pour le site de l'école, la webradio ... Faire écouter au casque lors d'un temps d'échange Le jouer devant les familles (attention aux conditions de restitution : espace, diffusion du son.....) Se déplacer dans des lieux autour de l'école pour le présenter à d'autres publics (maison de retraite par exemple)</p> <p>La présentation devant un public n'est pas synonyme d'évaluation. L'évaluation du projet se fait par l'écoute de la production et l'adéquation avec l'objectif de départ, la définition du projet.</p> <p><i>« De mauvaises conditions de restitution peuvent être source de déception. Une restitution modeste qui échappe à la contrainte technique (sans sonorisation, pour une petite jauge au sein de l'école) est une restitution sereine » Ressources d'accompagnement EDUSCOL</i></p>

COMMENT METTRE LES ELEVES DANS DE BONNES CONDITIONS MATERIELLES DE CREATION ?

L'enseignant prévoit les conditions matérielles appropriées au travail engagé, en instaurant et en faisant respecter une ambiance sonore permettant l'écoute mutuelle et le respect des propositions sonores des élèves. Un rituel de début et de fin de séance permet aux élèves de se mettre en situation de recherche et d'écoute.

Quand cela est nécessaire, il s'assure que le matériel d'enregistrement ou/et de diffusion est adapté : Enceintes Bluetooth, enregistreur numérique, téléphone, ordinateur, micro ... selon les besoins.

QUELS SONT LES PREALABLES INDISPENSABLES ?

Explorer des matériaux sonores : La voix, le corps, les mots, les instruments, les objets sonores, les éléments naturels, les sons qu'on peut trouver sur internet (banques de sons)

Expérimenter toutes les sonorités possibles avec les matériaux choisis : chercher tous les gestes possibles (frapper, gratter, souffler, frotter, froisser, secouer, presser, déchirer, casser, entrechoquer, pincer, faire tourner, chiffonner, tapoter, caresser, taper...)

Expérimenter divers percuteurs : mailloches, baguettes de matières différentes, doigts, balles de ping-pong, objets du quotidien ...

Varié en fonction des paramètres du son : timbre (couleur du son), intensité (Forte, Piano, Crescendo), durée (long, bref), hauteur (grave, aigu, sirènes)

Varié d'autres notions musicales : le tempo (vite, lent, accélération), la densité (peu, beaucoup, de plus en plus)

Organiser selon une forme musicale : couplets/refrain, ABA, accumulation, succession, répétition, alternance, simultanéité, canon, superposition

Jouer sur les contrastes : trame et sons ponctuels, soliste et tutti, binaire et ternaire, Forte et Piano, son et silence, son court et son long, matériaux différents (métal et bois), vocal et instrumental, beaucoup d'éléments et peu d'éléments, superposition et succession,

Ecouter des œuvres en rapport avec le projet réalisé : écouter de nombreux extraits musicaux, variés, permettra aux élèves d'enrichir leurs productions futures. Dans les œuvres écoutées, repérer LA notion importante et s'en emparer pour faire avancer la création. (cf la bulle musicale : https://cpem78.fr/bulle_musicale/index.php ou les moments musicaux :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/sSa5Xp7HKzp2AQ4> ou encore Musique prim : <https://www.reseau-canope.fr/musique-prim.html>)

Les moments d'enrichissement par l'écoute d'œuvres peuvent se situer en début, milieu ou fin de projet.

QUELS MOTS POUR APPRENDRE ?

Au fur et à mesure des productions des élèves et des écoutes proposées, on construit le lexique spécifique musical si l'enseignant utilise ce lexique de façon régulière et appropriée dès la petite section, les élèves l'intégreront naturellement (vocabulaire lié aux matériaux, aux actions, aux notions musicales, aux impressions)

QUELLES CONSIGNES POUR PROGRESSER ?

L'enseignant, au fur et à mesure que les élèves font des propositions, repère les propositions intéressantes et donne une consigne assez ouverte pour faire avancer la création.

COMMENT MEMORISER ?

Pour fixer les propositions des élèves entre deux séances ou en fin de projet, il est important d'enregistrer ou de coder les productions.

Si on choisit d'enregistrer, le téléphone portable est une solution pratique et immédiate, mais pour une qualité optimale, il est préférable d'utiliser du matériel spécifique tel un Zoom H1. L'enregistrement permet de sortir du présent, de se représenter la musique « hors-temps », comme disait le compositeur Xenakis, en passant de l'exploration, de l'improvisation à une autre dimension à l'« idée musicale ». Les enfants affinent leur écoute, perçoivent mieux le lien entre leurs gestes et les sons produits, repèrent l'adéquation avec la consigne ou le procédé recherché, définissent ainsi des pistes d'amélioration.

Si on choisit de faire un codage, respecter la linéarité : plan horizontal pour le déroulement dans le temps et verticalité pour la simultanéité. La classe invente son propre codage, chaque élève comprend ce qui est noté sur la partition.

COMMENT JOUER ?

Un chef peut diriger en suivant la partition. Ce peut être l'enseignant ou un élève : il est le garant du bon déroulement du morceau et fait respecter les choix du groupe à l'étape précédente.

On peut aussi jouer sans chef d'orchestre, uniquement dans une écoute mutuelle des élèves, avec ou sans partition commune.

Le Soundpainting, inventé en 1974 par Walter Thompson, est une autre possibilité de direction pour improviser. Ce langage, composé est un langage de signes, universel et multidisciplinaire, permet la composition en temps réel, pour les musiciens, les comédiens, les danseurs et les artistes visuels. Il comporte plus de 1500 gestes qui sont signés par le Soundpainter (le compositeur) ! Il peut bien sûr être adapté à des élèves du 1^{er} degré, en conservant quelques gestes qui permettent de faire varier les modes de jeux en direct. On indique les gestes dans cet ordre : Qui (joue) ? Quoi (qu'est-ce-qu'il joue ?) ? Comment ? Quand ?

<https://www.petitsateliers.fr/musique/soundpainting/#squelch-taas-accordion-shortcode-content-6>

Pour le projet « Rythme et mouvements : Tout bouge ! »

- Inspirez-vous des œuvres visuelles proposées dans le dossier d'accompagnement, peintures, sculptures, photographies
- Partez du mouvement créé dans les productions plastiques des élèves
- Partez du mouvement corporel, de l'expression corporelle des enfants à l'écoute de musiques variées
- Sonorisez des mouvements issus de danses visionnées en vidéo et accompagnez-la de sons
- Partez des mots qui ont émergé lors des échanges en classe, autour du mouvement, du rythme et qui ont pu être enrichis par des écoutes musicales, l'observation d'œuvres plastiques ...
- Partez de graphismes enrichis plastiquement, créez une partition avec, et la jouer

D'après François Delalande, la musique ne se limite plus à la mélodie, le rythme, l'harmonie. Ce qui est commun à toutes les musiques du monde :

- C'est un jeu sensori-moteur (geste musical) → PRODUCTION DU SON
- C'est un jeu symbolique (mouvement, émotion, évocation, histoire, expression) → USAGE DU SON
- C'est un jeu de règles (organisation) → CONSTRUCTION DES PRODUCTIONS SONORES

Dans une conférence, il note, au sujet des enfants de maternelle :

Le mouvement est au cœur de l'exploration sonore : les enfants considèrent le réalisme corporel plus qu'acoustique (il donne l'exemple de monter et descendre les escaliers, que les enfants sonorisent différemment, alors qu'il leur est plus difficile de percevoir la différence sonore entre marcher dans l'herbe et sur des graviers)

De 3 à 6 ans, les enfants peuvent imaginer le geste qui a produit un son

La première chose qui se passe, c'est que quand l'enfant écoute un son par exemple celui-ci (il frotte une règle sur la table) il se produit une « forme » et l'on peut facilement imaginer le geste qui a permis de produire ce son. Les enfants de trois à six ans, sont capables de trouver le geste qui a produit ce son ; ils savent exactement qu'au début il faut appuyer avec davantage de force sur l'objet, et ensuite accélérer le geste. Ils l'entendent et savent le reproduire.

Donc, nous pouvons résumer en disant que l'intégration des gestes dans l'écoute permet de traduire les formes sonores en gestes réels ou en gestes imaginaires, et la musique s'en sert tout le temps : de ce passage des gestes réels (des pianistes, des violonistes, etc.) aux gestes imaginaires.

La musique évoque des mouvements.

LA DÉMARCHE DE CRÉATION EN DANSE

DES PRODUCTIONS INDIVIDUELLES A UNE PRODUCTION ELABOREE QUI SE DONNE A VOIR

Elle est composée de différentes étapes.

Chaque séance commence toujours par une mise en disposition corporelle = mise en corps.

PHASE D'EXPLORATION

Laisser jaillir le mouvement

1. Entrées en danse :

A partir de déclencheurs variés (objets, textes, mots, images, thèmes, monde sonore, œuvres plastiques...), mettre en jeu la créativité de l'élève.

2. Diversification :

A partir de consignes diverses, relatives aux paramètres du mouvement (temps, espace, énergie et relation aux autres), enrichir et diversifier les réponses des élèves.

PHASE DE STRUCTURATION

Laisser l'élève exploiter la matière à danser

1. Affinement, précision des productions des élèves :

En jouant sur les différentes variables de la danse = paramètres du mouvement.

2. Choix, sélection d'une ou plusieurs réponses

3. Fixation, répétition d'une ou plusieurs phrases chorégraphiques

4. Présentation :

Confronter ses choix au regard des autres pour leurs donner une existence et permettre la composition à venir.

PHASE DE COMPOSITION

Laisser l'élève entrer en relation avec les autres, l'espace et le monde sonore

1. Elaboration du projet de communication : Le définir collectivement, sélectionner les réponses adéquates.

2. Organisation :

- Combiner les réponses à l'aide des procédés de composition
- Mettre en place des repères spatiaux, temporels, musicaux
- Adapter le projet aux contraintes
- Etoffer le projet

3. Fixation de la composition

Répétition / mémorisation des phrases corporelles, des déplacements...

PHASE DE PRODUCTION

Laisser le danseur communiquer avec le spectateur

Aboutissement du projet valant évaluation : représentation / restitution

RESSOURCES

Eduscol

Graphisme et écriture : <https://eduscol.education.fr/122/graphisme-et-ecriture>

Lexique pour les arts plastiques : <https://eduscol.education.fr/document/14122>

Des situations pour créer et s'exprimer en arts plastiques aux cycles 2 et 3 :
<https://eduscol.education.fr/document/14137/download>

Bibliographie

Corps en mouvement, catalogue d'exposition, Musée du Louvre, 2016. Le Seuil, Paris.

Claude Reyt, *Les arts plastiques à l'école*

Pas si bête les arts plastiques, Accès édition, 2003

Graphi'art, Accès Edition, 2004

P. Morin, M. Bourget, N. Fourcot, O. Branchereau, *Arts visuels et musique*, CRDP Poitou – Charentes, 2011

Je n'en crois pas mes yeux ! Judith Pincemin, Lire c'est partir

Hors-série Beaux-arts, *Dynamo*

Dossier pédagogique Fondation Villa Datris, *Cinétique !*

Sitographie

https://web.ac-reims.fr/dsden52/ercom/documents/education_artistique/arts_plastiques/2020_2021/210111_le_motif_en_arts_plastiques.pdf

<http://expositions.bnf.fr/bd/arret/mouv.htm>

<https://petitegalerie.louvre.fr/content/repr%C3%A9senter-le-corps-et-le-mouvement-1>

<https://www.beauxarts.com/expos/paysage-rythmique-quand-la-peinture-et-la-musique-se-rencontrent/>

https://lavillette.com/programmation/teamlab-au-dela-des-limites_e2

<https://www.operadeparis.fr/magazine/dessine-moi>

<http://artspla-site-austral.ac-reunion.fr/archives/507>

<https://perezartsplastiques.com/2015/06/05/le-rythme-dans-lart/>

<https://perezartsplastiques.com/2015/12/28/le-mouvement-dans-lart/>

<https://perezartsplastiques.com/2016/02/28/le-geste-dans-lart/>

<https://perezartsplastiques.com/2019/10/03/narration-visuelle-td-cycle-2/>
<https://perezartsplastiques.com/2017/09/25/de-lassemblage-au-mouvement-cycle-3/>
<https://perezartsplastiques.com/2018/02/11/la-narration-visuelle-et-plastique-dans-lart/>
<https://slideplayer.fr/slide/13897434/>
<https://www.tiyana.net/fr/les-principes/le-rythme/>
<https://ap.chroniques.it/rythme-repetition-composition/>
<http://www.heatherhansen.net>

Danse

<https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/149818/149818-22050-28047.pdf>
<https://www.mba-lyon.fr/sites/mba/files/content/medias/documents/2021-05/musee-autonomie-danse-arts-plastiques.pdf>
https://www.mac-lyon.com/sites/mac/files/2020-07/dp_trishabrown.pdf