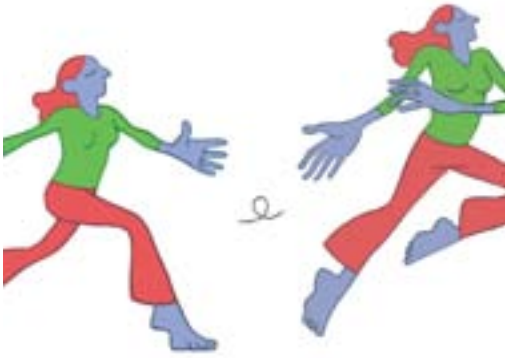


Dessiner la danse



Animé par l'auteur :

Nicolas GAZEAU

Public : Cycle 3, 4 et lycée

Taille des groupes : Demi-classe.

Déroulé : Après une brève introduction à son métier, l'auteur invitera les élèves à explorer la représentation du mouvement en dessin. Les élèves seront invités à proposer à tour de rôle des poses ou des gestes qui serviront de modèles pour leurs camarades. Ensuite, ils seront guidés pour dessiner ces séquences sous forme de bande dessinée, en mettant l'accent sur la représentation du corps, de ses positions et de ses postures particulières.

Pistes pédagogiques

Préparer sa venue à l'exposition :

1. Panorama de la représentation du corps en mouvement dans les arts : Représenter le corps en mouvement est un grand défi dans les arts. Une œuvre fixe ne peut que donner qu'une illusion imparfaite du mouvement. Les artistes n'ont cependant jamais abandonné cette quête, pour essayer de rendre de manière toujours plus réaliste le corps en mouvement. Pour cela, ils ont expérimenté des matériaux et mis au point des techniques diverses. Ainsi, les enseignants peuvent constituer un corpus d'œuvres à analyser en classe, où le mouvement est représenté ou suggéré par des outils et des moyens différents :

Arts plastiques - Cycle 3 - Compétence : « Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art »

Histoire des arts - Cycle 3 - Compétence : « Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, des principales caractéristiques techniques et formelles »

Arts plastiques - Cycle 4 - Compétence : « Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art »

Exemples :

- Composition et mouvement



La composition du tableau permet de dynamiser la scène. Tout d'abord, le satyre retourné vers le putto donne une impulsion ascendante, guidant le regard jusqu'à Bacchus. Le dieu incline son torse sur sa droite à l'opposé de son interlocutrice, Vénus. Elle tend de son côté le bras droit vers le bas, guidant ainsi le spectateur jusqu'à une femme allongée, lascive, au pied de la déesse.

On remarque également l'idée de mouvement à travers le traitement des matières, notamment la toile tendue à l'arrière-plan, gonflée par le vent.

Fig.4 : CHAPERON, Nicolas. *L'alliance de Bacchus et de Vénus* (XVIIe siècle). © Alienor.org, Musée Sainte-Croix (Poitiers).

A noter que l'utilisation du tissu ou du vêtement comme indicateur de mouvement est très courante, notamment en sculpture.

Fig.5 : CLAUDEL, Camille. BLOT, Eugène. *La valse* (1905). © Alienor.org, Musée Sainte-Croix (Poitiers).



- Gestuelle et mouvement



Fig.1 : GAUFFIER, Louis. *Ulysse et Nausicaa* (1798). © Alienor.org, Musée Sainte-Croix (Poitiers).

Fig.2 : Stèle ; élément du décor architectural (v.- 860). Musée du Louvre, Département des Antiquités orientales, AO 11505.

Fig.3 : Statue (-1963/-1862). Musée du Louvre, Département des Antiquités égyptiennes, E 27482.

Les personnages sont dans des postures figées, raides. Cependant et paradoxalement, leurs corps sont en mouvement. Pour donner cette sensation, le peintre reprend les codes de la statuaire greco-romaine, principale source d'inspiration des artistes néoclassiques : Hercule a la jambe gauche fléchie en avant, sa jambe droite tendue en arrière, imitant ainsi la position de marche. A noter que ces codes sont anciens et se retrouvent en réalité dans de nombreuses cultures.



- Technique et mouvement :



Au XIXe siècle, avec l'apparition de la photographie, capturer le mouvement sur le vif devient un enjeu de premier plan. Etienne-Jules Marey et Eadweard Muybridge mettent au point la chronophotographie, une technique qui permet de décomposer le mouvement à partir d'instantanés photographiques.

Fig.6 : MUYBRIDGE, Eadweard. *Chronophotographie : Ruade d'un âne* (1887). Don Fondation Kodak-Pathé, 1983 © Musée d'Orsay, Dist. RMN-Grand Palais / Patrice Schmidt

Des liens avec le programme de sciences peuvent être envisagés :
Sciences et technologies - Cycle 3 - Chapitre : « Matière, mouvement, énergie, information »
Physique-Chimie - Cycle 4 - Chapitre : « Mouvement et interactions »

Une autre approche peut être envisagée, à travers la découverte de jouets d'optique, tels que le thaumatrope, le phénakistoscope ou encore le praxinoscope et par la réalisation d'un prototype, obligeant ainsi les élèves à réfléchir à la manière de décomposer un mouvement.

Pour aller plus loin :

Cité des sciences. « Réaliser un thaumatrope - ou comment fabriquer une illusion d'optique ». Disponible sur : <https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/lieux-ressources/bibliotheque/enfants-familles/activites/1-jour-1-activite/realiser-un-thaumatrope/>

MANNONI, Laurent. SEBIRE, Gabrielle. ORLEAN, Matthieu. *Musée Méliès, la magie du cinéma*. Paris, Cinémathèque, Flammarion, 2021.

MARTINEZ, Jean-Luc. MILLEPIED, Benjamin. VIGARELLO, Georges. DINET, Florence. *Corps en mouvement : La danse au musée*. Paris, Louvre ed. (Petit musée coll.), Seuil, 2016.

Petite galerie du Louvre. « Corps en mouvement : La danse au musée ». Disponible sur : <https://petitegalerie.louvre.fr/video-corps-mouvement/index.html>

Université populaire de simages (Upopi). « A la découverte du précinéma ». Disponible sur : <https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/la-decouverte-du-precinema>

Les résultats de cette étude peuvent ensuite être comparés à la représentation du mouvement dans la bande dessinée. L'idée de séquentialité, propre au médium, est notamment une porte d'entrée.



Fig.7 : PINCHON, Émile-Joseph Porphyre (1871-1953). *Quelques mouvements respiratoires* (s.d.). Musée de la bande dessinée, FRAM, 90.10.115.

Si l'on retrouve des mouvements décomposés de case en case, d'autres modes d'expression existent : on peut notamment penser au dédoublement de la forme sur une seule et même case. Les lignes peuvent être distinctes ou alors se confondre pour mieux donner cette idée de vitesse et de vibration.

Enfin, si l'on retrouve les mêmes codes, un langage spécifique s'est également formé avec par exemple la présence de lignes dynamiques ou lignes de vitesse permettant de mettre en exergue les mouvements. L'utilisation d'onomatopées pour accentuer l'ampleur d'un geste est également courante.



Fig.8 : ASO, Izumi. Extrait de : *Hikari no densetsu*. Paris, Tonkam, 2011.

Pour aller plus loin :

TEYSSONNEYRE, Sabine. « Représenter la vitesse en bande dessinée (Temps, mouvements et émotions dans le dessin de BD) ». *Cahiers FoTeLLIS La vitesse dans l'image*, nov.2022. Disponible sur : https://cahiersforell.edel.univ-poitiers.fr/cahiersforell/docannexe/file/1293/5_repre_senter_la_vitesse_en_bande_dessine_e.pdf

2. Bouger, danser, poser : Il peut être proposé aux élèves de prendre la place non pas de l'artiste mais du sujet. Ils seront alors amenés à expérimenter des mouvements. Ils pourront alors proposer des poses, décomposer un mouvement ou alors réaliser un geste dans son intégralité, en fonction de l'effet souhaité.

Education physique et sportive - Cycle 3 et 4 - Compétence : « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique »

- Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.
- S'engager : maîtriser les risques, dominer ses appréhensions.

Education physique et sportive - Lycée - Compétence : « Réaliser une prestation corporelle destinée à être vue et appréciée »

- S'engager pour composer et interpréter une chorégraphie collective selon un projet artistique en mobilisant une motricité expressive et des procédés de composition



Lors de sa venue au musée :

Il est possible d'approfondir les notions vues en cours et durant l'atelier avec une visite guidée du parcours permanent ou d'une exposition temporaire. Une visite libre avec livret-jeu d'accompagnement peut aussi être envisagée.

Après sa venue au musée :

1. Une chorégraphie dessinée : Les dessins réalisés durant l'atelier peuvent être réinvestis en classe d'EPS et être utilisés afin de construire une chorégraphie dans le cadre d'un cycle danse ou cirque.

2. Produire, créer, bouger :

Il est possible de croiser les approches et de proposer aux élèves de créer en mouvement. Ce projet peut s'envisager comme un travail croisé entre les arts plastiques et l'EPS. A la manière des artistes du courant *action painting*, tels que Pollock, De Kooning ou encore Matta, les élèves devront créer une œuvre à partir du mouvement de leur corps. Une attention particulière est ainsi portée aux gestes et aux effets attendus. Ce projet peut aussi englober l'éducation musicale, les élèves pouvant créer à partir du rythme d'une mélodie.

Il est également possible de se questionner sur la pratique artistique d'autres artistes, tels qu'Oskar Schlemmer, professeur de peinture à l'école du Bauhaus. Ses expérimentations en peinture ont donné naissance en 1922 au *Ballet triadique*, un ballet contemporain abstrait. Dans ce cadre là, des liens avec les programmes d'histoire pourront être réalisés, l'école du Bauhaus ayant été dissoute en 1924 avec l'arrivée des partis nationalistes d'extrême-droite au pouvoir. Oskar Schlemmer est par ailleurs une figure ambiguë : sympathisant du NSDAP, il est cependant considéré par ce dernier comme un « artiste dégénéré ».

Arts plastiques - Cycle 4 - Chapitre : « L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur »

- La relation du corps à la production artistique

Pour aller plus loin :

Grand Palais. « L'expressionnisme abstrait américain ». Disponible sur : <https://www.grandpalais.fr/fr/article/l'expressionnisme-abstrait-americain>

Tate. « Action painters ». Disponible sur : <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/action-painters>