

Le corps et son image : un projet artistique en arts visuels

SYLVIE LEONARD
IUFM DE MONTPELLIER

Corps et images du corps : le projet

Une exploration de l'image du corps par la danse, par la terre, par l'image, par les mots, par l'ombre et la lumière, par la photo : partir du mouvement pour travailler sur l'image du corps (terre, photos, installations, sculptures) puis retravailler l'écriture chorégraphique en fonction des photos faites en classe (diapositives).

	<i>Une histoire</i>	<i>Une pratique</i>	<i>Une démarche</i>
I	<i>Une petite fille très curieuse</i>	Croquis de terre	Représentation des postures en modelage.
II	<i>La chambre de l'Astronome</i>	Installations	Mise en situation des figures de terre.
III	<i>La fille du potier de Corinthe</i>	Photographies	Eclairage et prises de vues (diapositives).
IV	<i>La fête prodigieuse</i>	Scénographies	Travail corporel à partir des diapositives.
V	<i>Les combattants de la mer</i>	Sculptures	Réalisation d'une sculpture allégorique.
VI	<i>La colère du Vésuve</i>	Moulages	Moulage des visages et des mains, création de masques.
VII	<i>La montagne-au-cheval-bleu</i>	Scénographie	Mise en scène d'une exposition : sculptures, figures de terre, installations, photos, masques, Chorégraphie avec diapositives.

Corps et images du corps : pratiques pédagogiques

	<i>Une pratique</i>	<i>Une démarche</i>	<i>Des conseils</i>
I	Croquis de terre	<i>Deux enfants viennent poser sur une table, au centre de la classe. Les élèves représentent une position avec une boule de terre à modeler. Changer de modèles à chaque fois en variant les positions.</i>	Préférer la terre rouge, plus proche de la couleur humaine. Compter 500 gr. de terre par enfant. Une pose ne doit pas dépasser 15 minutes.
II	Installations	<i>Par groupes de trois ou quatre, disposer les figurines en les mettant en scène. L'installation sera organisée de façon à donner un sens à l'ensemble, qui sera explicité lors de la mutualisation.</i>	Veiller à bien choisir le lieu de la mise en œuvre et les éléments accessoires de l'installation en fonction du sens recherché.
III	Photographies	<i>Chaque groupe travaillera à la mise en lumière de son installation par des effets d'éclairages directs ou indirects, puis photographiera l'installation avec une pellicule pour diapositives couleurs.</i>	Rétroprojecteurs et projecteurs permettront des effets d'éclairages de couleurs. Travailler sur le cadrage et le point de vue des photos.
IV	Scénographie	<i>Projeter les diapositives sur un grand mur blanc et entrer dans l'image. On peut jouer sur les ombres du corps dans l'image, mais également sur l'image de la diapositive sur le corps ou sur d'autres supports.</i>	Les vêtements blancs permettront de mettre l'image projetée en mouvement sur les corps. Papier, tissus, cubes pourront porter l'image.
V	Sculptures	<i>Réalisation par groupes d'une sculpture allégorique à partir d'une structure de grillage recouverte de papier mâché. Peindre ou recouvrir en travaillant le choix des couleurs symboliques, ou des matériaux de recouvrement (barbotine, tissus, papiers).</i>	On peut utiliser des matériaux de récupération pour former la structure de base. Encoller du papier journal avec de la colle à papier peint pour faire la forme.
VI	Moulages	<i>A l'aide de bandes plâtrées achetées en pharmacie, réaliser le moulage des visages, des bras ou des mains des élèves, par groupes de trois. Création de masques personnalisés, expressifs ou décoratifs..</i>	Pour des raisons de temps, de confort et de sécurité, préférer les demi-masques à la manière de la commedia dell'arte. Ajouter du volume avec le reste des bandes, du papier, etc...
VII	Statues de terre	<i>Terminer par une installation collective mettant en scène les diverses productions de la classe avec la présentation du travail chorégraphique.</i>	Travailler le rapport à l'espace (installations, éclairages, passages, circuits).

Pratiques artistiques et pédagogiques :

Sylvain Corentin, plasticien (Les arts et l'école, CRDP Montpellier)

Hélène Arnal, sculpteur (Les arts et l'école, CRDP Montpellier)

Les voleurs d'images

A travers la diapositive

I - Les prises de vues		Remarques :
L'éclairage	Eviter l'éclairage direct des plafonniers de la classe. Préférer des effets de projecteurs : rétroprojecteur, projecteur diapo, lampe allogène... Chercher des effets de couleurs (intercalaires transparents sur rétroprojecteur ou montés en diapositives. Travailler l'ombre et la lumière en utilisant éventuellement des réflecteurs (cartons blancs qui renvoient la lumière).	<i>Certains projecteurs diapos ne fonctionnent qu'avec une diapositive dans l'appareil. Fabriquer une diapo neutre en plaçant un calque entre deux cadres.</i>
Le cadrage	Eviter les éléments « parasites » qui donnent les indications d'échelle (bord de table, trousse, stylos...). Cadrer suffisamment serré pour donner à la scène sa force d'évocation et son effet d'espace.	<i>Effets d'ombres, gros plans, jeux de matières et de couleurs seront optimisés en travaillant sur des cadrages serrés.</i>
Le point de vue	Varié les points de vue du photographe : plan frontal, plongée (vue d'au-dessus), contre-plongée (vue d'au-dessous), prises de vue en diagonale pour augmenter la profondeur de champ ...	<i>La plongée écrase les personnages, (effet de foule) et la contre-plongée les exalte.</i>

II – La mise en mouvement

La découverte	Dans un premier temps, faire passer les diapositives les unes après les autres sans autre souci que de les découvrir. Noter les fautes d'éclairage, de cadrages, pointer les points de vue les plus intéressants.	<i>Fautes d'éclairage : trop sombre, lumière « écrasante ». Fautes de cadrage : éléments « parasites »</i>
L'entrée en jeu	Certains élèves seront tentés de faire des signes en ombre chinoise sur l'écran. Engagez-les à « entrer dans l'image ». Puis invitez les élèves à former un tableau vivant en entrant un à un dans l'image. D'abord deux, puis trois, puis quatre élèves par tableau. Changer de diapositive à chaque tableau.	<i>Les premières interventions utiliseront les éléments de l'image comme des objets. Puis progressivement, les élèves « entreront en scène » dans l'image.</i>
Le jeu avec l'image	Certains élèves portant des vêtements clairs « porteront l'image » sur eux et la transformeront en bougeant ou en se déplaçant. Explorer les possibilités de cet effet avec d'autres élèves, avec un drap, avec du papier, des foulards, des cubes de bois clairs...	<i>Donner tout leur rôle aux spectateurs. A eux de remarquer les effets, de découvrir les possibilités, de suggérer des idées...</i>
Le travail corporel	Chaque groupe choisit une diapositive et travaille à la mise en œuvre d'une chorégraphie en utilisant les différents procédés expérimentés. Les groupes doivent être assez nombreux pour que, à chaque moment de la recherche, les « spectateurs » orientent le travail des « acteurs ».	<i>Réserver un temps de recherche pour chaque groupe dans une salle vaste et peu éclairée. Les vêtements des élèves doivent être unis et très clairs.</i>
Le spectacle	Chaque groupe accompagnera sa prestation avec une musique de son choix. Les autres groupes de la classe seront les premiers spectateurs. Ce travail corporel pourra intéresser autant les garçons que les filles.	<i>Ces chorégraphies sont souvent assez spectaculaires mais ne tentez pas de les filmer car l'image écrase les effets de lumière et le résultat est décevant.</i>

Corps et images du corps : les enjeux du projet



Le mouvement est d'abord pulsion, énergie, sensation, trajectoire.
Une nécessité intérieure, une tension kinesthésique, un appel de l'espace.
La perception que l'enfant a de son geste est émotion.
Sa place dans l'écriture de la danse est relation.

Lorsqu'il essaie de retrouver avec la terre l'instant du geste, c'est de la mémoire corporelle qu'il modèle, c'est de l'émotion sensorielle qu'il pétrit.

Puis vient l'image, l'image du geste, l'écriture du mouvement sur le papier, sur la pellicule.

Mettre en scène, mettre en lumière, mettre en cohérence les figures.
Travailler sur l'image, travailler l'ombre et la lumière, capter l'incarnation des corps.

Lorsque l'enfant rencontre son image, l'image de son corps, l'image de l'image qu'il a faite de son corps, il entre en médiation avec une dimension nouvelle.

La photographie – écrite à la lumière, projetée sur le mur – immatérielle, lui renvoie une lecture objective et distanciée de ce qui fut à l'origine sensation, émotion.

Entrer dans l'image, jouer avec ses signes, danser l'espace et la lumière.

De la terre archaïque et charnelle au photon technologique et insaisissable, tisser des liens.

Inscrire son corps dans l'image de son corps. Inscrire sur son corps l'image de son corps.

La Vénus de Lespugue, 20 000 av. J.-C., Musée de l'homme, Paris

Bibliographie

<i>Écrits sur l'art</i>	LAURA SHELEEN : <u>Le théâtre pour devenir autre</u> , EPI MICHEL SERRES : <u>Variations sur le corps</u> , Le Pommier
<i>Neurophysiologie</i>	ALAIN BERTHOZ : <u>Le sens du mouvement</u> , Odile Jacob
<i>Pédagogie</i>	DENISE BEAULIEU : <u>L'enfant vers l'art</u> , Autrement BERNARD DARRAS : <u>Au commencement était l'image</u> , ESF VERONIQUE GIRARD : <u>Un corps pour comprendre et apprendre</u> , Nathan ANNE-MARIE FONTAINE : <u>L'enfant et son image</u> , Nathan
<i>Psychologie</i>	D.W. WINNICOTT : <u>La pulsion créatrice</u> , Gallimard FLORENCE DEMEREDIEU : <u>Le dessin d'enfant</u> , Delarge HOWARD GARDNER : <u>Les intelligences multiples</u> , Retz
<i>Psychanalyse</i>	DIDIER ANZIEU : <u>Le moi-peau</u> , et <u>Le corps à l'œuvre</u> , Dunod