

Corps, espace, dessin

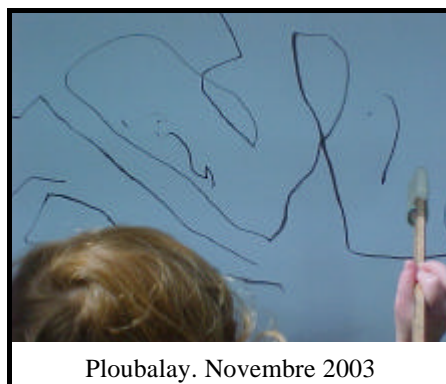
Pour dessiner, il faut un support (une feuille), un médium (la peinture), un outil (le pinceau) et effectuer un geste. On fait jouer ces 4 paramètres constituant le SMOG.

Le corps

Le geste dépend
de la posture (assis, debout, allongé...)(Matthieu),
de la partie du corps en mouvement
(main, bras, corps entier) (Pollock),
de l'outil (nature – cf. les ciseaux de Matisse)... -tenue, pression...)
du support (format, position...),
de la nature du médium (épais, fluide, solide...)(Dubuffet, Tapiès, Brassai)

Dénommer les actions: griffer, hachurer, rythmer, tacher, balayer, tirer (la peinture), rayer, souffler..

Qualifier les gestes: lent / rapide; mou / brutal; hésitant / vif; précis / approximatif; ample / restreint...



L'espace

Celui du support, celui du lieu de l'action.

Support 2D:

Du petit - post-it —au grand – affiche – très grand – bac à sable, plage, nature (land art /R. Long, R. Smithson)... - au déroulant – rouleau de papier -.

Varié format, forme, texture, qualités & plan (incliné, horizontal – le tableau à craies - ...),

Le lieu de l'action: dedans (salle de jeu...), dehors - laisser jouer les hasards météorologiques (Degottex) –

Support 3D

La réalisation devient sculpture; voir ci-dessous l'histoire d'Arachnée. (Calder, Venet, Hesse..).

Le dessin

Qualité du trait, de la trace: dynamisme de la ligne, (dis)continuité, épaisseur, force, netteté, précision, sinuosité...

Rapports entre les traits: superposition, rythme, répétition, croisement...

Rapport à l'espace du support: orientation, organisation, rapport plein/vide...

Pour transformer un dessin: 4 opérations plastiques: isoler, reproduire, transformer, associer. (voir fiche annexe).

Mettre en valeur un dessin. (voir fiche annexe).

Garder des traces

Photographies sur papier, diaporama sur écran.

Catalogues, carnets de bord, collections, boîtes, albums, livres, banderoles, pliages en accordéon, bannières verticales...

Notion de série...

La démarche

La consigne: le plus souvent ouverte, laissant des choix possibles, permettant la recherche de réponses diverses mais présentant aussi quelques contraintes portant sur le SMOG.

exemples: "sans lever l'outil, sans bouger, sans s'arrêter de bouger, sans regarder le support, occuper tout l'espace sans que 2 lignes se croisent, dessiner de l'autre main, dessiner la même forme, de + en + vite..."

La verbalisation: temps d'arrêt sur les réalisations exposées après la séance, pour regarder et dire ; indispensable pour tirer des conclusions collectives; en garder des traces écrites; permet de constater, de faire des analogies, de prendre conscience, de faire évoluer les recherches, de formuler des hypothèses à vérifier.

La mise en perspective des réalisations des élèves avec des *œuvres de référence* les légitime et les valorise, peut aussi permettre de rebondir sur une séance future.

Quelques entrées possibles

- L'aventure d'un trait, le voyage de l'outil, l'histoire d'une ligne (voir ci-dessous)...
- Cadavre exquis (Michaud, surréalisme)...
- La traduction d'un cheminement, d'un parcours (piéton, véhicule, animal...), d'une chorégraphie dans l'espace du lieu, sur l'espace de la feuille (symbolisation...)
- Silhouettes (à partir de la légende grecque)...
- Lignes, limites, frontières, dedans, dehors, contour...
- Traduction plastique d'une histoire (la rencontre du loup et du Petit Chaperon rouge, le petit Poucet et ses petits cailloux...)...
- A partir du mot "ligne"- champ sémantique - ligne de la main, de démarcation, de fond, de bus, de flottaison, de tir, de mire, d'eau, d'horizon, d'arrivée, du cahier, à haute tension...Ligne aérienne, courbe, droite, horizontale, brisée, téléphonique...Pêcher à la ligne, garder la ligne, être sur la même ligne que, être en ligne, lire entre les lignes, aller en ligne droite, se ranger en ligne, planter en ligne...;ligne, limite, frontière => dedans / dehors; Zig zag...
- A partir d'une observation: les lignes d'une image, d'un espace (la salle de classe...), d'un objet, dans la nature (une toile d'araignée, un morceau de bois, une écorce, les nervures d'une feuille, un coquillage, une pierre...).
- Traduire des sentiments (colère, peur...) ou des sensations (froid, tension...) par un rythme gestuel.

La légende grecque situe l'**origine du dessin** à Sycione : la fille du potier Dibutades, voulant conserver l'image de son fiancé appelé à la guerre, aurait suivi d'un trait, pendant son sommeil, l'ombre que son profil projetait sur un mur...

Un jour, **la ligne** se lassa d'obéir à la main qui la faisait courir en avant et en arrière sur la feuille de papier au gré de sa fantaisie....

L'histoire d'Arachnée racontée dans « les métamorphoses » d'Ovide.
Arachnée est une jeune fille qui soutient qu'elle est la meilleure dans l'art de la bordure sur tissu. Dissimulée sous les traits d'une vieille femme, Athéna qui lui conteste cette primauté, lance un défi à la jeune fille. Force est de constater cependant la supériorité d'Arachnée. Alors Athéna lui dit: « vis mais reste suspendue au bout d'un fil ». Elle lui fait tomber ses cheveux, son nez et ses oreilles; sa tête se rapetisse.... Devenue araignée, elle s'applique comme autrefois à ses tissus.