

LA MAGIE DES METAMORPHOSES

De l'infiniment petit à l'infiniment grand ou les métamorphoses de l'ordinaire

« Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme »

Maxime attribuée à Antoine Lavoisier, chimiste français du XVIII^e siècle



« Je me sens toute drôle, » dit Alice, « on dirait que je rentre en moi-même et que je me ferme comme un télescope. » C'est bien ce qui arrivait en effet. Elle n'avait plus que dix pouces de haut, et un éclair de joie passa sur son visage à la pensée qu'elle était maintenant de la grandeur voulue pour pénétrer par la petite porte dans ce beau jardin. Elle attendit pourtant quelques minutes, pour voir si elle allait rapetisser encore. »

Alice au pays des merveilles, Lewis Caroll, 1869

« En se réveillant un matin après des rêves agités, Gregor Samsa se retrouva, dans son lit, métamorphosé en un monstrueux insecte. »

Nouvelle écrite par Kafka, publiée en 1915

Préambule

On peut considérer les métamorphoses tant dans l'esprit d'évolution, que dans celui de mutation voire de transformation totale d'un sujet au point qu'il soit méconnaissable.

Ce thème a été choisi pour le projet départemental de cette année en regard des réflexions menées par l'AGEEM¹, « *Ce qui nous fait grandir* », dans le cadre du colloque national qui se déroulera en juillet 2015 à Caen.

Universel, propre au monde qui nous entoure, il permet de développer un projet culturel et pluridisciplinaire mêlant aussi bien les domaines artistiques (arts visuels, arts du son, arts du spectacle vivant, arts du langage, arts de l'espace, arts du quotidien) que les disciplines comme les mathématiques, les sciences et la maîtrise de la langue.

Les axes de réflexions, d'analyses peuvent s'exercer autour des transformations sur

- les objets et matériaux (Arts visuels : recyclage, détournement, design..., Musique : son, voix ... Danse : objets déclencheurs de mouvements)
- les sujets vivants (corps : hommes, animaux, végétaux)
- l'espace : l'architecture (évolution stylistique...), l'urbanisme (transformation de quartier, réaffectation de lieux dédiés à d'autres fonctions), les arts du jardin, le paysage, les espaces de danse contraignant
- les œuvres de toutes sortes (photos, peinture... compositions musicales, chants, chorégraphies)
- ...

La puissance évocatrice de ce thème fascine tout naturellement les élèves dès l'école maternelle, où les notions d'ordre de grandeur (petit devient grand) prennent tout leur sens puis à l'école élémentaire où les jeux de transformations, de modifications développent tout un imaginaire.

Les documents² proposés ont pour objectif de vous aider à concevoir et élaborer un projet culturel. Non exhaustifs, ils présentent un large panorama d'œuvres et d'artistes qui se sont intéressés aux problématiques liées à la transformation et la métamorphose et des pistes pédagogiques à contextualiser.

Vous y trouverez également des ressources départementales qui permettront aux élèves d'être confrontés à des œuvres originales, et de découvrir des lieux culturels.

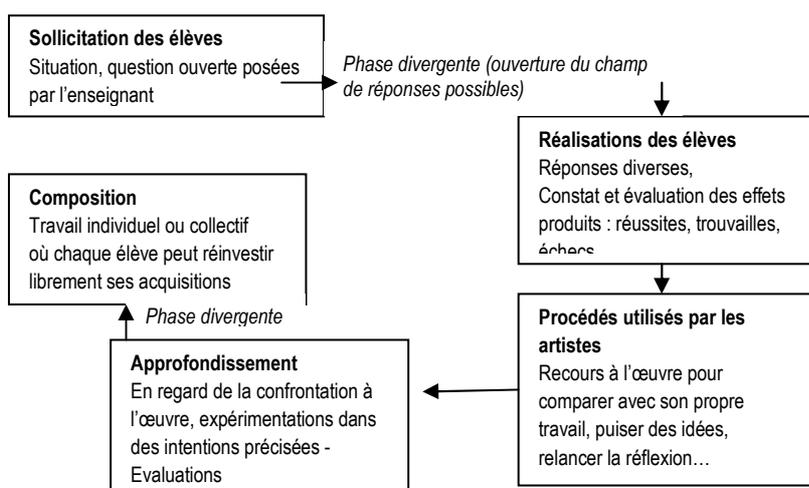
La densité d'informations contenues dans ces documents oblige à opérer des choix (disciplinaires, thématiques...) afin de bâtir des séquences pédagogiques pertinentes.

Rappel : Les projets mis en œuvre au titre des « parcours culturels », conformément aux orientations fixées par les nouveaux programmes de 2008...

- intègrent la rencontre avec les œuvres, les sites, les artistes => *partenariats avec les institutions et les acteurs culturels d'une part, avec les collectivités territoriales d'autre part* ;
- favorisent le travail d'analyse, de mise en relation et de synthèse => *durée et consistance des projets ; mémorisation et organisation des connaissances par les élèves* ;
- donnent lieu à des productions (pratiques artistiques, restitutions, publications) => *expériences sensibles favorisant l'expression sous des formes variées et notamment par le vecteur de la langue(orale et écrite)*.

A partir de situations inductrices (lectures, rencontres avec des œuvres, brainstorming...), il s'agit de dérouler un fil « rouge » sur une période conséquente qui donnera du sens aux différentes pratiques disciplinaires et culturelles.

Les élèves seront amenés à enrichir leurs réflexions et leurs pratiques en constituant un réservoir de création autour d'un sujet d'étude (l'identité des êtres ou des choses, l'ordre et le chaos, le souvenir des rêves, l'illusion du pouvoir, l'hybridité...) au fur et à mesure du déroulement du projet. Impliqués dans la réflexion et la mise en œuvre de celui-ci, ils seront incités de façon individuelle ou collective à entrer dans une **démarche de création** (schéma ci-contre).



¹ Association générale des enseignants des écoles et classes maternelles publiques

² Ces documents ont été réalisés à partir :

- des synthèses et documents déjà élaborés par les conseillers pédagogiques départementaux des Alpes Maritimes : BALESTRA Raymond / CHARLES Christine / ROUX Richard / Conseillers Pédagogiques Départementaux en Arts Visuels / Inspection Académique / BP 3001 / 06201 Nice Cedex 3 29.
- la Fiche élaborée dans le cadre du Comité de lecture Télémaque, rédigée et mise en ligne par Chantal Bouguennec le 15/03/2004
- des ressources et pistes de travail élaborées par différents partenaires culturels du département

Approche culturelle

Métamorphose // Transformation

Voir Documentaire Philosophie Métamorphose : MÉTAMORPHOSE Quelle différence entre la métamorphose et les phénomènes de croissance ou de vieillissement ? Peut-on changer de forme sans changer d'identité ? Que nous enseignent les mythes ? Sur ce sujet, Raphaël Enthoven s'entretient avec Patrick Dandrey, professeur à l'université de Paris-Sorbonne

<https://www.youtube.com/watch?v=mdfflx9lx7w>

Les changements de formes que peuvent subir certains êtres ou objets face à un Dieu, un sorcier, une fée se retrouvent dans toutes les civilisations. La métamorphose est au cœur de tous les mythes et de toutes les grandes religions, où elle représente un des principaux moyens de communication entre les dieux, les humains et l'univers. Parfois apanage strict des dieux, ou jeu de l'imaginaire commun aux enfants et aux artistes, la métamorphose est un processus universel qui comble notre goût du merveilleux.

Dans nos sociétés contemporaines, bien que des croyances dans certaines superstitions populaires persistent, les métamorphoses ne sont plus considérées comme des volontés divines, ni avancées pour expliquer l'origine d'une montagne, d'une plante, d'un animal. On parle essentiellement de métamorphoses à propos du développement de certains êtres vivants (batraciens, insectes) ou dans un sens métaphorique. Cependant, la métamorphose n'a pas disparu avec les cosmogonies anciennes : les humains se sont emparés des pouvoirs autrefois réservés aux Dieux et le désir de métamorphose, à la fois fascinant et effrayant, avec ses perspectives vertigineuses et ses dérives possibles, obsède nos sociétés contemporaines, au travers de la recherche scientifique (clonage, organismes génétiquement modifiés...), de la chirurgie esthétique (liftings, prothèses...), du sport (muscultation, fitness, régimes...), de l'esthétique corporelle (tatouages, piercings, implants...), du développement personnel ou professionnel (coaching, thérapies...), de la quête spirituelle (sectes, communautarismes, fondamentalismes...), des univers virtuels (jeux vidéo, second life...). La métamorphose de soi au plan spirituel, corporel ou comportemental, donne l'illusion exaltante d'être ce que l'on n'est pas.

Accéder à un Moi idéal serait-il désormais de l'ordre du possible ?

La métamorphose se retrouve perpétuée à la fois comme thème et comme mode privilégié de l'expression artistique, en peinture, en musique, en danse... On citera l'architecture (réhabilitation de quartiers, et réaffectation de lieux architecturaux à d'autres fonctions...), le design (détournement de matériaux, recyclage d'objets...), le jardin (taille, topiaire, jardins en mouvements, murs végétaux...), les arts de l'image (traitement d'image, morphing...) et les arts plastiques bien sûr qui jouent d'opérations plastiques de transformation, en détournant objets, matériaux et images, mais aussi en intervenant directement sur le réel par des propositions durables ou éphémères.

Définitions

La métamorphose

Etymologie : Du grec « metamorphosis » : Changement de forme

Du préfixe « méta » qui indique le changement et « morphe » la forme

Passage d'un état à un autre état résultant d'une transformation : humanisation, animalisation, végétalisation, minéralisation... Il peut être ponctuel ou irréversible, total ou partiel, progressif ou brutal.

Le thème de la métamorphose prend racine dans les mythologies. Les mythes de tous les pays, sont autant de tentatives d'explication du monde et des phénomènes naturels et humains, à travers l'enchaînement de métamorphoses.

Le thème s'est ensuite élargi dans le domaine fantastique, du surnaturel. Les romans fantastiques proposent souvent des métamorphoses où les personnages prennent des facultés nouvelles tout en gardant certaines facultés humaines. Elle peut être complète ou partielle.

Au sens métaphorique, le terme « métamorphose » s'emploie pour exprimer le changement d'une personne dans son apparence ou du point de vue moral.

Les différents types de métamorphose

- Les métamorphoses scientifiques
Les métamorphoses de la matière (changement d'état), les métamorphoses naturelles (cycle de la vie), les métamorphoses scientifiques, technologiques, chimiques, la croissance (grandir), les métamorphoses dans la nature et l'environnement.
 - Métamorphoses zoologiques
 - Métamorphoses botaniques
- Les métamorphoses fictionnelles
Art du camouflage, visions oniriques, déformation du réel, trompe-l'œil...
L'imaginaire de la métamorphose recouvre tous les aspects de la connaissance symbolique : les mythologies (en Occident, les mythes grecs autour de la métamorphose ont été compilés par Ovide), les récits sacrés et bibliques, les cultes à mystères, les contes et légendes, les folklores, les rêves, les fantasmes, les inventions littéraires...

La transformation et le transformisme

Étymologie : Du latin « *transformatio* » : Variation de forme

Du préfixe « trans » (au travers de) et de « formatio » (forme, moule...)

Modifier la forme d'une personne ou d'un objet

Faire changer d'état ou de nature

Modifier l'état physique, moral, psychologique d'une personne, changer le caractère de quelqu'un

Le transformisme désigne aujourd'hui toute théorie impliquant une variation (ou transformation) des espèces au cours de l'histoire géologique. Il fait également référence à deux arts scéniques distincts de personnification (interprétation des rôles féminins par des interprètes masculins) et au changement très rapide du costume scénique. Dans le domaine des arts plastiques, le corps peut être le support de performances ou d'œuvres mettant en cause l'identité.

Les métamorphoses dans la mythologie grecque

Signe de la présence des dieux, les métamorphoses apparaissent comme la péripétie essentielle ou comme la conclusion du mythe. Elles recouvrent différentes fonctions et on peut distinguer plusieurs catégories

La métamorphose comme artifice provisoire de séduction

Il arrive que les dieux pour mieux tromper ceux ou celles qu'ils veulent séduire, empruntent des formes animales. Cette possibilité d'apparaître sous de nouvelles apparences est le fait de leur pouvoir. La transformation est provisoire et dure le temps d'arriver à leurs fins.

C'est sous l'apparence d'un taureau blanc aux cornes dorées que Zeus enlève **Europe**, sous celle d'un cygne qu'il s'unit à **Léda**. Il se changera en pluie d'or pour féconder **Danaé** enfermée dans une tour d'airain, en nuage pour **Io** métamorphosée en génisse blanche. Il prendra la forme d'un aigle pour séduire **Ganymède**, prince de la famille royale de Troie et en faire son domestique ou usurpera l'apparence d'Artémis pour séduire sa compagne la nymphe **Callisto**.

La métamorphose comme moyen de punition

Parfois la métamorphose est l'expression brutale et sans appel de la colère, de la punition des dieux. Elle frappe ceux qui par leurs actes se sont opposés ou ont rivalisé avec eux. Ceux enfin, dont la conduite mérite châtement.

Actéon fut changé en cerf par Artémis pour avoir surpris la déesse nue alors qu'elle prenait son bain.

Les paysans de Lycie furent changés en grenouilles pour avoir empêché Latone de boire dans un étang en piétinant pour en troubler l'eau de boue.

Charybde fut changée par Zeus en monstre marin attirant les navires et les engloutissant dans un gouffre.

Scylla, jeune fille ayant provoqué la colère de la magicienne Circé fut changée elle aussi en monstre marin à six têtes de chiens aboyeuses.

Ascalaphos, fut transformé en hibou par Déméter, pour avoir rapporté que Perséphone (fille de Déméter) avait mangé une grenade aux Enfers.

Arachnée est transformée en araignée par Pallas pour avoir rivalisé avec elle dans l'art du tissage

Callisto, nymphe compagne d'Artémis, vouée à la virginité, fut transformée en ourse puis tuée d'une flèche par la jalouse Artémis, pour avoir été séduite par Zeus.

Des pirates, vendeurs d'esclaves furent transformés en dauphins par Dionysos

Les compagnons d'Ulysse furent transformés en cochons par la magicienne Circé

La métamorphose comme récompense des Dieux

Il arrive aussi que la métamorphose soit un don des dieux, la récompense d'une louable action. Le plus bel exemple est celui de **Philémon et de Baucis**, changés tous deux en arbres pour avoir accordé l'hospitalité à Zeus et à Hermès.

La métamorphose comme stratagème de protection

La métamorphose est encore utilisée par les Dieux comme moyen de préserver d'un danger ou d'échapper à une poursuite amoureuse. Ceux qui en sont l'objet échappent ainsi soit aux poursuites amoureuses des dieux ou des hommes, soit au courroux d'ennemis mortels ou immortels. Ainsi, **Daphné** pour échapper à la poursuite d'Apollon qui l'aimait est transformée par Zeus en laurier.

De même la nymphe **Aréthuse** pour laquelle le dieu-fleuve Alphée éprouvait une profonde passion, fut transformée en fontaine grâce au concours d'Artémis.

Syrinx, nymphe, fut transformée en touffe des roseaux pour échapper au dieu Pan amoureux

Pour le soustraire à la fureur jalouse d'Héra, Zeus transforme son fils **Dionysos** qu'il a eu de Sémélé (fille du roi de Thèbes) en chevreau.

La métamorphose comme signe de pitié, de clémence ou de réparation

En certaines occasions, touchés par l'amour, la souffrance ou afin de réparer les effets d'une punition trop sévère, les Dieux peuvent aussi se montrer cléments et réaliser des métamorphoses réparatrices.

Les Héliades, fille du Soleil, inconsolables de la mort de leur frère Phaéton, furent changées en peupliers.

Callisto, nymphe compagne d'Artémis vouée à la virginité, fut transformée en ourse puis tuée d'une flèche par Artémis, pour avoir été séduite par Zeus. Il la transforma alors en astre avec fils (Grande Ourse et Petite Ourse).

Après avoir transpercé d'un javelot acéré son cerf favori, **Cyparissos** souhaite mourir lui-même. Il est transformé en cyprès, qui devient symbole funèbre et arbre des morts

Galatée statue de pierre, sculptée par **Pygmalion** qui en tombe amoureux, est transformée en femme par Aphrodite.

Castor et Pollux, jumeaux ayant souhaité ne jamais être séparés sont transformés en astres par Zeus.

La métamorphose comme moyen de sublimer la mort et d'accéder à l'éternité

Souvent pour réparer une mort frappant accidentellement la jeunesse et la beauté, les Dieux accordent une forme d'éternité cyclique en transformant un éphèbe en fleur qui chaque année reflurira symbolisant ainsi la mort et le renouveau de la nature.

Narcisse, tombé amoureux de lui-même tenta de saisir son propre reflet et se noia de s'être trop penché pour l'embrasser, fut transformé en la fleur qui porte son nom.

Hyacinthe, plus cher compagnon d'Apollon, mortellement blessé par Apollon lors d'un jeu en mourut. Apollon fit alors naître du sang de Hyacinthe une magnifique fleur, la jacinthe pour perpétuer à jamais le nom de son ami.

Adonis, Il était aimé à la fois d'Aphrodite, déesse de l'amour et de Perséphone, reine des morts. Afin d'apaiser la rivalité entre les deux déesses, Zeus (Roi des Dieux) décida qu'Adonis passerait l'automne et l'hiver avec Perséphone et le printemps et l'été avec Aphrodite. Au cours d'une partie de chasse, Adonis fut tué par un sanglier. Les gouttes de son sang empourprèrent la terre, et des anémones en jaillirent.

Du corps inanimé d'une nymphe, **Chloris** déesse des fleurs en fit sortir une rose. D'autres divinités sensibles à cette fleur lui attribuèrent de nombreuses qualités. Ainsi Aphrodite, déesse de l'amour, lui offrit la beauté. Dionysos, le dieu des vignes et du vin, lui donna le nectar d'où elle tire son agréable parfum. Enfin Apollon, dieu de la beauté, de la musique et de la poésie l'élut reine des fleurs.

Les métamorphoses bibliques

Dans le monde antique, la métamorphose est généralement positive. Elle est l'apanage des dieux. Ils l'exercent parfois d'une manière injuste, cruelle, arbitraire, mais on admire autant qu'on redoute leurs fascinants prodiges.

Le christianisme des premiers siècles rejette la mythologie comme engeance superstitieuse, scandaleuse et païenne.

Cependant si l'idée de métamorphose se retrouve dans l'ancien comme dans le nouveau testament, sa fonction semble très métaphorique.

Dans la genèse on peut relever la métamorphose d'une masse informe en autant de formes précises et diverses pour constituer le monde.

La création est une transformation par séparation, par différenciation des mondes (aquatique, terrestre, céleste) et la création des différents règnes (humain, animal, végétal, minéral). C'est le pouvoir du Dieu qui est à l'origine de la transformation et de l'organisation de la matière :

La création de l'homme, provient elle aussi de la métamorphose d'un bout de terre qui n'est pas sans rappeler le mythe de Pygmalion et la métamorphose de Galatée en un être vivant.

La chute de Lucifer et des anges et leur transformation en diables se rattache elle aussi à une métamorphose.

Dans le nouveau testament, on pourra noter la transformation de l'eau en vin ou encore la multiplication de la nourriture (pains, poissons...)

Les métamorphoses dans la littérature Contes, légendes, romans...

Nos contes et légendes, nos croyances populaires regorgent de personnages métamorphiques : sorciers et sorcières, magiciens, enchanteurs, devins, chamanes... et de personnages hybrides : fées ailées, génies, démons, anges, sylphes, elfes, farfadets, ondines, dragons...

Les contes étiologiques évoquent souvent une métamorphose (ex : *Histoires comme ça*, Rudyard Kipling).

Les contes de Grimm, Perrault, Andersen..., *Alice au Pays des Merveilles* de Lewis Carroll, *Pinocchio* de Carlo Collodi ou encore *Les Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift transfigurent ainsi le monde.

Quelques titres en littérature : *La Métamorphose* de Franz Kafka, *L'Etrange Cas du Docteur Jekyll et Mister Hyde* de Robert Louis Stevenson, *Le Portrait de Dorian Gray* d'Oscar Wilde...

Les Oulipiens qui pratiquent « l'Ouvroir de Littérature Potentielle » sont sensibles aux métamorphoses relatées par Ovide, car une partie non négligeable des productions oulipiennes peut être considérée comme relevant de la métamorphose : transformation de textes préexistants par addition, soustraction, substitution, permutation, etc...

En littérature le mouvement OULIPIEN multiplie les parallèles et élargit même son champ d'intervention à la peinture (Ouvroir de PEINTure Potentielle (OUPEINPO). L'OUPEINPO, créé en 1980, décline les mêmes procédés de transformation dans le domaine des arts visuels. Il s'agit pour les plasticiens d'inventer des formes nouvelles en utilisant des contraintes mathématiques, logiques et ludiques pour nourrir leur création.

Il est donc intéressant d'établir des relations entre diverses manipulations qui peuvent se trouver dans ces deux domaines du texte et de l'image, dans l'art de la combinatoire et des jeux de transformation. On rencontre des règles de combinatoire.

L'exemple le plus connu appartient à Queneau, celui des **Cent mille milliards de poèmes** de Queneau qui reposent sur un ensemble de dix sonnets dont les vers de même ordre (le premier, le deuxième, etc. jusqu'au quatorzième) sont substituables : il y a donc, pour chacun des quatorze vers d'un sonnet, dix possibilités. Le nombre des combinaisons possibles est bien cent mille milliards.

Raymond Queneau a reconnu que, pour la conception de cette œuvre, il s'était inspiré du livre pour enfants intitulé *Têtes folles*. Or ce dernier, pour reprendre les mots mêmes de Queneau, « consiste en figures de personnages coupées en trois, il y a la tête, le corps, les jambes ; on peut fabriquer ainsi des bonshommes plus ou moins bizarres, drôles. ». C'est donc une manipulation d'images qui, en l'occurrence, a suggéré une manipulation de textes et lui a servi de modèle.

Dans **Le château des destins croisés**, Italo Calvino va utiliser les cartes d'un jeu de tarots c'est-à-dire une série d'images pour les permuter, les associer afin de créer la matrice de ses récits et générer des textes très différents. Le hasard ouvre la voie, à la constitution de récits.

Un certain nombre d'artistes pratiquant l'abstraction géométrique, en Europe et aux USA ont montré leur capacité d'invention en créant des œuvres où l'on trouve une répétition sérielle d'éléments plastiques et en imaginant des systèmes d'assemblages de formes.

Arts visuels – Quelques références

Les métamorphoses dans le cinéma

Un serpent qui se transforme en belle jeune fille, un monstre hideux qui cache un prince, une fée qui d'un coup de baguette magique change une citrouille en carrosse... Les contes sont peuplés de métamorphoses, ce que le cinéma s'est empressé d'explorer : transformations par substitution chez Méliès, maquillages incroyables de Jean Marais dans *La belle et la Bête* de Jean Cocteau, effets spéciaux délicieusement horribles de Beetlejuice. Toute la palette des déformations possibles (grossissements, miniaturisations, ralentis, accélérés, images de synthèse...) nous rappelle les liens entre la magie et le cinéma, cette merveilleuse machine à transformer la réalité !

Extraits des réflexions menées dans le cadre d'un projet conçu par Alice Leroy, chercheuse associée à la Bibliothèque nationale France et monitrice à l'Université de Lille 3, avec l'aide de Noémie Jauffret, documentaliste en charge du projet Cinecast1 à la BNF, et la participation des étudiants de Licence 1 en études cinématographiques de l'Université de Lille 3 :

Si le thème de la métamorphose imprègne l'imaginaire occidental, ses mythes et sa littérature, depuis Ovide jusqu'à Kafka, il est aussi largement décliné au cinéma qui trouve là un sujet propre à explorer toutes ses possibilités techniques de figuration du corps (humain, animal ou surnaturel). L'étymologie du terme, *metamorphosis*, désigne un changement de forme, de nature ou de structure, et en appelle aussi bien aux mythes qui depuis l'antiquité gréco-romaine inspirent des récits populaires sur l'hybris humain et ses châtements divins, qu'à des phénomènes surnaturels aux vertus métaphoriques dans des contes fantastiques ou des récits littéraires. La métamorphose au cinéma aurait ainsi ses genres de prédilection.

Le cinéma fantastique et le cinéma de science-fiction s'en sont emparés dès leurs débuts : en Allemagne par exemple, avec le cinéma expressionniste de Friedrich Murnau qui réalise une version de Faust en 1925 et celui de Fritz Lang (*Dr Mabuse, der Spieler*, 1922), ou bien en France avec Jean Epstein qui adapte en 1927 la nouvelle d'Edgar Poe *La chute de la maison Usher*. Les grands récits littéraires et les mythes fournissent la matière première du cinéma fantastique, par exemple la figure du loup-garou, déclinée à travers une longue série de films, depuis *Werewolf London* de Stuart Walker en 1935 ou *The Wolf Man* de George Waggner en 1941 avec Lon Chaney Jr, à *Wolfman* de Joe Johnston sorti en 2010, en passant par la série B *The Howling* de Joe Dante (1981). Le savant dépassé et anéanti par sa création est un autre représentant de cette tendance. Si la série des Frankenstein ne relève pas d'une quelconque métamorphose puisque le monstre y est pure invention scientifique distincte de son créateur, celle des *Dr Jekyll and Mister Hyde* s'inscrit en revanche en plein dans cette problématique.

Nous avons choisi de distinguer, par souci de méthode, les différents types de métamorphose. Sur le plan sémantique, nous avons établi, un lexique commun relatif aux principaux types de métamorphose dans les films du corpus, à partir des formes d'hybridation qu'elles impliquent : **humaines et animales, bio-mécaniques, sexuelles, génétiques**,

Parmi ces types, deux tendances majeures de la métamorphose au cinéma se dessinent :

- d'une part la transformation ou l'**hybridation d'un être humain avec une forme animale** – le loup des *Wolfman*, les félins de *La Féline (Cat People)* ou *The Leopard Man* de Jacques Tourneur, *La femme guêpe (The Wasp Woman)* de Roger Corman, etc.
- et d'autre part, la **mutation génétique** induite lors d'une expérience scientifique qui dégénère. Le tragique destin du docteur Jekyll ne parvenant plus à maîtriser ses transformations en Mister Hyde établit le canevas essentiel de ce type de métamorphoses. Il fournit la trame de nombre d'intrigues des comics de Marvel, super-héros dont le cinéma a adapté les aventures. *L'Incredible Hulk* en est une référence presque littérale et narre le destin du professeur Bruce Banner condamné, après une expérience malheureuse, à se transformer en colosse vert chaque fois qu'il perd son sang-froid. Autre création de Marvel, *Les Quatre Fantastiques* (adapté au cinéma par Tim Story en 2005) sont quatre scientifiques exposés à des « rayons cosmiques » et subissant des mutations qui leur confèrent des super-pouvoirs. *La Mouche (The Fly, 1987)* de David Cronenberg, remake du film de série B *La Mouche Noire (The Fly, 1958)* de Kurt Neumann, se situe à la charnière de ces deux types de métamorphoses (animale et génétique).
- il faut encore ajouter aux métamorphoses animales et aux mutations génétiques, les **anthropomorphismes des machines** – le cyborg recouvert de chairs humaines du *Terminator* de James Cameron en 1984, ou le RoboCop de Paul Verhoeven (1987) créé à partir du cadavre d'un policier, ou plus récemment les recompositions infinies des Transformers (de Michael Bay, 2007).
- Une quatrième catégorie comprend les **métamorphoses surnaturelles**, qui n'obéissent à aucune pseudo-rationalité scientifique : ces métamorphoses appartiennent au domaine du conte, comme dans *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau, *Peau d'âne* de Jacques Demy, *Le Renne blanc* d'Erik Blomberg ou plus près de nous *Tropical Malady*. Mais elles apparaissent aussi à travers les extra-terrestres de *Body Snatchers* ou ceux de *Men in Black* (de Barry Sonnenfeld en 1997).
- Une cinquième catégorie s'attache aux **métamorphoses sexuelles**, à travers notamment les films de Blake Edwards travaillant, sur le mode de la comédie, l'inversion des sexes ou l'ambiguïté sexuelle de personnages comme *Victor, Victoria* ou *Switch*.

Films où les notions de transformations et de métamorphoses sont au cœur de l'intrigue ;

Films de la liste du dispositif Ecole et cinéma

Genre Science-fiction et fantastique

Dans les pionniers du cinéma : Georges Méliès



Apparition, disparition, transformation : Dans le film le plus connu le Méliès *Le voyage dans la lune* (1902) quand les explorateurs débarqués sur la lune se battent contre leurs habitants, les sélénites, un simple coup de parapluie les fait exploser (transformation de l'acteur costumé en un nuage de fumée). L'alunissage de l'obus dans l'œil de la lune utilise également ce truc en 3 étapes. <https://www.youtube.com/watch?v=ddUnjpnF5jg>

La lune, petite et dessinée arrive vers la caméra, première coupure, la lune a une tête humaine, deuxième coupure, un obus apparaît dans son œil, la lune grimace.

Changement rapide des costumes : dans *Les transmutations imperceptibles* (1904) une jeune femme montée sur une table voit ses habits simples transformés en un magnifique costume de princesse renaissance au moment où son pied touche le sol.

Méliès utilise bien sûr le fondu enchaîné pour passer d'un tableau à un autre (dans *Le voyage dans la lune* par exemple lors de la fuite des astronomes du palais des sélénites), mais il l'utilise surtout comme un artifice magique. Grâce à ce trucage, il peut réaliser des effets totalement impossibles en prestidigitation, des effets d'apparition, de disparition, de transformation à vue et surtout graduels !

C'est le rêve du magicien devenu réel. Grâce à ce truc il peut faire apparaître des personnages graduellement sur une image. Dans «le voyage dans la lune» quand les astronomes passent leur première nuit au clair de terre, les étoiles se changent doucement en femmes portant une étoile, une autre assise sur un croissant de lune et un homme sortant sa tête de saturne.

Il peut aussi utiliser cet effet pour obtenir une transformation. Dans «les cartes vivantes» une carte géante du 9 de pique se transforme graduellement en carte géante de la reine de cœur qui à son tour se transforme graduellement en une véritable reine en chair et en os sortant de la carte.

Il utilise aussi le principe de l'exposition multiple était déjà connu depuis longtemps par les photographes. Cette méthode leur permettait de truquer les photos qu'ils prenaient. Pour obtenir une exposition double, on filme une scène puis on rembobine la pellicule jusqu'au début du plan et on retourne à nouveau une deuxième scène. En utilisant ce principe Méliès a obtenu des résultats extraordinaires, dans «le mélomane» (1903) il fait disparaître sa tête en utilisant une cagoule noire associée à un arrêt de caméra (ainsi que 7 expositions multiples)

L'homme invisible - James Whale (1933)



Jack Griffith, un jeune savant, a trouvé le moyen de devenir invisible mais n'arrive plus à retrouver la formule qui le rendra normal. Il se cache dans une auberge, semant la terreur parmi les habitants du village, puis allant jusqu'à tuer. Pendant ce temps, Flora sa fiancée, le Dr Cranley, père de celle-ci et le Dr Kemp, rival et collègue de Griffith, essayent de le retrouver... Ils ont compris que Jack pour se rendre invisible a avalé une drogue qui le rend fou de haine et le remplit du désir de puissance. Jack, toujours invisible, fuit, semant la panique, voulant « détruire le monde, pour mieux le dominer ». Comment arrêtera-t-on l'homme invisible ?

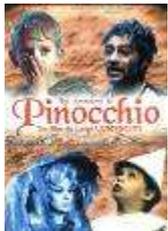
L'Homme qui rétrécit - Jack Arnold 1957



À quelques semaines d'intervalle, Scott Carey entre en contact direct avec un pesticide, puis avec un mystérieux brouillard radioactif lors d'une sortie en bateau. Peu de temps après, il constate qu'il perd significativement en taille. Les semaines passent, et Scott ne mesure plus qu'une dizaine de centimètres. Il vit désormais dans une maison de poupée. Il est attaqué par le chat de la maison, lui échappe de justesse, mais dans sa fuite il est précipité dans la cave. Lorsqu'il revient à lui, personne ne se doute qu'il a échappé au chat. Sa taille a encore diminué, et plus personne ne soupçonne qu'il est dans le sous-sol de la maison ; c'est seul, face à une araignée deux fois plus grosse que lui qu'il doit maintenant se battre. Après l'avoir tuée, il accepte enfin sa destinée, et part à la rencontre de l'infiniment petit. La figure humaine disparaît symboliquement.

Genre Contes et merveilleux

Les Aventures de Pinocchio - Luigi Comencini 1975



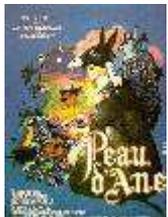
Dans ce récit d'aventures Pinocchio est soumis à des transformations. Il subit des épreuves diverses : il garde cependant une apparence humaine ; La transformation en âne qui s'accomplit au pays des jouets est la plus radicale/ on peut parler ici de métamorphoses. Il ne s'agit pas d'un simple travestissement mais d'un profond changement de nature. Pinocchio est né par le façonnage d'une substance Il est le fruit d'un travail minutieux, laborieux, de la manipulation de la matière. Durant toutes ses épreuves, Pinocchio subit une métamorphose particulière : son nez s'allonge à chaque mensonge. Puis une métamorphose finale quand la fée bleue le ramène à la vie et la transforme en garçon de chair et de sang.

Edward aux mains d'argent - Tim Burton 1990



Cette histoire commence avec un jeune homme appelé Edward (Johnny Depp) créé par un inventeur (Vincent Price) vivant seul dans un sombre château perché sur une colline. Mais l'inventeur meurt avant d'avoir pu achever son œuvre, laissant Edward avec des ciseaux aux lames extrêmement acérées à la place des mains. Edward vit donc seul dans ce sinistre château jusqu'au jour où Peg Boggs, représentante en cosmétiques, se présente à sa porte. Voyant que le jeune homme, timide et inoffensif, vit seul sans avoir le moindre lien avec le monde qui l'entoure, elle décide de l'emmener au sein de son foyer situé dans une tranquille banlieue résidentielle. Edward commence alors à partager la vie de Peg, son mari Bill, et leur fils Kevin âgé de 12 ans. Il devient très vite le nouveau centre d'intérêt du quartier et est d'abord accueilli à bras ouverts, ses talents de tailleur de haies et de coiffeur lui valant l'admiration et les sollicitations de toutes les voisines.

Peau d'âne - Jacques Demy 1970



La reine moribonde a fait promettre au roi de n'épouser qu'une femme plus belle qu'elle. Dans tout le royaume, une seule personne peut se prévaloir d'une telle beauté, sa propre fille. Revêtue d'une peau d'âne, la princesse désespérée s'enfuit du château familial. Dans ce film il ne s'agit pas de montrer la pulsion mais au contraire le tabou – l'interdit de l'inceste – la transformation proprement dite de Peau d'âne reste métaphorique : elle est suggérée par le ralenti qui inscrit sa fuite dans le domaine du merveilleux en la rendant invisible aux yeux des autres personnages.

Les corps chez le réalisateur **Hayao Miyazaki** sont sujets à de nombreuses métamorphoses, ils sont par ailleurs à mettre en relation avec la nature double des personnages, et s'inscrivent en cela dans la tradition shintoïste qui imprègne l'œuvre. Leur instabilité conduit à s'interroger sur ce qui constitue leur essence, leur humanité dans le cas de Chihiro. Au regard des autres contes de Miyazaki, la reconnaissance de l'ambivalence fondamentale des êtres et du monde apparaît nécessaire à tout cheminement intérieur.

Le Voyage de Chihiro, 2001

Le film raconte l'histoire de Chihiro Ogino, une fille de dix ans qui entre dans le monde des esprits pendant le voyage vers sa nouvelle maison. Après la transformation de ses parents en porcs par la sorcière Yubaba, Chihiro prend un emploi dans l'établissement de bains de Yubaba pour retrouver ses parents et le monde humain.



Ponyo sur la falaise, 2008

C'est l'histoire d'un poisson-fillette, fruit de l'union de la divinité de la mer Gran Mamare et du sorcier Fujimoto, qui manifeste un désir ardent de devenir humaine. Dès le départ, Ponyo affiche d'ailleurs une nature hybride, puisqu'elle a, tout comme ses sœurs, la forme d'un poisson rouge à visage humain (même si ses yeux ronds et écartés gardent les caractéristiques de ceux d'un poisson) ; en effet, il faut se rappeler ici que leur père a été un humain. Par la suite, ses tentatives de métamorphoses font passer Ponyo par une forme intermédiaire, animale encore, celle d'un poulet. Cette transformation par étapes paraît mettre en scène à la fois l'idée d'une progression de l'héroïne, qui apprend à faire preuve d'humanité au fur et à mesure du film, et d'une nature complexe de l'être, dans son essence même.



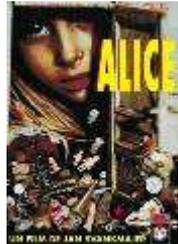
Mon voisin Totoro, 1988

Deux petites filles viennent s'installer avec leur père dans une grande maison à la campagne afin de se rapprocher de l'hôpital où séjourne leur mère. Elles vont découvrir l'existence de créatures merveilleuses, mais très discrètes, les totoros. Seuls les enfants voient les noiraudes, les Totoros et le chat-bus

Le totoro est une créature rare et fascinante, un esprit de la forêt. Il se nourrit de glands et de noix. Il dort le jour, mais les nuits de pleine lune, il aime jouer avec des ocarinas magiques. Il peut voler et est invisible aux yeux des humains.



Alice - Jan Svankmajer, 1988



Alice s'ennuie. Dans sa chambre, elle aperçoit un curieux lapin empaillé qui brise sa vitrine et s'enfuit en disparaissant dans un tiroir. Alice se lance à sa poursuite, et tombe dans un monde étrange, peuplé de créatures baroques... Après avoir franchi un premier obstacle initiatique (traverser le tiroir d'une table), elle entre dans l'univers du lapin blanc, véritable maëlstrom où elle affronte pêle-mêle les interdits si tentants (petits gâteaux et fioles), les modifications de son corps (grandir, rapetisser), la Mer de larmes, le Chapelier, le Lièvre de Mars, etc. Jusqu'à son jugement par une Reine et un Roi de carton-pâte...

Jan Svankmajer, cinéaste issu du mouvement surréaliste pragois des années 70, livre une adaptation onirique et décalée du roman de Lewis Carroll, qui parvient à rendre l'étrangeté et l'absurdité du livre : la chambre d'Alice ressemble à un cabinet de curiosités et l'ensemble des animaux du film forment un bestiaire monstrueux autour d'Alice.

Les miroirs du livre deviennent ici des tiroirs, et le voyage s'apparente à un rêve (on retrouve cette idée dans l'introduction prononcée par Alice : « Il faut fermer les yeux, sans cela vous ne verrez rien du tout ».) Paradoxalement, le surréalisme du film est bien ancré dans le réel (le champ labouré du début, les ombres des immeubles pragois, les objets de tous les jours), comme si le quotidien même était source d'étrangeté.

La Belle et la Bête - Jean Cocteau (1946)



Version cinématographique du conte de Madame Le prince de Beaumont, lui-même inspiré du mythe d'Eros et Psyché. Ce chef d'œuvre de Jean Cocteau, traité comme un conte de fées est une métaphore poétique des forces de l'inconscient, du désir et de l'amour, de leur puissance à transformer profondément les êtres. Les images du film offrent de nombreuses métamorphoses : l'homme emprisonné dans une peau animale, les hybridations du mobilier et de l'humain (cariatides, chandeliers), la statuaire animée, les objets doués de parole, les manifestations fantastiques (corps fumants), la triple identité de la bête...

Princes et Princesses - Michel Ocelot (2000)



Dans un parc romantique une princesse romantique embrasse un prince romantique. Mais tout se passe exactement à l'inverse d'un conte de fée : le prince se transforme en crapaud et la princesse en limace. Comment sortir de cette impasse ? La seule issue est de s'embrasser, de s'embrasser encore... jusqu'à l'inversion finale des rôles. De baiser en baiser et de métamorphose en métamorphose, un prince et une princesse voudraient bien retrouver leur forme initiale, surtout le prince devenu ... princesse !

Transformations

Du Prince en Papillon Poisson Rhinocéros Chien Eléphant Cochon Princesse

De la Princesse en Mante religieuse Tortue Puce Girafe Baleine Vache Prince

L'épreuve : subir les différentes transformations par l'intermédiaire d'un échange de baisers

Changement de sexe : Echange de rôles : fille-garçon

Les métamorphoses de l'objet

On peut considérer comme *objet* ce qui est conçu par la pensée: *objet* de connaissance, *objet* de débat, *objet* d'étude, *objet* de méditation, *objet* de recherches, *objet* d'un ouvrage, *objet* de désir... C'est la finalité d'une activité intellectuelle, une sorte de but (un « objectif »); dans ce cas, il peut être confondu avec le « sujet ». Ici, on peut noter la proximité paradoxale de « l'objectif » et du « subjectif ». Mais l'objet est également une chose physique.

Animé ou non, il possède en effet une réalité matérielle et substantielle susceptible de générer un sentiment. Il est appréhendé par tous les sens mais c'est principalement la vue qui permet de le connaître et donc de le reconnaître. Il peut être représenté par la pensée capable d'en traduire la forme et de le nommer, il possède cependant une existence indépendante de l'esprit.

On peut dire que le **statut** de l'objet dépend de son interprétation (objet utilitaire, objet mercantile, objet scientifique, objet poétique, objet érotique, objet artistique ...).

Comment représenter l'objet ? Comment passer de la tridimensionnalité à la surface du support ? Quels détournements opérer ? Quelles perturbations sémantiques entraînent les mutations diverses ? etc.

Extraits de l'intervention de Cyril Bourdois, IA-IPR, Besançon, lors du plan national de formation : Nouveaux programmes d'arts plastiques – Mai 2009



Giuseppe Arcimboldo, *Arcimboldi* ou *Arcimboldus* (1527 - 1593) est un peintre maniériste, célèbre comme auteur de nombreux portraits suggérés par des végétaux, des animaux ou des objets astucieusement disposés. Plusieurs des artistes de la Renaissance artistique, dont Léonard de Vinci et Jérôme Bosch, s'étaient déjà intéressés aux faciès monstrueux, aux portraits déformés par des jeux de glace, ainsi qu'aux compositions à base d'éléments détournés.

Vertumne (Rodolphe II), 1590

L'objet traverse la tradition picturale occidentale dès l'antiquité. Au XVI^e siècle, la représentation de l'objet inanimé devient autonome et constitue un genre à part entière : la **nature morte**, peinture d'objets qui posent, comme suspendus dans le temps et agencés par la main de l'artiste.

Au XX^e siècle, les **cubistes** y verront le genre le mieux adapté pour rendre, en peinture, la question de la représentation de l'espace. Dans le cadre d'une relation entre sujet et objet, le cubisme a proposé deux voies indépendantes mais parallèles :

- la rupture avec l'illusionnisme qui aboutira à l'évacuation pure et simple de l'objet puis à l'abstraction (cubisme analytique)
- l'introduction de l'objet dans le champ artistique (cubisme synthétique)

ex : *Nature morte à la chaise cannée*, Picasso - 1912

Peu à peu, les « menus objets » envahiront l'espace autrefois réservé à la représentation, et futuristes, dadaïstes, constructivistes, surréalistes, se mettront à leur tour au collage. Des éléments prélevés au réel remplacent donc, par endroits, la représentation et dialoguent avec les parties peintes. L'objet ou plutôt des fragments d'objets réels envahissent la représentation.



Mais s'il est présent par lui-même, l'objet n'est pas toujours présent pour lui-même ; il trouve sa finalité dans la composition dont il est un élément parmi d'autres. Les objets quotidiens servent de matériaux.

Roue de bicyclette de Duchamp, 1913, *Tête de Taureau* de Picasso, 1942, *Boîtes Brillo* d'Andy Warhol, 1964, présentent trois postures devant l'objet.



Roue de bicyclette
Marcel Duchamp, 1913



Tête de Taureau
Picasso, 1942



Boîtes Brillo
Andy Warhol, 1964

Roue de bicyclette et *Tête de taureau* ont des points communs ; ce sont deux assemblages qui jouent sur le dessus-dessous et qui ne mettent en jeu que deux objets :

- *Roue de bicyclette* est une roue fixée sur un tabouret, la fourche vers le bas ; on pouvait faire tourner la roue ce qui peut placer l'œuvre dans une intention « optique » ;
- *Tête de taureau* est réalisée à partir d'une selle de vélo en cuir de la marque « *l'inextensible* » et d'un vieux guidon rouillé.

Mais le principe du déplacement diffère d'une œuvre à l'autre :

- L'utilisation des objets chez Picasso est entre autre basée sur le glissement de sens ; un rapport de contiguïté formelle : « ça fait penser à... »
- Duchamp montre l'objet même, sans liens analogiques, métonymiques, sans effet de substitution puisque le ready-made ne représente rien. De l'objet vers l'objet d'art, de l'usine vers le musée. Le ready-made a peut-être « remplacé » l'art lui-même. « *Dès qu'un objet est regardé par nous comme une œuvre d'art, il cesse absolument de fonctionner en tant qu'objet* » (Duchamp)

Les Boîtes Brillo, 1964, sont des sérigraphies sur bois. L'œuvre est une réplique de ready-made, un artefact. Warhol pose la question suivante: *Si tout peut être de l'art, pourquoi tout n'est pas de l'art ?* La reproduction en série d'objets, de marques, devient une nouvelle esthétique correspondant à une société entrant de plain-pied dans l'ère de la consommation et des médias de masse.

L'œuvre de Marcel Duchamp



Porte-bouteilles,
Paris – 1914

Porte-bouteilles en fer galvanisé (environ 64 x 42 cm), choisi au BHV, « sur la base d'une pure indifférence visuelle ». L'artiste ne fait que sélectionner, changer le contexte et nommer l'objet, remettant ainsi en cause la notion d'œuvre, comprise (entre-autre) comme savoir-faire



En 1917, Duchamp présente sa **Fontaine** - un urinoir - au Salon des indépendants de New York; elle est signée R. Mutt, du nom du fabricant.

La version originale de l'œuvre, présentée à New York en 1917, est aujourd'hui introuvable. Quelques répliques ont été réalisées sous la direction de Duchamp en 1964. L'Urinoir a été désigné l'œuvre la plus influente du 20^e siècle par des artistes, galeristes, critiques et par des conservateurs de musée londoniens en 2004.

L'œuvre de Marcel Duchamp bouleverse radicalement l'art du 20^e siècle. Il invente dans les années dix le **ready-made** - une pièce que l'artiste trouve « already-made », c'est-à-dire déjà toute faite et qu'il sélectionne pour sa neutralité esthétique, il ouvre la voie aux démarches avant-gardistes les plus extrémistes.

Dans une même opération l'objet subit une double métamorphose: il perd sa fonction (ce pour quoi il a été créé), en même temps il acquiert la possibilité d'être regardé et pensé autrement (par le spectateur). D'une roue de bicyclette, d'un porte-bouteilles ou d'un urinoir, il fait une œuvre d'art, par un simple détournement subversif de sa fonction. Le hasard n'intervient pas dans la démarche de Duchamp qui est toute intellectuelle. L'objet, dépouillé de ses attributs, devient autre. D'objets usuels sur lesquels le regard passe sans s'attarder, Duchamp fait des objets de contemplation qui suscitent choc et surprise chez le spectateur.

La façon de procéder de cet artiste ne se limite pas à prendre un objet ordinaire et à l'isoler de son contexte utilitaire: elle consiste aussi, après avoir sorti l'objet de son contexte, à le rebaptiser non sans humour: l'urinoir est dénommé "*fontaine*"... Le rapport entre l'écrit et l'objet tend à redéfinir celui-ci. En fonction de cette redéfinition, le regard porté sur l'objet est différent et révèle en lui une nouvelle utilité, inconnue, étrange, cocasse.

Tous les mouvements qui utilisent des **objets de la vie courante**, pour surprendre comme le **Surréalisme**, pour évoquer, critiquer, voire poétiser la société de consommation comme le **Pop art** et le **Nouveau réalisme**, ou pour réconcilier l'art et la vie comme **Fluxus**, lui sont redevables. Après Duchamp, le carcan des médiums traditionnellement employés éclate et il devient possible d'utiliser n'importe quel objet, **avec ou sans transformation**.

Le 20^e siècle lui doit l'initiative du renouvellement des matériaux utilisés dans l'art, mais aussi un goût pour des questions complexes d'esthétique qui aboutiront dans les années 70 à l'**Art conceptuel**.

Le surréalisme

Le surréalisme trouve son origine dans de multiples démarches artistiques de la seconde moitié du XIX^e siècle et du début du XX^e siècle. Quant aux premières œuvres plastiques, elles poursuivent les inventions du cubisme. Cette aventure ("une attitude inexorable de sédition et de défi") passe par l'appropriation de la pensée du poète Arthur Rimbaud ("changer la vie"), de celle du philosophe Karl Marx ("transformer le monde") et des recherches de Sigmund Freud : Breton fut particulièrement influencé par l'essai « *Le rêve et son interprétation* », paru en France en 1900. Il en a retiré la conviction du lien profond unissant le monde réel et le monde sensible des rêves. Il considère le surréalisme comme une recherche de l'union du réel et l'imaginaire : "Je crois à la résolution future de ces deux états, en apparence si contradictoires, que sont le rêve et la réalité, en une sorte de réalité absolue." « *Manifeste du surréalisme* » (1924).

Le surréalisme explore de nouvelles techniques de création qui laissent le champ libre à l'inconscient et force la désinhibition des conditionnements : écriture automatique, récits dictés pendant le sommeil forcé, cadavres exquis, sollicitation du hasard objectif. Le mouvement accorde à ses productions littéraires et plastiques, le statut d'*expérimentation scientifique*.

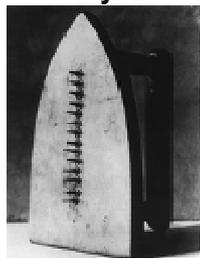
Les surréalistes arrachent les objets à leur vocation utilitaire, obligeant de cette façon les amateurs d'œuvres d'art à percevoir autrement le réel. Ils anéantissent, comme Dada avant eux, la notion sacralisée de "création artistique". Désormais il y a nécessité d'interpénétration de la vie dans l'art, de l'art dans la vie; le rêve et la réalité doivent s'imbriquer étroitement, fusionner. Opposés aux références admises, hostiles aux lieux communs, ceux-là même qui ont l'ambition révolutionnaire de "changer la vie", de transformer le monde, vont tenter de montrer la face cachée des choses.

Nicole Gourgau – Le français dans tous ses états, Revue du réseau CNDP pour les enseignants de français – n°41- L'Objet

« L'objet irrationnel à fonctionnement symbolique » repose sur le principe de **rapprochement d'objets hétéroclites** qui, par leur association, abandonnent à leur statut primaire et gagnent un pouvoir nouveau d'étonnement, de fascination. Inspirés par les ready-made duchampiens et les mannequins de Giorgio de Chirico ou de Man Ray, les surréalistes utilisent une nouvelle technique pour donner forme à ces compositions:

celle **du collage**. Dans ce passage du collage à l'objet, la *Boule suspendue* d'Alberto Giacometti est le déclencheur de cette recherche inédite qui conduit Salvador Dali à **inventer les objets à fonctionnement symbolique**.

Man Ray



Man Ray, *Le cadeau*, 1919

Ami de Marcel Duchamp, **Man Ray**, (1890 - 1976), est un peintre, photographe et réalisateur de films, acteur du dadaïsme à New York, puis du surréalisme à Paris. Man Ray s'illustre d'abord dans la peinture. Influencé par Marcel Duchamp, il compose des tableaux objets où il incorpore des boutons de sonnette, des ampoules électriques et des réflecteurs et crée des assemblages, comme par exemple *Cadeau* (1921) : un fer à repasser dont il garnit la semelle de clous qui contredit visiblement la fonction utilitaire de l'objet; d'autres "objets de [son] affection" comme il les appellera, suivront. Il se montre proche de l'état d'esprit de Duchamp, mais tandis que Duchamp propose comme œuvre d'art l'objet réel, Man Ray, lui, fabrique un objet modifié.



Rayogramme, *le pistolet*

Man Ray joue avec les possibilités de la photographie. Il y transpose la notion d'automatisme si chère aux surréalistes en employant le principe du **rayogramme** : disposant des objets sur du papier photosensible, il réalise des photographies sans appareil.

« J'essaie de rendre ma photographie automatique, de me servir de mon appareil comme d'une machine à écrire. » Man Ray

Salvador Dali



Le Téléphone aphrodisiaque, 1938

Comparables aux être-objets des peintures surréalistes d'Yves Tanguy, les objets protéiformes de Dali opèrent par brouillages catégoriels, fusionnant de nombreux couples d'opposés avec lesquels nous appréhendons le monde : féminin masculin, chaud froid, sale propre, dur mou, clair sombre, animé inanimé, comestible immangeable... La célèbre *Vénus de Milo aux tiroirs*, réalisée en 1936, associe de la sorte l'inanimé et l'animé, ouvrant les tiroirs de la mémoire collective pour sortir l'anguleux du courbe, et l'objet domestique de l'objet d'art.

Le *Téléphone aphrodisiaque*, présenté à l'Exposition internationale du surréalisme de 1938, juche **un homard sur un téléphone** en guise d'écouteurs, rattachant l'objet comestible à l'immangeable sous prétexte qu'ils **font tous deux appel aux organes buccaux**.



La Persistance de la Mémoire
(New York, MOMA, 1931)

Dans ses tableaux, Dali rend visible l'invisible ou l'autre face de nous-même et à laquelle nous avons accès par nos rêves. Les objets se transforment, se déforment.

La Persistance de la Mémoire présente trois montres molles sur un fond de paysage méditerranéen où les rochers durs, secs et ensoleillés de Cadaqués se détachent sur l'azur du ciel et de la mer. Elles sont posées, comme de vieilles serviettes, sur un arbre mort, une table et une étrange créature du type mollusque, qui n'est rien d'autre que l'autoportrait de l'artiste, de profil avec ses longs cils. A la dureté des rochers, Dali oppose la mollesse des montres nous plongeant dans une sorte de méditation étrange sur la fuite du temps. Evocation de la dualité de l'homme : la putréfaction, la mort et le temps qui passe pour le mou et les fourmis, face à la stabilité des rochers de son enfance, refuge et lieu de rêverie et d'inspiration, pour le dur.

René Magritte



La Chambre d'écoute, 1958

René Magritte (1898 - 1967) est un peintre surréaliste belge.



Ses peintures jouent souvent sur le décalage entre un objet et sa représentation. La peinture n'est jamais une représentation d'un objet réel, mais l'action de la pensée du peintre sur cet objet.



La Clairvoyance, 1936

Son mode de représentation, qui apparaît volontairement neutre, académique, voire scolaire, met en évidence un puissant travail de déconstruction des rapports que les choses entretiennent dans la réalité. « L'art de la peinture ne peut vraiment se borner qu'à décrire une idée qui montre une certaine ressemblance avec le visible que nous offre le monde » déclara-t-il. Pour lui, la réalité ne doit certainement pas être approchée sous l'angle du symbole. Parmi les tableaux les plus représentatifs de cette idée, *La Clairvoyance* (1936) nous montre un peintre dont le modèle est un œuf posé sur une table. Sur la toile, le peintre dessine un oiseau aux ailes déployées.

Le Nouveau Réalisme

L'objet matériau de l'œuvre : il est alors un substitut de la touche, de la couleur du peintre, du bloc de pierre du sculpteur ; il est l'ossature de l'œuvre, ce qui n'empêche pas quelques « arrangements » ou manipulations – C'est ce que l'on trouve chez les Nouveaux Réalistes à partir des années 60 – Il y va d'une révélation de l'objet, de sa nature poétique autant que de son inscription dans la réalité industrielle qui l'entoure.

Les Nouveaux réalistes prennent position pour un retour à la *réalité*, en opposition avec le lyrisme de la peinture abstraite de cette époque mais sans tomber dans le piège de la figuration, connotée (au choix) petite-bourgeoise ou stalinienne, et préconisent l'utilisation d'objets prélevés dans la réalité de leur temps, à l'image des *ready-made* de Marcel Duchamp. Ces conceptions s'incarnent notamment dans un art de l'assemblage et de l'accumulation d'éléments empruntés à la réalité quotidienne : accumulations d'objets par Arman, affiches de cinéma lacérées par Jacques Villeglé...

Les artistes reprennent les objets de la société pour en faire des reliques, des symboles puissants de la consommation.



Ricard, 1962
Compression dirigée d'automobiles



Un mois de lecture des Bâlois
Compression de papiers

César Baldaccini, dit César

Sculpteur français, (1921 - 1998).

En 1952, en Provence, il fait ses premiers essais de soudure et ses premières sculptures en ferrailles. Il utilise des matériaux de récupération pour réaliser ses premières sculptures ; tubes, boulons, vis... qu'il transforme par assemblage en insectes, en Vénus....

Il rejoint le groupe des Nouveaux Réalistes et centre son travail sur la transformation par compression à l'aide d'une presse hydraulique. Ces actes artistiques d'appropriation se veulent un défi à la société de consommation qu'il étend à toutes sortes de matériaux : tissus, papiers, bijoux...



"Long Term Parking"

Arman (1928 – 2005)

Artiste franco-américain, peintre, sculpteur et plasticien, renommé pour ses « accumulations ». Il fut l'un des premiers à employer directement, comme matière picturale, les objets manufacturés, extensions de la main qu'il voyait comme celles de l'humain, à croissance et multiplication continues. Il s'est intéressé au statut de l'objet et au rapport que les sociétés modernes entretiennent avec celui-ci, entre sacralisation et consommation.

En 1959, il commence la réalisation de la série des *Poubelles* : il expose des ordures ménagères, des débris trouvés dans la rue et des déchets. Ses "accumulations" d'objets suivant une logique quantitative qui efface leur singularité renvoient une image de profusion, en même temps qu'elles soulignent le caractère périssable des produits de la société d'abondance.



"Chopin's Waterloo", 1962

En 1961, il entame la série des *Colères* : destructions d'objets (les *Coupes* de violon, de piano, de contrebasse...) savamment recollés sur piédestal ou sur supports muraux. Dans les *Combustions* (1963), ces mêmes objets sont brûlés.

Entre 1980 et 1999, l'éventail des œuvres et des techniques s'élargit. Arman décline et multiplie les diverses procédures d'exécution. A la fin des années 1990, l'œuvre se radicalise en une succession de gestes reliés à l'objet (*Accumulations en Relation*, *Casca-des*, *Sandwiches Combo*).

En 2000, il travaille sur des fragmentations sur panneau, des fragments (dessins et sculptures).

Ses sculptures en bronze participent d'un geste semblable : l'artiste se saisit des icônes de l'art occidental (Vénus de Milo, Hercule Farnèse, etc.), qu'il tronçonne pour ensuite les ressouder dans un désordre fouillé.

Arman a investi les espaces publics de près d'une centaine de villes du monde en réalisant des œuvres monumentales : à la République au Palais de l'Élysée à Paris, à New York (la *Rostropovitch's Tower*), à la Gare Saint Lazare de Paris (accumulations de valises et d'horloges), à Chicago (une tour monumentale) ou encore le *Long Term Parking* de l'ex-Fondation Cartier à Jouy-en-Josas, une accumulation de véritables carcasses d'automobiles superposées les unes sur les autres, coulées dans le béton.

Daniel Spoerri

Artiste plasticien et danseur suisse d'origine roumaine.

En 1962, Spoerri rédige sa *Topographie anecdotée du hasard*, descriptions minutieuses d'objets présentés sur la table de sa chambre et évocation de ce qu'elles suggèrent. Il poursuit dans cette démarche de transfiguration du réel avec ses *Détrompe-l'œil* (1963), dans lesquels des objets du quotidien détournent et mettent en cause l'image à laquelle ils sont ajoutés : par exemple dans *La Douche*, il fixe une robinetterie de salle de bains sur un tableau représentant un torrent de montagne. Avec Robert Filliou, il propose en 1964 les *Pièges à mots*, montages visuels qui matérialisent des expressions toutes faites.

En 1963, Spoerri commence à collectionner des repas à la *Galerie J.* Il ouvre ensuite un restaurant Spoerri à Düsseldorf en 1968, servant de la nourriture préparée par lui-même, puis une Eat-Art Gallery, où il invite clients et artistes à confectionner des œuvres comestibles comme les personnages en pain d'épices de Richard Lindner ou les sucres d'orge de César. Il devient célèbre en collant les restes et les plats du repas à la table, tels que le client les avait laissés, pour réaliser des tableaux-pièges.



La Douche (détrompe-l'œil), 1961
Huile sur toile, robinetterie fixée sur bois



« *Repas Hongrois* » - collage (1963)
Daniel Spoerri



Meret Oppenheim

1913 - 1985, écrivaine, et artiste peintre et plasticienne surréaliste.

L'utilisation de ses rêves reste une constante du travail de Meret Oppenheim.

Les photographies de nu et les portraits de Man Ray mettent en scène sa beauté androgyne en tant que projection érotique. À partir de 1935, elle fabrique des objets insolites constitués d'assemblages de matériaux divers et crée des bijoux.

Déjeuner en fourrure

La petite histoire veut que le célèbre *Déjeuner en fourrure* soit né dans un café : Meret Oppenheim se trouvait au Flore avec Dora Maar et Picasso et portait une de ses créations, le Bracelet en fourrure. Les artistes suggèrent un jeu (surréaliste) qui consiste à recouvrir tous les objets de fourrure y compris les objets posés sur la table. Meret Oppenheim applique le jeu à la lettre et enveloppe à son retour le service à café d'une fourrure de gazelle. L'artiste joue sur les associations de matière: l'une recouvrant l'autre, la faisant disparaître et transformant l'objet réaliste en objet symbolique.

Les assemblages de Meret Oppenheim construisent inlassablement des images qui nous intriguent, nous amusent, nous questionnent. *Le Couple*, constitué de deux bottines liées ensemble, est un exemple d'utilisation détournée de l'objet induisant une lecture ironique des représentations traditionnelles : une paire de bottines est attachée et rendue de ce fait totalement inutilisable.



Le Couple, 1956. Collection particulière

Jean Tinguely

(1925 - 1991) Sculpteur, peintre et dessinateur suisse.

Jean Tinguely développera un art basé sur le mouvement, le hasard, les vitesses relatives, les sonorités. Ses sculptures réalisées à partir des rebuts de la société industrielle, assemblages de ferraille rouillée, interrogent, déroutent le spectateur, l'interpellent par leur humour et leur dérision. Ses « anti-machines » sont une critique de la société industrielle, elles sont inutiles puisqu'elles ne produisent rien mais s'appliquent à mettre en défaut les techniques modernes pour les tourner en dérision.

En 1959, Jean Tinguely met au point les Méta-matics. La même année, cinq « sculptures qui peignent » sont présentées à la galerie Iris Clert : les visiteurs créent par machines interposées, des milliers de dessins, tous différents (au crayon, au stylo bille, au feutre, à l'encre...). Les « machines à peindre » sont des caricatures de la peinture gestuelle. À cette série de Méta-matics succèdent des machines formées de pièces de moteurs, d'engrenages, d'éléments de rebut, de ferrailles, auxquelles il ajouta des objets de textures diverses (bois, tissus, crânes d'animaux, etc.) et dont le fonctionnement anarchique et frénétique pouvait aboutir à l'autodestruction de la machine elle-même (*Hommage à New York*).

À partir de 1963, Jean Tinguely entame une nouvelle phase dans son travail. Ses machines construites avec des moteurs beaucoup plus puissants et des mécanismes complexes, sont animées par des mouvements répétitifs. Ses sculptures prennent des dimensions de plus en plus imposantes, elles sont peintes en noir pour leur donner un aspect homogène. Le noir permet de faire disparaître l'objet « trouvé » en effaçant le côté émotif ou affectif.



Appelé parfois le Monstre de la Forêt, le *Cyclop* ressemble à une tête gigantesque, avec un œil unique.

De l'eau ruisselle de la bouche, en coulant sur la langue qui sert de toboggan.

Des bruits métalliques proviennent de boules d'acier qui roulent et heurtent la tête en ferraille.

À l'intérieur, les visiteurs découvrent des œuvres variées, visuelles et sonores, ainsi que des engrenages de ferrailles qui forment la machinerie.

Bertrand Lavier

Artiste contemporain français. L'art de Lavier manifeste une inclination pour **l'addition, le croisement, l'hybridation, la transposition, court-circuitant des identités**. Un réfrigérateur de la marque Brandt posé sur un coffre-fort de la marque Haffner, voilà le premier spécimen de l'une des séries-phares, l'une des plus énigmatiques aussi, de la sculpture contemporaine. Dans les années qui suivront, Lavier mettra d'autres réfrigérateurs sur d'autres coffres-forts et inventera bien d'autres assemblages : piano sur congélateur, enclume sur meuble de classement, silo à grains sur garage métallique, filet de tennis sur filet de volley-ball, etc.

Il travaille sur l'identité et, va opérer des glissements, il va rassembler, confronter, modifier, jusqu'à semer le doute dans les esprits et peut-être conduire à une révision de nos habitudes visuelles.

Depuis les ready-made de Duchamp et quelques sculptures de Picasso, la sculpture s'est émancipée d'une exigence d'un savoir-faire et l'objet le plus banal sait désormais qu'il peut accéder au statut de sculpture. Bertrand Lavier (1949) se sert de ce prémisses, s'emparant de tout ce qui est à portée, y compris les œuvres d'art.

Lorsque Bertrand Lavier place un frigo sur un coffre-fort, ce n'est ni un frigo, ni un coffre-fort, ni la simple addition des deux éléments, c'est une troisième réalité qui est ce qu'elle est et qui fait référence à la sculpture traditionnelle et à son socle.

CLAUDE LORENT À PARIS Publié le lundi 19 novembre 2012 à 04h15 - Mis à jour le lundi 19 novembre 2012 à 08h16
A propos de l'exposition **Bertrand Lavier, depuis 1969. Centre Pompidou, en 2011/2012**



Brandt / Haffner, 1984
Bertrand Lavier

Réfrigérateur, coffre-fort
251 x 70 x 65 cm Poids : 800 kg
Réfrigérateur: 131 x 59 x 59 cm
Coffre-fort: 120 x 70 x 65 cm



Patrick Tosani, *Masque n°4*, 1998

Patrick Tosani, Artiste français, photographe et plasticien.

Depuis une vingtaine d'années, il développe une pratique hors normes, travaille de manière sérieuse et revendique l'emploi « des moyens les plus objectifs de la photographie : la précision, la frontalité des prises de vue, la netteté, la couleur, l'agrandissement » pour interroger la force de l'image.

Les photographies de Patrick Tosani ont des thèmes assez banals et abordent généralement la notion de « fragment ». Il s'agit généralement d'objets manufacturés isolés (cuillères, talons, vêtements, niveaux, glaçons...) ou d'abstraction d'extrémités du corps humains (des têtes, pieds et ongles rongés). « Le geste essentiel de la photographie est d'isoler une petite partie du réel par le cadrage, et ce choix de cadrage est un choix de fragmentation. »

Les modalités de sa photographie ont pris un temps le vêtement comme interface, le corps, et sa dialectique présence/absence, l'échelle, la prise de possession de l'espace et l'implication physique du spectateur. Un pantalon se fait masque, une chemise corolle autour d'un visage, le sommet de crâne se fait paysage. Il n'est pas un photographe d'une réalité simplement trouvée. Les situations sont travaillées, construites, refroidies, posées.



Claes Oldenburg, « *Floor Burger* », 1971

Claes Oldenburg

Les premières œuvres plastiques de l'artiste, réalisées à partir de matériaux de rebut, s'inspirent de l'Art brut.

Il crée ses premiers objets colorés en plâtre en 1961.

Dans sa série de sculptures molles, Claes Oldenburg changent la nature originelle des objets faits de céramique et de métal : téléphone, machine à écrire, interrupteur, etc... en tissu rembourré et vinyl. Les objets que l'on connaît solides deviennent alors souples et malléables. Ses sculptures pendent, s'étalent sur le sol.

L'artiste poursuit sa recherche en présentant des objets en trois versions, une dure en bois peint, une molle en tissu ou vinyle, et une version fantôme qui sera une reproduction sans couleur de l'objet. Chaque état correspondant à l'évolution de la matière vers sa dématérialisation.

Oldenburg se consacrera également à des projets de monuments publics. Il proposera de peupler le paysage urbain d'objets ordinaires tellement agrandis qu'ils provoquent un fort impact visuel, tels le tube de rouge à lèvres installé à l'Université de Yale ou la bicyclette géante à demi enterrée dans le parc de La Villette à Paris.



Claes Oldenburg, *Spoonbridge and Cherry*, 1988



Lilian Bourgeat est un artiste contemporain qui vit et travaille à Dijon. « Depuis plus de dix ans, il réalise des installations composées d'éléments **surdimensionnés** issus de notre quotidien. Leur étonnant changement d'échelle les prive de leur fonctionnalité originelle et les fait basculer dans un autre univers, celui de l'extra ordinaire. Ces objets manufacturés, usuels et quelconques, en perdant l'insignifiance inhérente à leur statut acquièrent dès lors une autonomie. Le spectateur se retrouve face à des fragments de son univers familier dépossédés de leur caractère rassérénant. Lilian Bourgeat, de manière indirecte ou à l'inverse très directe, en **sollicitant l'intervention du public**, confronte ce dernier à des expériences singulières, déstabilisantes. A l'image d'Alice, le spectateur est projeté dans un **monde merveilleux, absurde et ambigu**, oscillant entre inquiétude et ingénuité. »

Le dîner de Gulliver

Communiqué de presse, par Caroline Passaret - 2008

Les métamorphoses du corps

Le projet départemental de l'année précédente **Etonnants animaux – Rêves d'enfants** ayant déjà traité en partie le sujet, nous n'aborderons pas dans ce chapitre les métamorphoses de l'humain (ou d'une partie du corps humain) en animal et réciproquement, bien que celles-ci soient très présentes dans nombre de mythes, de légendes et de contes. Il est bien sûr envisageable d'aborder ce sujet d'étude en classe.

Caricature et métamorphose



Le traitement déformé de la physionomie s'inscrit dans la tradition de la satire et on peut faire remonter le procédé à certains portraits de l'Égypte antique, à certaines représentations sur des vases grecs, aux graffitis couvrant les murs des maisons pompéiennes.

Au Moyen Âge la caricature est très présente dans les sculptures extérieures et intérieures des églises ou dans les miniatures : personnages grotesques, animaux fantastiques et symboliques...

En 1834, Philippon sera condamné pour la série de métamorphoses du visage de Louis Philippe en poire.

La Métamorphose du roi Louis-Philippe en poire, de Charles Philipon (circa 1831) – De l'analogie à la substitution

Tatouage

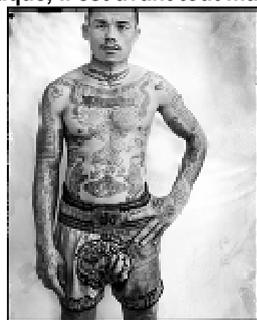
Le tatouage est ancestral, multiculturel. Avant d'être un art populaire, le tatouage a été un art primitif.

Méthode de décoration de la peau par insertion de substances colorées sous le derme, il fut pratiqué par les Égyptiens dès 2000 av. J.C. Les tatouages en couleurs se développèrent fortement chez les Maoris de Nouvelle-Zélande et furent une forme d'ornement prisée en Inde, en Chine et au Japon. Les motifs décoratifs offraient une protection contre la malchance ou la maladie mais on les connaît surtout comme servant à identifier le statut, le rang social ou l'appartenance à un groupe. Dans les cultures non-européennes il remplit donc une fonction culturelle, rituelle et sociale, en tant qu'indication du statut ou d'appartenance à la tribu alors qu'il fut banni par l'Église dès le VIII^e siècle en Europe, avant de réapparaître timidement au XVIII^e siècle.

Longtemps en marge, interdit, le tatouage est maintenant affiché : sur la peau, dans la rue, dans les *shops* de plus en plus nombreux, et jusque dans les musées. **S'il est souvent esthétique, il est avant tout marqueur éthique, social.**



Tatouage traditionnel japonais
© Quai Branly



Yantra : Muay Thai boxer, Bangkok
© Quai Branly

D'une société à une autre, sa fonction varie : le *pe'a*, dans les îles Samoa, est un rite d'initiation obligatoire ; en Thaïlande, le *yantra* fonctionne tel un talisman, quant au Japon l'*irezumi* est d'abord un outil punitif, avant que le tatouage n'y devienne ornemental au XVII^e siècle, puis ne soit interdit.

Le tatouage est aussi une marque infamante, un outil de contrôle des corps. Il est la trace de l'esclavage dans la Rome antique, celle imposée aux esclaves fugitifs et aux prostituées par le *Code noir* de Colbert et, plus récemment, celle des Juifs exterminés dans les camps de concentration. Il pointe l'individu jugé inacceptable.

Face à ces pratiques punitives, ces populations font du tatouage un marqueur fort de leur identité. Les prisonniers créent un système codé, particulièrement dans les goulags russes, les populations en marge se le réapproprient. **Le tatouage devient un art de l'ombre, symbole d'une exclusion assumée**, d'opposition à la société.

C'est à partir du XIX^e siècle que le tatouage commence à prendre une dimension plus artistique. Au Japon, en Europe ou en Amérique, les tatoueurs voyagent, échangent sur leurs modes opératoires, leurs techniques et leurs arts respectifs. Le tatouage devient multiculturel, protéiforme. Le tatouage est, jusque dans les années 1980, **un art underground, associé à des milieux particuliers, notamment musicaux, tels le rock, le rap ou le punk.** La *starification* du système, les idoles de la *pop culture* bariolées de tatouages ont contribué à populariser ce qui n'était alors qu'un épiphénomène.



Valérie Rolle, sociologue auteure de l'ouvrage "L'art de tatouer", retrace l'évolution de cette pratique depuis les années 80. "**D'une part la pratique va être redéfinie comme une forme d'expression individuelle de soi et non plus comme une forme de marginalisation**, et la mise en place de lieux et d'espaces de rencontre vont permettre la circulation de ces nouveaux discours et nouvelles pratiques au sein du monde du tatouage". "**A partir des années 2000, de plus en plus de graphistes [...] participent à son renouvellement esthétique et iconographique**".

Tout comme l'art, le tatouage a maintenant ses propres courants, ses propres styles, de l'abstrait au portrait, du figuratif à l'hyperréalisme, en passant par le primitif et le moderne.

Un tatouage signé Yann Black. © Quai Branly

Métissage et hybridation



Meret Oppenheim
Portrait avec tatouage, 1978
Photo : Heinz Günter

« Dans ses créations de mode et ses autoportraits, **Meret Oppenheim** aborde la surface du corps comme une interface entre monde intérieur et extérieur, comme un lieu pour traiter de questions liées aux rapports entre le dedans et le dehors. Contrairement à leur fonction d'enveloppe, les masques ou les déguisements de « seconde peau » sont souvent utilisés par Oppenheim pour renforcer la transparence de la première peau et, donc, pour en faire l'instrument et le lieu de l'échange avec l'autre. Oppenheim s'appuie ici sur le paradoxe entre dissimulation et dévoilement simultanés. Dans *Portrait tatoué*, 1980, elle recouvre un autoportrait d'un motif en points et traits rappelant une scarification, pulvérisé au pochoir sur le papier photographique. Le masque ornemental ainsi créé ne constitue pas une enveloppe hermétique faisant écran devant son visage, mais s'inscrit au contraire virtuellement dans celui-ci. Par le tatouage du visage, elle traite le corps comme lieu d'enregistrement social et, ce faisant, la surface corporelle comme lieu de construction et d'inscription de l'identité. »

Masque



Les masques de la « commedia dell'arte » sont des caricatures de personnages, qui expriment à travers les traits physiques, le caractère, classe sociale, les faiblesses et les péchés : les patrons et les serviteurs, les marchands et les brigands, les soldats et les aventuriers, les amoureux et les trahis.

Aucune société humaine n'a ignoré le masque et celui-ci surgit dès le moment où l'homme accède à l'état de culture. De la Grèce antique à l'Amérique ancienne en passant par l'Asie et l'Océanie, les masques ont symbolisé les dieux, incarné la beauté et l'effroi, exprimé la magie mais aussi le calme, l'ordre et la sérénité. Avec le recul du sacré, sa fonction devient ludique et esthétique.

Le masque est sans doute un artefact, un « objet » dont il est difficile de cerner les limites. Ne pourrait-on considérer par exemple que des lunettes de soleil sont un masque, ou un maquillage, une barbe, des moustaches... ? Le masque renvoie à une problématique de l'identité et de l'altérité. Il est métaphore : il identifie et rend étrange (ou étranger à soi), simule et dissimule, révèle et cache. Le costume, une altération de la voix ou un changement de la silhouette et de l'attitude sont aussi des masques, dans le sens où ils ne contribuent pas moins à simuler ou dissimuler une identité.

Travestissement



Rose Sélavy est un personnage fictif créé par le peintre français Marcel Duchamp en 1920. Elle figure dans une série de photographies réalisées par Man Ray, où Duchamp pose travesti en femme, maquillé et chapeauté.
Le nom choisi évoque la phrase « Éros, c'est la vie »

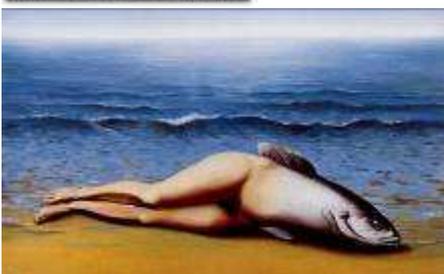
Marcel Duchamp déguisé en Rose Sélavy (photo de Man Ray, 1921).

Surréalisme



Les surréalistes proposent aussi une autre vision des corps. En hommage aux odalisques du peintre **Ingres**, Man Ray photographie Kiki de Montparnasse, de dos avec un turban. Il crée un **jeu de mot visuel** en ajoutant des ouïes sur le tirage, en référence au violon qui fût une passion pour Ingres. Ainsi, son « violon d'Ingres », selon l'expression, c'est-à-dire son hobby favori, c'est Kiki – elle fût son modèle, mais aussi sa compagne. Picturale, photographique et littéraire, cette œuvre s'inscrit dans l'esthétique surréaliste.

Man Ray, *Le Violon d'Ingres*, 1924, épreuve gélatino-argentique montée sur papier, 31 × 24,7



L'invention collective, 1934



Les merveilles de la nature, 1953

Dans *L'invention collective*, René Magritte inverse l'apparence conventionnelle de la sirène qui, dans les légendes, attire les hommes. Dans *Les Merveilles de la nature*, sur un fond de mer avec vaisseau fantôme, le couple de poissons est représenté pétrifié, mais semble être très vivant, avec une qualité humaine étrangement.

Bouleversements de la représentation



S'attaquant avec la même force, aux natures mortes qu'au corps humain, le **Cubisme** fait voler en éclat la représentation du réel, déforme la figure humaine jusqu'à la monstruosité.

Les Femmes d'Alger, révolutionne le monde de l'art en se référant à l'art ibérique et africain. Dans ce tableau, le corps des femmes semble déformé, représenté à la fois de profil, de trois quarts, de face et de dos, avec des contours faits de segments de droites et d'angles vifs. Picasso « oublie » toutes les règles académiques : pas de sujet narratif, aucune perspective, absence de réalisme voire de naturalisme dans l'exécution des modèles.

Les Femmes d'Alger, Pablo Picasso - vers 1906-1907

Francis Bacon

(1909 - 1992), peintre britannique. Peintre de la violence, de la cruauté et de la tragédie d'où, à ses dires, « l'odeur du sang humain ne [le] quitte pas des yeux », l'œuvre de Francis Bacon se déploie en grands triptyques mettant en scène sa vie, ses amis, son admiration pour Vélasquez, van Gogh ou Picasso, ou par des portraits torturés, comme pliés dans la texture de la toile, de ses amis Michel Leiris, Mick Jagger, etc.



Self-Portrait, 1971

Destituant les autres genres, nature morte et paysage, Francis Bacon s'attache impitoyablement à la représentation picturale du corps humain. Dépassant la figuration, Bacon ne se tourne pas vers l'abstraction mais, comme le souligne Gilles Deleuze, vers la sensation. « Agir directement sur le système nerveux » dira Bacon.

Le XXe, siècle qui s'est surpassé en massacres, tortures et horreurs, trouve dans l'artiste irlandais son chroniqueur qui en éprouve, à travers une peinture de corps disloqués et devenus chair, en proie à toutes les convulsions. A travers ses œuvres, l'humanité entière semble se tordre et se vomir elle-même dans l'espace ambigu de la mise en scène.

Lawick et Müller



morphings numériques
Lawick et Müller, *meta-portrait*, 1992

Depuis 1990, Friederike van Lawick et Hans Müller développent et réalisent des œuvres en commun. Loin de juxtaposer simplement les portraits de deux personnalités, Müller et van Lawick effectuent une synthèse de ces portraits pour aboutir à une personnalité unique fictive qu'ils baptisent « métaportrait ».

La série *La Folie à Deux*, (1992-1996) se présente sous forme de tableaux composés de douze ou seize images qui sont alignées selon plusieurs registres superposés. L'un des deux artistes du couple occupe la première place en haut à gauche et l'autre la dernière en bas à droite. Selon le principe du morphing : l'une des deux images va se transformer très rapidement en l'autre. Le portrait de l'homme va devenir celui de la femme et inversement.

Chaque portrait intermédiaire intègre des éléments du précédent et annonce le suivant par de légères modifications.

Le travail se décompose en seize poses isolées, sur le modèle du photomaton. L'identité du visage de chaque membre du couple, aboutit par imperceptibles glissements, à une fusion qui annihile la personnalité propre de chacun des modèles, à une sorte de synthèse indistincte. Le portrait central est une synthèse androgyne des deux artistes. La dimension troublante reste que sur la totalité des seize portraits, quatorze sont de pures créations.

Et néanmoins, ils ne semblent pas plus irréels que les vrais.

Orlan est une artiste plasticienne française engagée qui s'exprime à travers différents supports : peinture, sculpture, installations, performance, photographie, images numériques, biotechnologies. C'est une des artistes françaises de l'art corporel les plus connues du grand public en France et à l'étranger.



Dès les années 1960, Orlan interroge le statut du corps et les pressions politiques, religieuses, sociales qui s'y inscrivent. Son travail dénonce la violence faite aux corps et en particulier aux corps des femmes, et s'engage ainsi dans un combat féministe. Son corps devient le matériau principal de sa sculpture. A l'aide de la chirurgie esthétique, elle transforme son corps et son visage, qu'elle modèle aux idéaux de la beauté féminine à travers l'Histoire de l'Art (Vénus de Botticelli, Mona Lisa...). Au fur et à mesure de ses opérations, filmées telles des performances, on assiste à une métamorphose du corps et du visage de l'artiste. Le corps de l'artiste devient un lieu de débat public.

African Self-Hybridation: Half-White Half-Black Mbangu Mask With Face of Euro-Saint-Etienne Woman in Rollers, 2002

Dans son travail de la fin des années 1990 et du début des années 2000, les *Self-Hybridations*, l'artiste, par le biais de la photographie numérique et des logiciels de retouches infographiques, hybride des visages de cultures différentes (amérindiens, pré-colombiens, africains). Orlan tente ensuite d'élargir encore les frontières de l'art contemporain en utilisant les biotechnologies pour créer une installation intitulée *Manteau d'Arlequin*, faite à partir de cellules de l'artiste et de cellules d'origines humaine et animale.

Cindy Sherman

Artiste et photographe américaine, connue pour ses séries d'autoportraits. L'artiste se met en scène elle-même à travers les multiples identités.

De la starlette de cinéma à la jeune femme assassinée dans un parc, à la Vierge à l'enfant, Cindy Sherman revisite différentes mises en situation du corps féminin et de ses codes de représentation pour les soumettre à un autre regard.

A travers ses nombreuses séries, elle soulève d'importantes questions sur le rôle et la représentation de la femme dans la société, mais aussi sur les modèles qui façonnent l'identité féminine.

En 1988, avec « History Portraits », elle revisite l'histoire de l'art en se déguisant tantôt en personnages figurant sur de la porcelaine de Limoges, tantôt en tableaux de Raphaël ou du Caravage.



Cindy Sherman
Untitled #92, 1981



Untitled No. 224, 1990
(Saatchi Gallery)



Opalka 1965/1- ¥, détails 2075998, 2081397, 2083115, 4368225, 4513817, 4826550, 5135439 et 5341636. Photographie noire blanc sur papier, 24x30,50 cm. ".... ce que je nomme mon autoportrait, est composé de milliers de jours de travail. Chacun d'eux correspond au nombre et au moment précis où je me suis arrêté de peindre après une séance de travail."

Opalka (1931 - 2011), peintre franco-polonais.

De 1965 à sa mort, il se consacre à l'œuvre de sa vie dont le but est d'inscrire une trace d'un temps irréversible. Ses moyens d'expressions sont majoritairement ses "Détails" (ces fameuses suites de nombres peintes sur toile), des autoportraits photographiques, des enregistrements.

En 1965 à Varsovie, Roman Opalka attend dans un café sa femme, qui tarde à arriver. Ce temps mort lui donne la solution à son travail en gestation : il a l'idée de matérialiser le temps avec la peinture. Son activité d'artiste visualise l'irréversible écoulement d'un temps qui l'achemine vers sa propre fin. Il s'agit pour lui de « capter » le temps, de saisir l'instant, c'est un combat qu'il engage avec son propre corps et dont l'ultime conclusion est la mort. Chaque peinture faite étant en même temps une preuve incontestable de vie.

À partir de 1965, année du « 1 », il peint, en majorité sur un format d'échelle humaine, (196×135cm). Il peint en blanc sur fond noir, puis gris, les nombres qui se succèdent sans relâche et sans fin : 1 2 3 4 5 etc. Chaque nombre, représente un instant, une trace irréversible du temps. En 1972, il décide de faire évoluer son travail. Dès lors, à chaque nouvelle toile entamée, il ajoute 1 % de blanc dans la peinture servant au fond de sa toile, initialement noir à 100 %. Petit à petit, les fonds blanchissent, marquant d'une nouvelle manière le temps qui passe. À la fin de chaque séance de travail, Opalka se met dos à sa toile, et se prend en photo selon le même protocole : cadre serré, éclairage lumineux et régulier, fond blanc, chemise blanche, cheveux qui blanchissent, il vient peu à peu se fondre dans sa toile, y disparaître. Ce rituel est pour lui une façon de rendre encore plus visible la dimension physique et humaine de son travail. Lorsqu'il peint, Opalka s'enregistre sur bande magnétique, lisant, en polonais, les nombres qu'il est en train de peindre. Toujours dans ce projet de « capture » du temps, de l'instant.



Sans titre, 1987



L'âme du couteau, 1982

Alain Fleischer

Cinéaste, photographe, plasticien et écrivain français.

Dans nombre de ses photographies, Alain Fleischer met le regard à l'épreuve par divers dispositifs et mises en scène. Il utilise la trace et le reflet et donne une nouvelle vision des corps et des espaces à travers des « cadres » miroirs captant des portions d'espaces divers.



Arno Rafael Minkinen, Photographe américain né en Finlande.

Arno Rafael Minkinen souffre à la naissance d'une maladie congénitale (« bec de lièvre ») qui l'oblige à subir une opération chirurgicale dès les premiers mois. Son œuvre est essentiellement constituée d'autoportraits en noir et blanc où son corps s'intègre dans la nature mais où on ne voit jamais son visage.

Ses photographies, où il se met en scène nu dans des paysages de nature, où son corps en devient un élément, sont réalisées sans manipulation aucune. La plupart du temps, qu'il s'enterre sous la neige, s'agrippe à un escalier, se penche au-dessus du vide, ou se contorsionne entre les arbres, Arno Rafael Minkinen travaille seul, soit à l'aide d'un câble déclencheur qu'il peut presser et jeter hors du champs pendant les 9 secondes du retardateur, ou bien garder dans sa bouche (sous l'eau, par exemple). A de rares occasions, il est contraint pour des raisons physiques de demander assistance, mais il contrôle tout le processus amont et donne le signal du déclencheur.

©Arno Rafael Minkinen, *Väisälänsaari* - Finland, 1998

L'art du camouflage

Le **camouflage** est une méthode de dissimulation. Il permet à un organisme visible ou à un objet de passer inaperçu, se fondant avec son environnement. Les exemples incluent des rayures d'un tigre, le treillis d'un soldat moderne et un papillon présentant l'apparence d'une feuille. La théorie du camouflage couvre les différentes stratégies qui sont utilisées pour obtenir cet effet.

Dans la nature, il y a une forte pression de sélection poussant les animaux à se fondre dans leur environnement ou à dissimuler leur forme ; pour les proies afin d'éviter les prédateurs et pour les prédateurs afin d'être capables de se faufiler vers une proie. Le camouflage naturel est un moyen permettant à ces animaux d'y parvenir, par divers modes : l'un est de se fondre dans son environnement, tandis qu'un autre est pour l'animal de ressembler à quelque chose d'inintéressant ou à quelque chose de dangereux.

Liu Bolin, photographe chinois



Liu Bolin - Hiding in the City - *Vegetables* - 2011



Liu Bolin - Via della Fortuna, *Pompei* - 2012



Photographie après photographie, l'homme invisible parasite les lieux symboliques de la série : il montre une obstination têtue à être toujours là, identique à lui-même, toujours silencieux et fermé, indifférent semble-t-il à la pression exercée par la force du contexte. Il est la figure du silence au milieu de ce qui hurle. Celui qui ne veut pas se faire voir posé devant ce qui, justement, veut se faire voir.



Côté ludique les allemands d' "**Urban camouflage**" explorent les possibilités de se fondre dans le décor à l'intérieur d'un centre commercial. Une technique inspirée des «ghillie suits», de snipers et commandos.

<http://dornob.com/the-contemporary-art-of-commercial-camouflage/?ref=search#axzz36ViB68ZD>

La métamorphose des espaces

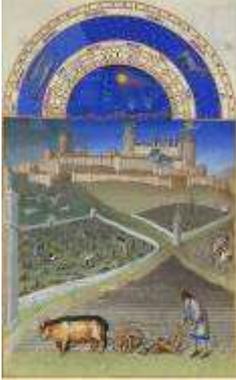
Comment décrire, montrer suggérer des espaces habités ou vide de toute présence sensible ? Ces espaces peuvent être de l'ordre du paysage quand ils tentent d'exposer un cadre de vie naturel ou construit par l'homme ou bien des espaces intimes, clos, fermés qui créent des ambiances spécifiques.

De tous temps, la notion de paysage est souvent une perception subjective d'une réalité. Une construction mentale de l'artiste.

Étymologiquement, le paysage est l'agencement des traits, des caractères, des formes d'un espace limité, d'un «pays».

Il s'agit en fait d'un découpage du réel, un point de vue particulier et parfois une invention.

On ne se contente pas de copier la nature, mais de suggérer des atmosphères. On revisite, on transforme, on modifie, on déforme, on fait voir autrement. L'imagination est composante essentielle du dispositif de captation du réel. Des trompe-l'œil de l'antiquité aux trucages 3D, les artistes de tous temps ont joué avec nos sens.



Au Moyen Âge, souvent le paysage n'est peint que comme fond ou environnement pour mettre en contexte une scène principale, pour raconter ou illustrer une scène spécifique.

Le travail en atelier permet toutes les interprétations ou constructions artificielles possibles ainsi les écarts avec le réel sont omni présents.

Les travaux des champs au mois de mars avec le château de Lusignan à l'arrière-plan. **Les Très Riches Heures** du duc de Berry (1411-1416)



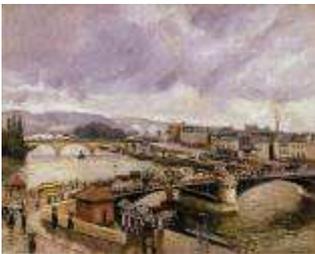
La tempête (vers 1505) par Giorgione. Le tableau est décrit simplement comme « petit paysage sur la toile avec une tempête, une femme gitane et un soldat.. ».

Tout est construction et donne lieu à des multiples interprétations. "Si tout ce qui est, est dans un lieu, ce lieu même doit être dans un autre lieu, et ainsi indéfiniment." Les 3 personnages semblent être rajoutés tant ils paraissent mal assortis à la nature autour d'eux



À l'époque romantique, le paysage devient acteur ou producteur d'émotions et d'expériences subjectives. Les espaces naturels représentés sont les transpositions des états d'âme de l'artiste. Les peintres romantiques expérimentent et les scènes deviennent presque abstraites.

J.M.W. Turner (1775-1851), **Tempête de neige**, exposé en 1842. Huile sur toile,



Les peintres modernes comme les photographes découpent des points de vue, structurent, jouent de la lumière.

Les peintres impressionnistes représentent les espaces en prise directe avec le réel mais sous le prisme de des effets de lumière changeantes. Les villes changent, se métamorphosent durant cette ère industrielle. Elles deviennent alors sujet d'études. L'impressionnisme donne en effet un rôle très différent au paysage en en faisant l'objet d'une observation méticuleuse et relative en termes de lumière et de couleurs, dans l'objectif de créer une représentation fidèle à la perception vécue que peut en avoir un observateur.

Le pont Boieldieu à Rouen sous la pluie, Camille Pissarro, 1896

Au XX siècle, l'art devient un grand champ d'expérimentation

Les artistes vont déformer ou transformer le paysage et les espaces vécues, ils utilisent l'imaginaire, le fantastique, ils vont charger l'espace paysage, le saturer, le combiner ou au contraire l'épurer en utilisant les variations des mediums, supports et outils. On simplifie les figures, les espaces sont aplatis ; Tout devient possible dans les expérimentations. On change les couleurs, les formes, on insère des éléments fictifs issus du monde des rêves.

Le refus de la perspective, l'apport du cubisme, la déstructuration des composants des paysages connus vont créer des images étonnantes.



Umberto Boccioni, *La Ville qui monte*
huile sur toile, 1910.



Train de la Croix-Rouge traversant une ville
Gino Séverini, 1915

Le Manifeste futuriste publié à l'initiative du poète Filippo Marinetti clame dans une ferveur dévastatrice sa "passion de la ville" et du "dynamisme universel". Il entend faire table rase du passé. **Le futurisme** affirme la fusion de la poésie, de la littérature, et de la peinture avec le rythme, la vitesse, le bruit et la mécanisation de la ville. Les principaux peintres du mouvement sont Gino Severini, Carlo Carra et Umberto Boccioni.



Georges Braques - *L'Estaque* - 1908



Robert Delaunay - *Ville* - 1911

Le cubisme est un mouvement artistique qui s'est développé principalement de 1907 à 1914 à l'initiative des peintres Georges Braque et Pablo Picasso, suivis par Jean Metzinger, Albert Gleizes, Robert Delaunay, Henri Le Fauconnier et Fernand Léger. La période la plus féconde du cubisme analytique se situe entre 1907 et 1912.

C'est la façon de représenter l'objet ou le paysage à partir de différents points de vue selon la méthode binoculaire de Cézanne qui consiste à reproduire sur la toile le point de vue de l'œil gauche juxtaposé à celui de l'œil droit. L'objet est ainsi décomposé puis recomposé et ce sans l'utilisation de la perspective. Le terme « cubisme » provient d'une réflexion d'Henri Matisse qui qualifia de « cubiste » le tableau de Georges Braque *Maisons à l'Estaque* (1907-1908), idée relayée ensuite par le critique d'art Louis Vauxcelles, qui, pour décrire ces maisons géométriques, parla de « petits cubes ».



Fernand Léger - *La ville* - 1919

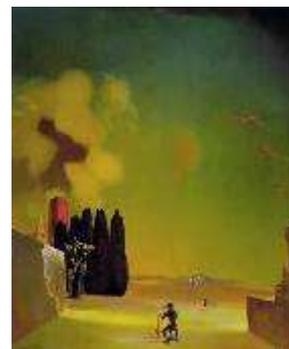
Le surréalisme, mouvement littéraire et artistique né après la Première Guerre mondiale (succédant au dadaïsme) repose sur le refus de toutes les constructions logiques de l'esprit et sur les valeurs de l'irrationnel, de l'absurde, du rêve, du désir et de la révolte, et des visions psychédélics. Parmi les peintres, citons Max Ernst, Salvador Dalí, René Magritte et Juan Miró.



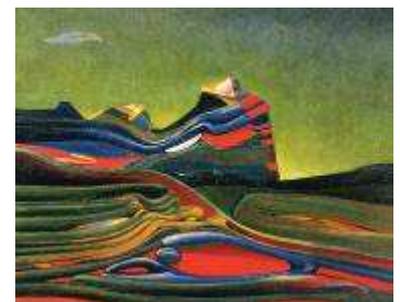
Les joies et les énigmes d'une heure étrange
G. de Chirico, 1913



La ferme - Miró, 1921



Paysage avec éléments énigmatiques
Dalí, 1934



Max Ernst - *Paysage écossais*, 1935

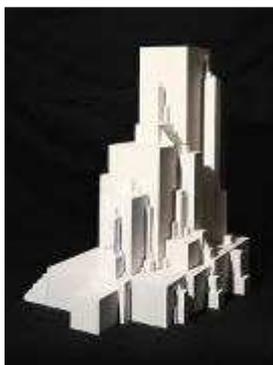
Au cours de la deuxième décennie du vingtième siècle, un tournant radical et déterminant s'opère en peinture, **l'invention de l'abstraction**.

Certes, depuis la nuit des temps, des formes non figuratives ont été utilisées au sein de programmes décoratifs, par exemple les grecques ornant les terres cuites de l'Antiquité, les arabesques des ferronneries baroques ou les volutes de l'Art Nouveau. Mais ces motifs étaient subordonnés à des finalités extérieures, comme l'embellissement d'un lieu ou d'un objet.

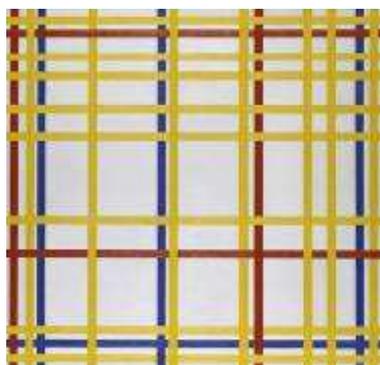
La démarche qui caractérise les maîtres de l'abstraction du début du 20e siècle consiste à proposer, purement et simplement, une "image abstraite".



Kandinsky - *Paysage romantique*, 1911



Les Architectones
Malevitch (1922-1927)



Mondrian - *New York City I*, 1942

L'oxymore que constitue cette expression, une image étant traditionnellement définie comme une réplique de la réalité, indique la nouveauté de l'entreprise. Les peintures abstraites sont des images autonomes qui ne renvoient à rien d'autre qu'elles-mêmes. Elles révèlent l'existence de réalités jusqu'alors invisibles et inconnues, que chaque artiste détermine à sa façon, selon ses propres convictions, son parcours et sa culture, de l'art populaire aux théories les plus spéculatives. Chacun des quatre artistes pionniers de l'abstraction, Frantisek Kupka, Vassily Kandinsky, Kasimir Malevitch et Piet Mondrian, aboutit ainsi à sa propre formulation de l'abstraction, indépendamment des autres.



Paul Klee - *Jardin d'agrément oriental*, 1925

Il a y aussi d'autres courants liés à l'abstraction :



Nicolas de Staël réalise au cours d'une carrière fulgurante, entre 1942 et 1955, l'une des productions artistiques les plus libres et reconnues de l'après-guerre. Après une période abstraite, il évolue, au moment du triomphe des abstractions, vers une peinture qui renoue avec le réel, la nature et le paysage, dépassant l'opposition apparente entre abstraction et figuration.

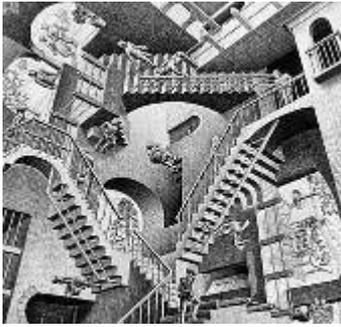
Agrigente, 1954 - Nicolas de Stael



Les Pins de la Tour 171 - Olivier Debré

Considéré comme l'un des représentants majeurs de l'abstraction, au même titre que Poliakoff, Hartung, Soulages, ou Nicolas de Staël, Olivier Debré (1920 -1999) adopte une technique de peinture basée sur la construction par plans de couleurs appliqués tantôt de façon lisse, tantôt de façon plus brute en laissant des empâtements sur ses tableaux. Peintre abstrait en étroite connexion avec la nature, ses œuvres, souvent inspirées par des lieux et des phénomènes naturels (tempête, typhon, rivière, tout particulièrement de la Loire), tentent de matérialiser des sensations, des atmosphères. En éliminant toute représentation du réel, la couleur, qui possède par elle-même toute une force évocatrice, devient langage.

Espaces perturbés / Paysages transfigurés contemporains



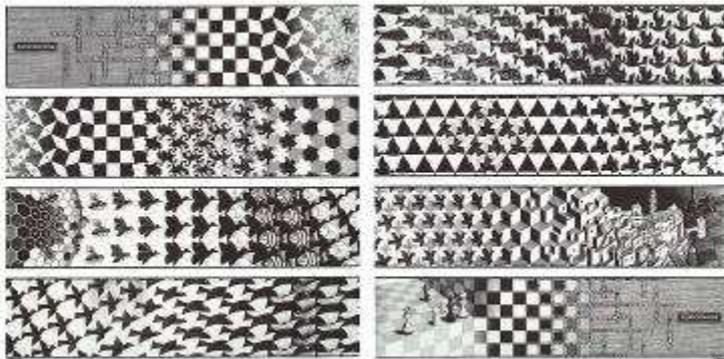
Relativity 1953



Curl up 151

Maurits Cornelis Escher (1898 -1972), est connu pour ses gravures sur bois, lithographies et mezzotinto souvent inspirées des mathématiques.

Elles représentent des constructions impossibles, des explorations de l'infini, des pavages et des combinaisons de motifs qui se transforment graduellement en des formes totalement différentes.



Metamorphose, woodcuts 1939-40, 1967-68

Son œuvre expérimente diverses méthodes de pavage en deux ou trois dimensions ou représente des espaces paradoxaux qui défient nos modes habituels de représentation. Il répète parfois à l'infini les juxtapositions de figures (motifs répétitifs emboîtés) tout en leur imprimant une métamorphose ou en utilisant la translation, la rotation, la réflexion ou l'homothétie.

Parmi les exemples connus de son travail, on compte *Dessiner*, un dessin où deux mains se dessinent l'une l'autre, *Le ciel et la mer* dans lequel des jeux d'ombre et de lumière transforment des poissons dans l'eau en oiseaux dans le ciel, et *Montée et descente* où des files de gens montent et descendent des escaliers dans des boucles infinies, sur une construction qui, bien qu'impossible à construire, peut être dessinée en utilisant des astuces de perspective.

Tout morceau de nature vu et nommé paysage n'est pas seulement objet de nature mais aussi construction culturelle, invention.

Paysage inventé devient paysage fabriqué quand il est mis en scène par une société dans un but esthétique. Paysage, jardin, aménagement paysager, espace vert, parc : ces lieux ont-ils des points communs ? Jardinier, architecte, paysagiste, peintre, sculpteur : il serait intéressant pour l'élève de mettre en parallèle les pratiques contemporaines des acteurs du paysage et de s'apercevoir parfois de la parenté de leurs approches plastiques.

Plasticien et paysagiste

Parenté graphique d'un jeu de signes entre une droite et des courbes : l'œuvre d'un artiste américain du Land Art, Dennis Oppenheim, et celle d'un paysagiste français, Bernard Lassus. Toutes deux traitent d'un problème de temps : celui très lent de la croissance végétale transposé graphiquement sur le temps conventionnel du fuseau horaire et celui très rapide du déplacement des voitures dans le paysage.

Dans les années 1967-1969, D. Oppenheim intervient sur la glace. Avec *Annual Rings* (1968), il dessine des cercles concentriques sur la glace, de chaque côté d'un cours d'eau. *Boudary Split* (1968), il creuse la glace pour faire jaillir l'eau. Il utilise aussi la charrue ou un tracteur, dans *Directina seedina* (1969) ou *Canceled Crop* (1969). Il pose ainsi le problème de l'intervention de l'homme dans la nature



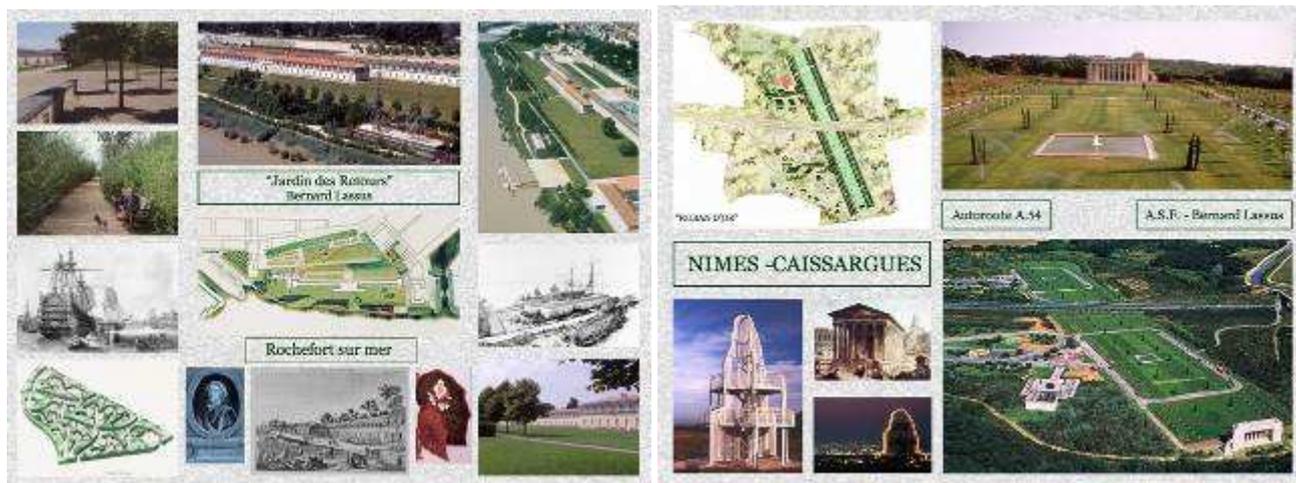
Annual Rings, 1968 - Dennis Oppenheim



Directed Seeding, 1969 - Dennis Oppenheim

Bernard Lassus a enseigné à l'école du paysage de Versailles, conçu de nombreux parcs et jardins (dont le Jardin des Retours, à Rochefort, en Charente-Maritime) et dessiné des autoroutes (lui qui ne conduit pas, ne diabolise pas l'automobile mais l'insère le plus discrètement possible dans un paysage «rassurant»). Le paysagiste n'empile pas, mais révèle les entités de paysage avec leurs différentes échelles d'identité émergées de l'analyse inventive : il met en évidence la stratification des diverses temporalités, de plusieurs paysages qui ont évolué dans les années.

Bernard Lassus propose un art de la transformation : un procédé en tant qu'ensemble des mouvements interactifs d'un lieu, sans l'arrêter ni le figer, mais en le cueillant en chemin. Tout se transforme, rien ne reste. Le paysagisme aussi, art de la transformation, est mouvement, chemin. Il n'est pas une pratique figée liée à des principes théoriques immuables, puisque, répétons-le encore une fois, elle est infléchie. Cela est peut-être la leçon la plus claire de Lassus. Les idées cheminent avec les jambes de l'homme. Son action change dans le temps. Elle est incessante avec des stratégies et des solutions pour améliorer son lieu de vie, global et limité.



Le **Land Art** est une tendance de l'art contemporain utilisant le cadre et les matériaux de la nature (bois, terre, pierres, sable, rocher, etc.). Le plus souvent, les œuvres sont à l'extérieur, exposées aux éléments, et soumises à l'érosion naturelle ; ainsi, certaines ont disparu et il ne reste que leur souvenir photographique. Les premières œuvres ont été réalisées dans les paysages désertiques de l'Ouest américain à la fin des années 1960. Les artistes utilisent les matériaux de la nature (bois, terre, pierres, sable, rocher, etc.) et creusent, déplacent, transportent, accumulent, griffent, tracent, plantent... Ils introduisent aussi des produits manufacturés : 400 poteaux d'acier attirant la foudre dans le désert du Nouveau-Mexique (**Walter De Maria**, *Lightning Field*), 2 700 parasols jaunes ou bleus simultanément sur la côte californienne et au Japon (**Christo et Jeanne-Claude**, *The Umbrellas*), ou de gigantesques nénuphars de tissu rose autour des îles de Floride (**Christo et Jeanne-Claude**, *Surrounded Islands*).



Surrounded Islands - Christo



Jean Vérame - *Tchad Tibesti*, 1989



Spiral Jetty de Robert Smithson

Petit panorama d'artistes contemporains intervenant sur et dans l'espace



Daniel Kukla - *The Edge effect*, 2012

Equipé d'un chevalet de peintre, d'un miroir, un appareil photo, et de sa formation en biologie, scientifique devenu artiste Daniel Kukla explore les frontières entre le désert de Sonora et de Mojave.



Jordi Colomer, 'Anarchitekton', 2002



Jordi Colomer, 'From the Anarchitekton Series, Osaka, (2008)

Jordi Colomer est un artiste catalan né à Barcelone en 1962. Il vit et travaille à Paris et à Barcelone. Son œuvre relève à la fois de la sculpture, de l'architecture, de la performance, de la photographie, de la vidéo, du cinéma et du théâtre. Son travail est marqué par l'idée d' "habiter le décor (quitter le plateau et contaminer la rue) ».



Depuis plusieurs années, **Jean-François Fourtou** s'emploie à transformer en œuvre d'art les lieux dans lesquels il vit ou travaille. En effet, tout de sa vie est dans son travail et son travail lui-même évoque et construit sa vie. Jean-François Fourtou parle de perte d'identité, d'illusion mentale, de questionnement de la mémoire, et de perte d'échelle.



Ses photographies et ses installations recréent des espaces oubliés. Le spectateur est invité à retrouver ses sensations d'enfant face à une réalité dont les dimensions ne sont plus adaptées à son physique d'adulte, tant face aux objets quotidiens qu'aux animaux, devenus géants, scrutant le public émerveillé par tant de grandeur et de mystère.

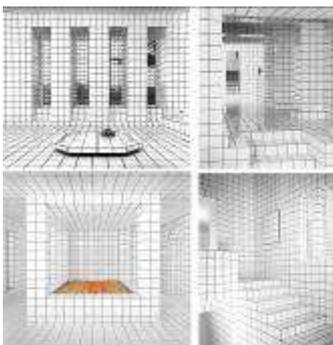
Maison tombée du ciel Lille 3000 Fantastic

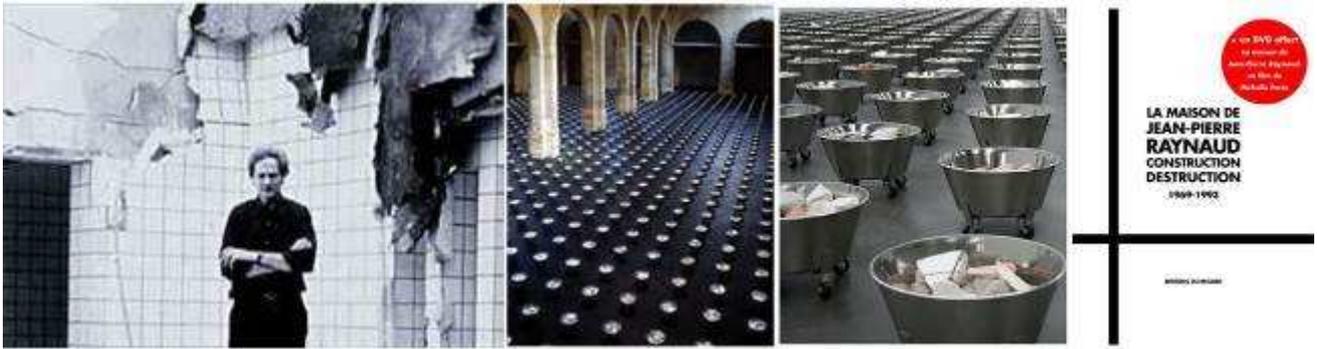


Jean-Pierre Raynaud, *Pot rouge à Shonai* (Japon)

Après une formation d'horticulteur, **Jean-Pierre Raynaud** devient artiste plasticien au début des années 1960. Proche des Nouveaux réalistes, il s'intéresse aux objets davantage dans leur potentiel psychique et intime et choisit des matériaux de rebut, ramassés dans les décharges de banlieue. Ses premières œuvres comportent les éléments obsessionnels du vocabulaire plastique de l'artiste : le sens interdit, les couleurs rouge et blanche ou le pot de fleur bétonné, peint en rouge et marqué du chiffre 3, qui deviendra son objet fétiche.

Après avoir détruit sa maison-œuvre-laboratoire en céramique blanche de Garches, **Jean-Pierre Raynaud** a exposé au CAPC-musée d'Art contemporain de Bordeaux les gravats, telles des reliques, dans des poubelles métalliques en usage dans les blocs opératoires. Pour lui, en effet, l'œuvre d'art est un but et son unique raison d'être. « Le but n'est pas de faire des œuvres d'art, il est de vivre l'œuvre d'art comme un but ». « *En 23 ans, la maison a connu cinq stades successifs. Et je tenais beaucoup à en assurer moi-même les métamorphoses. Quand j'ai pris conscience, en 1988, qu'elle était réellement terminée, cela a été un choc terrible, comme l'aboutissement d'une recherche, la fin d'une vie. Je n'ai pas voulu accepter que ma relation avec elle prenne fin, aussi, durant quatre ans, j'ai réfléchi sur le sens de cette « œuvre » qui m'échouait comme si je devais en être le gardien jusqu'à ma mort. J'ai réalisé qu'étant unique elle méritait plus d'audace et d'égard que cette architecture parfaite, figée qu'elle était devenue, ce qui est le propre des objets d'art, il me fallait lui faire subir un sort exceptionnel, digne d'elle. Je décidai de la métamorphoser, de l'emporter ailleurs, de lui faire vivre une expérience absolue. Pour cela, elle devait se soumettre à une ultime transformation : la démolition* ». Jean-Pierre Raynaud, 1993. Extrait du film de Michel Porte qui retrace l'aventure de la Maison, ses divers stades jusqu'à la démolition et l'exposition des morceaux de la Maison dans des containers chirurgicaux au Capc Musée d'Art contemporain de Bordeaux.





Pour peindre ses toiles expressionnistes, **Anselm Kiefer** puise son inspiration dans l'Histoire récente, mais aussi dans la mythologie égyptienne antique, la littérature (Céline, Celan), les grands livres saints ou la Kabbale. Ses toiles sombres et violentes, pour lesquelles il utilise des matériaux divers (sable, paille, plomb, bois, goudron...) et qu'il marque de phrases glanées au gré de ses lectures, évoquent inmanquablement l'atmosphère glacée des paysages concentrationnaires ou des tranchées.

Street art ou art urbain



Peinture murale de Banksy à Bristol Angleterre



Nicolas Arndt



Yarn Bombing à Madrid

Il regroupe toutes les formes d'art réalisées dans la rue, ou dans des endroits publics, et englobe diverses techniques telles que le graffiti, la réclame, le pochoir, la mosaïque, les stickers, l'affichage voire le yarn bombing (tricot urbain) ou les installations. C'est principalement un art éphémère vu par un très grand public. C'est l'occasion pour ces artistes d'engager une métamorphose des lieux investis. Transformations regards nouveau sur des architectures. La plupart des artistes souhaitent avant tout s'exprimer et que leurs œuvres soient vues par la foule des usagers de l'espace public qui finit par mémoriser ses "signature visuelle", leur permettant d'accéder à une forme de célébrité individuelle à laquelle ils aspirent le plus souvent.



Women are Heroes, Brésil

JR est un artiste contemporain français. Il expose ses photographies en noir et blanc dans la rue, qu'il qualifie de « plus grande galerie d'art au monde ». Il expose librement dans les rues du monde entier, attirant ainsi l'attention de ceux qui ne fréquentent pas les musées habituellement. Son travail mêle l'art et l'action et traite d'engagement, de liberté, d'identité et de limite. JR crée "l'art infiltrant" qui s'affiche, sans y être invité, sur les immeubles des banlieues parisiennes, sur les murs du Moyen-Orient, sur les ponts brisés d'Afrique ou dans les favelas, au Brésil. Des gens qui vivent souvent avec le strict minimum découvrent quelque chose d'absolument superflu. Et ils ne se contentent pas de voir, ils participent. Des vieilles dames deviennent mannequins pour un jour, des gosses se transforment en artistes pour une semaine. Dans cette action artistique, il n'y a pas de scène qui sépare les acteurs des spectateurs.

Métamorphoses urbaines, paysages des franges (Images et texte : Paul Szarkan)

Lentement ou brutalement, les villes se transforment ; les lieux, les rues, les atmosphères se font et se défont. La photographie en témoigne. Dissolution des formes, des objets, des lumières de la ville, telle est la puissance de l'image photographique.

Images fascinantes - elles se laissent regarder dans la mesure où elles nous regardent. Elles forment notre regard, le peuplent et jettent un regard médusant sur toute chose.

Les photographies sont portées par un mouvement de recherche, qui inquiète et qui dénoue les choses en les dissolvant dans le grain fasciné d'une image-sensation.

Regardez ce diaporama : <http://vimeo.com/44603761>

Pour les pionniers de la photographie, le « paysage » urbain était avant tout l'objet de travaux d'inventaire. Supports de rêverie nostalgique, qui évoquent des quartiers, des rues et des lieux qui ont parfois disparu.

Documentaire, la photographie a rendu compte des transformations de la ville, de la révolution permanente de la topologie urbaine qui résulte de la lutte entre l'ancien et le moderne. Les réseaux de transport et de communication tissent une nouvelle infrastructure de la ville, et contribuent à la formation de nouveaux centres urbains. La ville est fragmentée, déconcentrée, elle se métamorphose, elle s'étend.

Au gré de ces métamorphoses, les espaces se font et se défont. Dans les interstices de la grande mégalopole où circulent en flux les personnes, les voitures, les marchandises, apparaissent des paysages urbains désolés jonchés d'édifices, comme des paquebots échoués, au-delà de toute échelle humaine.

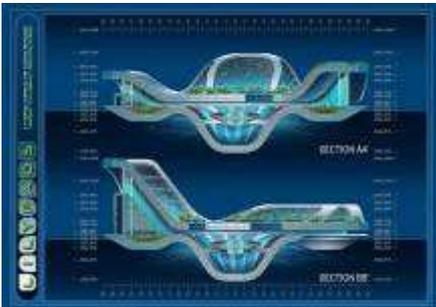
Les franges urbaines forment un envers du décor, les coulisses d'une ville et de ses réseaux, transformateurs électriques, échangeurs d'autoroutes, les pylônes abondent, structurant ainsi le paysage. Ces zones péri-urbaines parlent en fait de la ville, comme un négatif, où se retrouve le refoulé : usines, champs de poteaux, rails, échangeurs routiers forment la trame de ces zones de déshérence.

Architectures urbaines

Chaque ville a son histoire, ville évolutive qui se métamorphose au sol par des ramifications tentaculaires ou en hauteur tel un champignon magique. Voici quelques grandes œuvres d'art imaginées par des urbanistes ou architectes



Palm Islands est un projet de création ex nihilo de trois archipels artificiels dans le golfe Persique sur les côtes de l'émirat de Dubaï, aux Émirats arabes unis, et qui sont d'ouest en est : Palm Jebel Ali, Palm Jumeirah et Palm Deira. Chacun des archipels a une forme rappelant celle du palmier. Des complexes hôteliers, balnéaires et touristiques sont prévus sur chaque site. Des maisons individuelles sont également disponibles pour des clients fortunés.



Le projet de l'architecte Vincent Callebaut s'inspire directement de l'expérience des plates-formes pétrolières offshore. Callebaut a imaginé, pour l'horizon 2100, une série de villes insulaires flottantes, surnommées Lilypad (que l'on peut traduire « support nénuphar »). Dans l'esprit de l'architecte, ces villes insulaires sont destinées à fonctionner comme des "arches de Noé hébergeant les futurs probables réfugiés climatiques victimes de l'enfouissement sous les eaux de leur territoire". Ces nénuphars urbanisés, dont une partie habitable sera immergée, pourront contenir jusqu'à 50.000 habitants et sont conçus pour se développer sur tous les océans du monde.

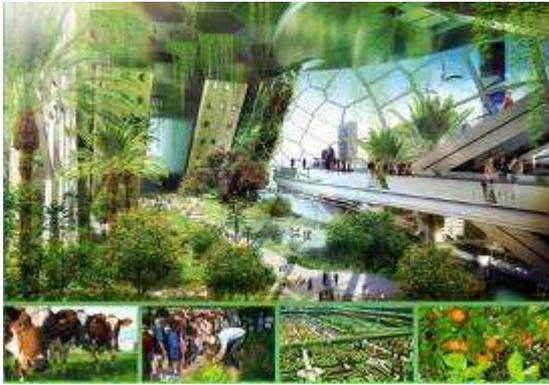


"City in the Sky" est un concept qui fait émerger des oasis tranquilles et imaginaires qui prendraient place au-dessus des grandes villes ultra-développées et souvent polluées. C'est un moyen original d'échapper idéalement au stress du quotidien. Cette idée a été développée dans le cadre du projet Megatropolis, né à Londres de la collaboration entre une poignée d'artistes et de sociétés privées, toutes invitées à créer leurs propres visions futuristes d'une ville ultra développée. Ce concept ne prétend pas être réalisable un jour. Il s'agit surtout d'une vue idéale, voie idyllique d'un espace protégé, qui nous éloigne du stress quotidien, de la froideur de la vie "métro-boulot-dodo", tout en ne quittant pas l'espace de la ville.

Les Jardins du futur



Dragonfly Project : Dragonfly (libellule), est un gratte-ciel en forme d'immense aile de libellule composée d'une structure en verre et en acier. Il regroupe plusieurs fonctions: culture de fruits et légumes, élevage d'animaux, logements et bureaux. Une ferme de cette ampleur pourrait approximativement nourrir tous ses habitants plus 100 000 personnes soit environ 150 000



Depuis 1992, le Festival International des Jardins de Chaumont sur Loire constitue un panorama étonnant de l'état de la création paysagère dans le monde. http://www.domaine-chaumont.fr/festival_festival

En 22 saisons, près de 580 jardins ont été créés, prototypes des jardins de demain. A la fois mine d'idées et pépinière de talents, le Festival redynamise l'art des jardins et intéresse le public et la profession en présentant de nouveaux fleurissements, de nouveaux matériaux, des idées et des approches novatrices. La diversité, la créativité et la qualité des projets ont contribué à établir la réputation mondiale du Festival qui est devenu un rendez-vous incontournable pour la présentation des travaux d'une nouvelle génération de paysagistes, d'architectes, de scénographes ou de jardiniers...

Quelques réalisations audiovisuelles liées aux métamorphoses des espaces naturels ou urbains

- **Métamorphoses du paysage** Documentaire d'Eric Rohmer intitulé : (Série : Vers l'unité du monde : l'ère industrielle) Durée : 22 minutes 1964 <http://vimeo.com/33320205>
- **Métamorphose d'Un Nuage En Paysage Infundibuliforme** : <http://vimeo.com/58443979>
- **Métamorphose** Film d'animation en volume (carton, tissu, pâte à modeler, fil de fer) réalisé par des enfants en centre de loisir encadré par l'association Cellofan' : <https://www.youtube.com/watch?v=Bf08hT9HufU>
Un ouvrier rencontre une ouvrière ; il lui offre une fleur qui, telle une baguette magique, provoque la métamorphose de Roubaix. Les couleurs et les motifs d'Agatha transforment le paysage de la ville qui s'habille de tissu.
- **La métamorphose** par AudreyGsdp Projet de Soutenance MANAA Sup de Pub 2012 - Sup de Pub : école de communication, publicité et marketing - <https://www.youtube.com/watch?v=51GrGp6VV0I>
Intention filmique : *Métamorphose, en voici la définition :*
Transformation, changement d'une forme en une autre. Il se dit particulièrement, en histoire naturelle, des divers changements de forme qu'on observe dans le plus grand nombre des insectes, comme les chenilles. Il signifie, par extension, changement dans la forme extérieure ou dans l'habillement d'une personne. Il signifie, au sens figuré, changement extraordinaire dans la fortune, dans l'état, dans le caractère d'une personne.
Une métamorphose peut être partielle, totale, instantanée, progressive, physique ou psychologique mais elle est surtout la conséquence d'une cause parfois minime engendrée par la nature vis-à-vis de la nature (Les chenilles par exemple ou les catastrophes naturelles), par la nature vis-à-vis de l'homme (foetus devenant garçon ou fille, l'enfant devenant adulte) et/ou par l'homme vis-à-vis de la nature (déforestation, urbanisation), par l'homme vis-à-vis de l'homme (attentats, chirurgie esthétique, solidarité). L'Homme a la possibilité par son savoir et son savoir-faire de métamorphoser un objet en un autre par le recyclage, appuyé par la maxime « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme » attribué au chimiste Antoine Lavoisier.
Ces observations m'ont amené à la problématique suivante : « En quoi le processus complexe de la métamorphose peut être déclenché par une simple action de la nature ou de l'homme ? Quelles en sont les conséquences ? »
J'ai choisi de réaliser un stop-motion plutôt qu'un dessin ou une photo car pour moi la métamorphose est un mouvement, quelque chose de dynamique. Mes dessins sont simples, le personnage principal est sans visage, anonyme, car j'ai recherché l'abstraction, non pas la non-figuration mais la simplification plastique maximum, j'ai créé un archétype, le juste milieu entre le pictogramme et le dessin au trait car comme l'a démontré Marcel Duchamp, ce n'est pas le beau, l'esthétique, mais l'idée qui prime. Mon personnage est sans visage car le visage est le substitut de l'individu tout entier, il est sans expression pour faire travailler notre imaginaire mais surtout pour mettre en exergue le visage du sdf. Le film commence par la métamorphose de la chenille en papillon, action de la nature sur la nature, métamorphose progressive et totale. Le papillon est symbole de légèreté et d'inconstance, mais un autre aspect du symbolisme du papillon est fondé sur ses métamorphoses : la chrysalide est l'œuf qui contient la potentialité de l'être ; le papillon qui en sort est symbole de résurrection. Puis un enfant apparaît, symbole d'innocence, l'état antérieur à la faute, symbole de simplicité naturelle et de spontanéité, il se métamorphose progressivement et totalement en Homme en passant par l'adolescence, période de révolte et de rejet. La métamorphose du paysage est orchestrée par la déforestation et l'urbanisation, œuvre de la nature détruite par l'œuvre de l'Homme, détruite à son tour parfois par l'Homme lui-même notamment par des attentats. Enfin, le personnage principal fait face à un sdf ayant froid, le recyclage lui vient à l'idée, c'est la métamorphose de la bouteille en pull. Au final nous assistons à deux métamorphoses : le sdf retrouvant sa dignité d'homme et devenant homme d'affaires, et le personnage principal, mauvais car destructeur de la nature, devenant bon en aidant le sdf. J'ai voulu montrer au travers de ce film que la métamorphose peut être comme l'effet papillon, petite cause, grande conséquence. Le battement d'aile d'un papillon peut déclencher une tornade de l'autre côté du monde, un simple geste peut métamorphoser la vie d'un homme. J'ai choisi d'illustrer la métamorphose environnementale, la métamorphose de la nature, la métamorphose psychologique, sociale, physiologique, la métamorphose de l'objet par le recyclage car pour moi, toutes ces métamorphoses forment LA métamorphose.

L'art du Remake

Extrait de Beaux-Arts magazine - juin 2014 – par Judicaël Lavrador & Thomas Schlessler



The laundry room (death of marat), 2009 – Richard Jackson
installation S.M.A.K. 2014 - photo by dirk pauwels



La Mort de Marat, 1793
Jacques Louis-David

David, député à la Convention, manifeste par cet hommage à Marat, « l'ami du peuple » assassiné par Charlotte Corday en 1793, son attachement à la Révolution. Il prête au drame une facture néo-classique, propre à l'inscrire dans la grande Histoire. Deux siècles plus tard, Richard Jackson transpose le tableau en volumes, et dépolitise la scène pour mieux laisser la peinture (qui arrive dans la baignoire par tout un système de tuyauterie), la couleur rouge sang prendre le dessus.

La substitution de l'encrier et de la lettre par l'ordinateur est anecdotique, sauf à considérer que c'est une machine de plus dans ce cadre où tout est automatisé.

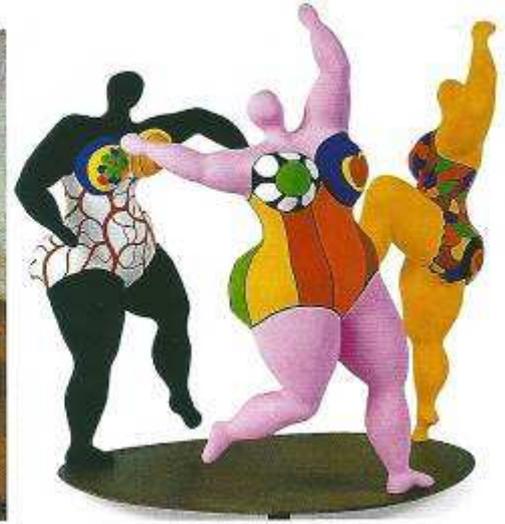
De tout temps, les artistes ont « absorbé » l'histoire de l'art en réinvestissant, réinterprétant des œuvres à diverses fins. Pendant longtemps, l'art était majoritairement en quête de références et entretenait vis-à-vis du passé un immense respect. « Se référer à » consistait non seulement à s'emparer des canons de la beauté pour en exploiter le potentiel esthétique, mais aussi à réactiver les valeurs morales qui y étaient attachées : idéalisme, vertus diverses, fierté identitaire...



Les Trois Grâces, art romain, II^e siècle, d'après un modèle hellénistique



RAPHAËL *Les Trois Grâces*, 1504-1505



NIKI DE SAINT PHALLE *Les Trois Grâces*, 1994

TROIS GRÂCES EN TROIS TEMPS, TROIS MOUVEMENTS

C'est au contact d'antiques de Sienne ou de Rome proposant le modèle d'une ronde de trois femmes nues que Raphaël a peint ses *Trois Grâces*. Elles sont les déesses de la jeunesse éternelle, Euphrosyne, Thalie et Aglaé, représentantes de la Beauté, de la Chasteté et de l'Amour. Ce sont aussi les symboles des trois étapes de la sociabilité : apprendre à donner, à recevoir et à rendre. Alors fort jeune, Raphaël signe cette petite huile sur bois à destination d'un garçon appelé à devenir courtisan, et l'œuvre formait un diptyque avec *le Songe du chevalier*. Ceci a son importance : se référer à l'antique, comme le fait Raphaël, c'est précisément établir « un univers

de références ». Et c'est en cela que les *Trois Grâces* constituent, en plus d'une leçon exceptionnelle de maîtrise des proportions, un œuvre didactique. Qui invite son destinataire à se conformer à l'idéal d'une culture prestigieuse, celle de l'Antiquité, ravivée par l'esprit renaissant. Chez Niki de Saint Phalle, la perfection rythmique de la sculpture et du tableau de Raphaël est brisée. Les trois femmes, dotées du physique coloré, boursoufflé et sans trait distinctif cher à l'artiste, se sont émancipées de leur code de bonne conduite. Elles dansent et s'agitent allégrement. La référence est joyeuse plus que sérieuse. T.S.



Avec l'avènement du Romantisme, puis les avant-gardes historiques du début du XX^e siècle, l'art est entré dans la rupture permanente. Même si les avant-gardes du XX^e siècle ont cherché à s'affranchir des conventions et inventer un répertoire formel différent, les Dadaïstes ont réinvesti la Joconde en en donnant une copie vandalisée.

L'art actuel ne cesse de revenir sur les classiques.

Marcel Duchamp. L.H.O.O.Q. (La Joconde aux moustaches), 1919

Mine de plomb sur une reproduction de la Joconde, 19,7 x 12,4 cm - Collection particulière

C'est à Paris, en 1919, que Duchamp réalise l'une de ses œuvres les plus provocantes en ajoutant au crayon, sur une reproduction en couleurs de *La Joconde* de Léonard de Vinci, une paire de moustaches et une barbe. S'attaquant à une image canonique de la peinture occidentale, Duchamp la tourne en dérision en la transformant en ce qu'il appelle un « **ready-made assisté** », car, outre la barbe et les moustaches, il y appose l'inscription en apparence anodine, L.H.O.O.Q. En effet, une lecture rapide des lettres donne la phrase à connotation sexuelle : « Elle a chaud au cul ». **Profanation** subtile et grossière à la fois de la femme célébrée par le chef-d'œuvre de la Renaissance et allusion aussi à l'ambiguïté sexuelle de l'artiste, l'homosexualité de Léonard sur laquelle on a tellement écrit et qui se lit ici dans la transformation de la célèbre *Mona Lisa* en hermaphrodite.



5 / KAZIMIR MALEVITCH
Composition avec la Joconde - Éclipse partielle, vers 1914



6 / ANDY WARHOL
Mona Lisa, 1963

Topless au XVI^e siècle, éclipsée par l'abstraction au début du XX^e, la Joconde aura subi mille assauts artistiques, jusqu'à être éclatée façon puzzle par Vik Muniz en 2009.



7 / ROBERT RAUSCHENBERG
Pneumonia Mona Lisa, 1982



8 / ROBERT FILLIOU
La Joconde est dans l'escalier, 1969



9 / VIK MUNIZ
Mona Lisa (d'après Léonard de Vinci), 2009



10 / SUBODH GUPTA
Elle et Duchamp 2, 2009

La Joconde de Léonard de Vinci, icône toute-puissante de la culture, a fasciné d'innombrables plasticiens. La starification de cette image les a poussé à la retravailler. On la retrouve incrustée dans des fragments de motifs de Malevitch, répétée chez Warhol, combinée avec des éléments perturbateurs chez Rauschenberg, conceptualisée par un assemblage chez Robert Filliou, en puzzle embrouillé chez Vik Muniz, sculptée par Subodh Gupta...

En peinture, des sujets iconographiques de l'histoire de l'art vont être repris au XX^e siècle par différents artistes connus qui les citent dans diverses variations. C'est le cas du célèbre **Déjeuner sur l'herbe** d'Edouard Manet (1863), une des œuvres fondatrices de la peinture moderne, qui fit scandale à l'époque, bien qu'étant elle-même une réinterprétation d'un tableau de la Renaissance *Le Concert champêtre* du Titien (XVI^e siècle) parfaitement admis dans les canons académiques de la peinture.



TITIEN *Le Concert champêtre*, XVI^e siècle



ÉDOUARD MANET *Le Déjeuner sur l'herbe*, 1863

Picasso signera 27 variations sur toile du *Déjeuner sur l'herbe*. Le peintre copie d'ailleurs durant sa carrière de nombreuses œuvres (de Cranach, du Titien, de Vélasquez, de Goya...) en combinant des variantes multiples de son propre style avec des variantes qu'il propose des anciens.



"*Le déjeuner sur l'herbe*", 1960
(d'après Edouard Manet) Pablo Picasso



Le déjeuner sur l'herbe d'après Manet,
13 juillet 1961 - Picasso



"*Le déjeuner sur l'herbe*", 1960
(d'après Edouard Manet) Pablo Picasso



" *Le déjeuner sur l'herbe*" Alain Jacquet

Diptyque, sérigraphie sur papier, 172,5 x 196 cm, 1964, MAMAC de Nice
L'artiste de pop art français décédé à New York en 2008, réalise cette œuvre en 1964 avec une approche photographique et en utilisant un tirage sérigraphique.

"*Le Déjeuner sur l'Herbe*" est son premier tableau mécanique. On y retrouve les principes de ses tableaux précédents : le fameux sous-bois de Manet s'est transformé en un jardin avec piscine, le pain s'est modernisé en pain biscotté en tranches, du spécial-pique-nique, enveloppé sous cellophane: du pain Jacquet (c'est la marque). Dédoublément - camouflage - superposition.

En même temps, Alain Jacquet reste fidèle, du point de vue des couleurs, à l'inspiration Lapicque-Matisse de ses premiers tableaux, les couleurs flottent dans l'air.

Dans les années 60, des outils de reproductions mécanisés (sérigraphie, pochoir...) se développent. Le Pop Art, les Nouveaux Réalistes en France, la Figuration narrative et la Figuration libre entremêlent les icônes de l'art ancien et celles contemporaines du cinéma, de la bande dessinée, des magazines. L'art contemporain ne fait pas seulement du neuf avec du vieux, il demande aussi au passé de se porter garant en quelque sorte de la valeur de ses œuvres aux allures populaires. Il métamorphose les œuvres de référence, les refaçonne dans un contexte radicalement nouveau.



Martial Raysse, plasticien français

Accoler, découper, commuter, renverser, superposer, intégrer des néons et des objets à l'image sont des procédés qu'utilise Martial Raysse pour la confection de tableaux iconiques et de sculptures lumineuses. De 1963 à 1965, il réalise une série qu'il intitule ironiquement *Made in Japan*. Cet ensemble comporte une quinzaine d'œuvres, dont le but est de détourner des tableaux célèbres, principalement d'Ingres, avec lequel Raysse dialogue très librement. La version d'après *La Grande Odalisque*, conservée par le musée national d'Art moderne, en est un exemple emblématique. D'esthétique pop, elle reprend une partie de la toile d'Ingres. L'œuvre est marouflée sur toile puis repeinte avec des couleurs vives qui rappellent celles des affiches publicitaires (rouge, vert fluo...). Raysse y ajoute du verre pilé et une mouche, éléments visant à critiquer les prétentions mimétiques et illusionnistes de la peinture traditionnelle. Il customise ainsi l'Odalisque d'Ingres en lui prêtant des allures de Liz Taylor et les couleurs criantes d'une enseigne de Prisunic, qui tient lieu désormais de « musée de l'Art moderne ».

Martial Raysse, *Made in Japan, La Grande Odalisque*, 1964, peinture acrylique, verre, mouche sur photographie marouflée sur toile, Centre Pompidou.



Made in Japan, Martial Raysse 1964



Le Bain Turc, Ingres, 1862

Louvre, Huile sur toile marouflée sur bois, 110 x 110 cm

Henrique Oliveira

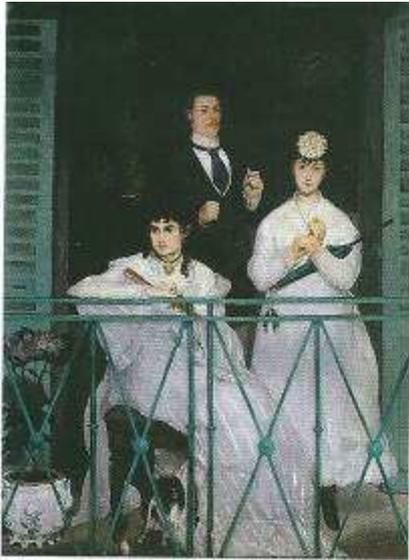
Est un artiste brésilien qui développe depuis 2003 des installations in situ pour lesquelles il utilise des planches de bois et de contreplaqué récupérées dans les rues de São Paulo. Dans *Whirlwind for Turner* (2007), il donne corps aux nuées éthérées de Turner, à ses nappes de brume et de vapeur, en reproduisant en haut relief mural les lignes et les bouffées tourbillonnantes du peintre anglais dans une œuvre hérissée de lattes de bois bricolées qui évoquent celles des bidonvilles de Sao Paulo sa ville natale.



Tempête de neige en mer, 1842
William Turner



Whirlwind for Turner | Henrique Oliveira, 2007



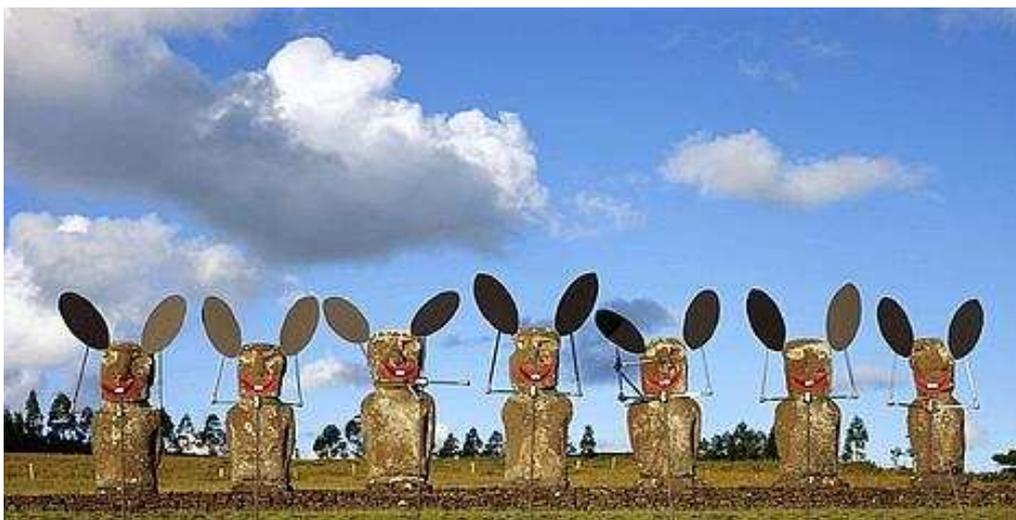
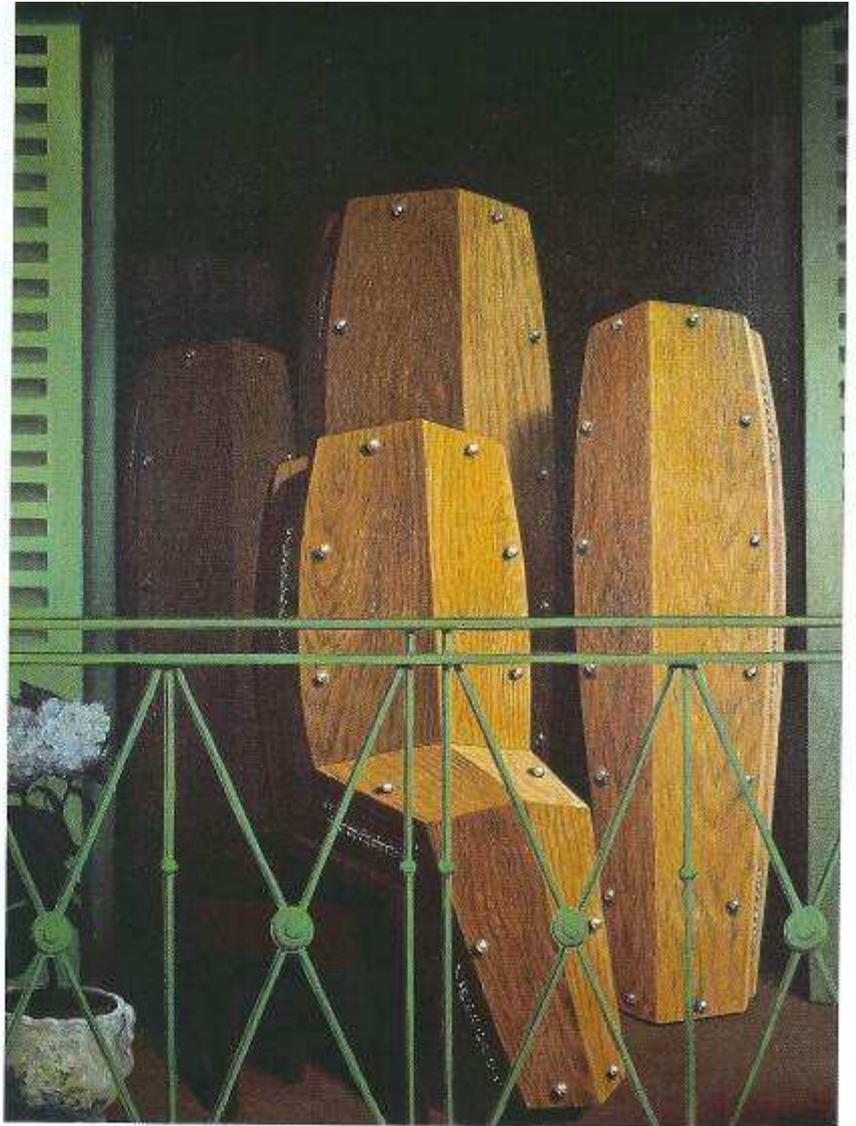
MAGRITTE, ZOMBIE DE MANET

Le Balcon de Manet était déjà la reprise d'un motif traité par Goya dans sa toile *les Majas au balcon*, et une manière pour l'artiste moderne d'affirmer la prééminence de la peinture sur son sujet. Quand Magritte substitue des cercueils aux personnages, il enfonce donc le clou en mettant les modèles entre quatre planches.

Mais on peut aussi supposer que ce qu'il met en bière, d'un pinceau froidement réaliste, ce sont la peinture et la modernité elles-mêmes. Toutefois, en les laissant pavaner encore au balcon, le surréaliste les maintient plutôt dans un état ambigu, celui de morts-vivants. État fascinant qui donne ce drôle de face-à-face avec des cercueils qui prennent l'air. J.L.

↑ ÉDOUARD MANET *Le Balcon*, 1868

→ RENÉ MAGRITTE *Perspective - Le Balcon de Manet*, 1949



« *Easter Bunnies* » d'Olaf Breuning, photographie couleur sur toile, 300x500 cm, 2005.

L'artiste afflige d'oreilles de lapin les mystérieuses statues de l'île de Pâques.

Les milieux de l'art se parodient sans craindre la transgression ou la métamorphose. (Galerie Nicola von Senger)

Depuis le Pop art, le **détournement artistique** s'attache à tout type d'emblèmes, de sigles et de symboles commerciaux, politiques ou culturels. Il consiste à infléchir le sens et la tonalité d'une œuvre emblématique d'une époque. Il est souvent un renversement des valeurs et des icônes adorées, dégonflant la pompe et le prestige de l'art académique.



COMMENT AVOIR LA PEAU DU RABBIT DE KOONS

Le pimpant *Rabbit* de Jeff Koons se dégonfle comme une baudruche. Et avec lui, c'est le marché de l'art flamboyant des années 1980 que Jonathan Monk crève comme un abcès. En 1986, le yuppie de l'art contemporain produit cette sculpture en inox rutilant, qui devient vite une icône des années fric, chic, choc et régressives. Vingt-cinq ans plus tard, le Britannique Jonathan Monk, grand adepte du détournement plastique, en livre une version ironique : le lapin n'a plus la pêche. Il ne tient plus sur ses pattes et s'est vidé de toute sa gnaque. Évocation de l'éclatement de la bulle financière de la fin des années 2000, mais aussi, sans doute, plus globalement, métaphore filée et nostalgique de l'enfance, cet âge d'or dans la vie d'un homme, à jamais perdu et regretté. J.L.

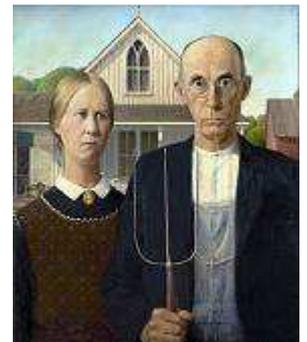
↑ JEFF KOONS *Rabbit*, 1986

→ JONATHAN MONK
Deflated Sculpture I, II & III, 2009





ADAM LISTER *American Gothic*, 2014
www.adamlistergallery.com



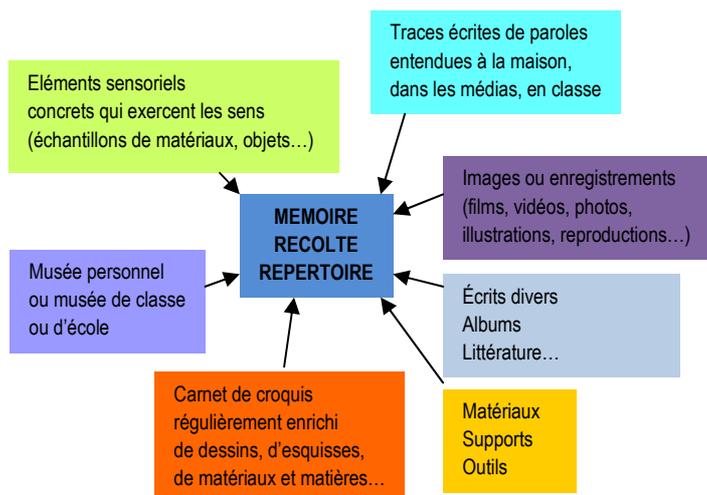
American Gothic
Grant Wood - 1930

Des icônes de l'art, entre aquarelle et mégapixels

American Gothic est un tableau signé Grant Wood, peint en 1930, et qui parle sans doute plus aux Américains qu'aux Français. On y voit deux puritains devant leur maison, armés d'une fourche aussi rigide que leurs valeurs. Adam Lister revisite cette icône de la culture US. Il la réécrit et la repeint à l'aquarelle, en conservant les contrastes et les dimensions, mais avec un point de vue qui s'apparente à celui d'un designer graphique des premiers temps du jeu vidéo. Lister

reprend aussi d'autres icônes de l'histoire de l'art: *la Jeune Fille à la perle* de Vermeer, *la Joconde*, des Cézanne ou des Picasso... Ça ressemble à la trace mémorielle qu'aurait gardée un robot *old school* de toute la culture humaine. On reconnaît, on sourit. Mais la simplification opérée laisse comme une nostalgie du tableau lui-même: les aspérités, la force, l'étrangeté de l'art, tout est dilué sous une sorte de tendresse mécanique. Un peu trop systématique.

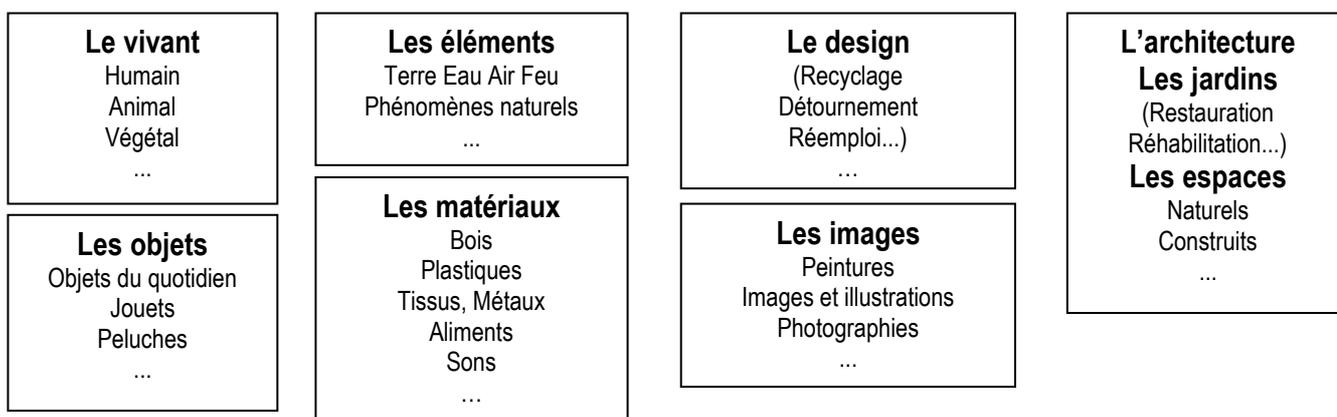
Arts visuels – Pistes pédagogiques



A partir de situations inductrices (lectures, rencontres avec des œuvres, brainstorming...), il s'agit de dérouler un fil « rouge » sur une période conséquente qui donnera du sens aux différentes pratiques disciplinaires et culturelles.

Les élèves seront amenés à enrichir leurs réflexions et leurs pratiques en constituant un réservoir de création autour d'un sujet d'étude (l'identité des êtres ou des choses, l'ordre et le chaos, le souvenir des rêves, l'illusion du pouvoir, l'hybridité...) au fur et à mesure du déroulement du projet. Impliqués dans la réflexion et la mise en œuvre de celui-ci, ils seront incités de façon individuelle ou collective à entrer dans une démarche de création.

Des sujets de la métamorphose



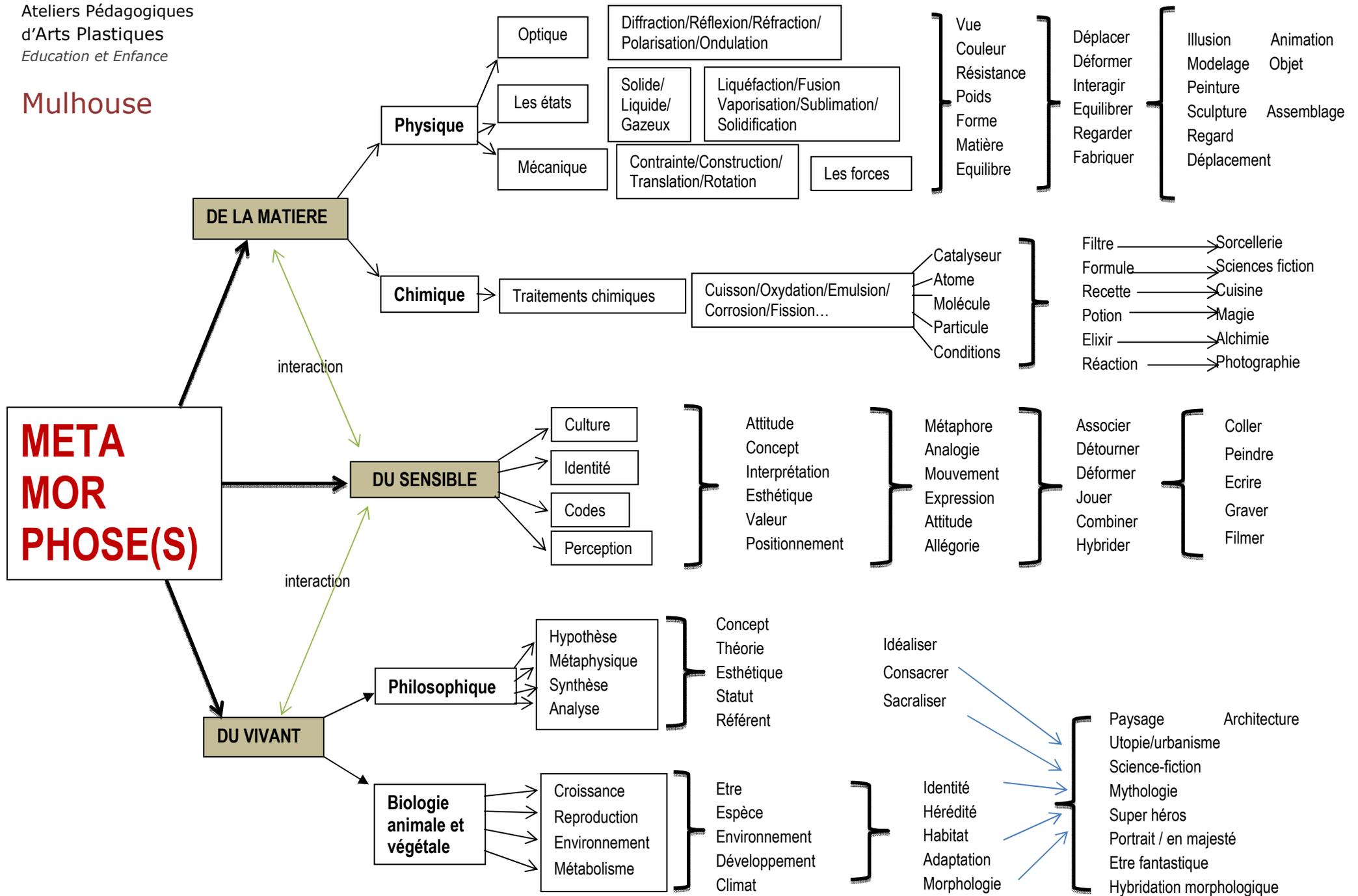
Des processus de métamorphose

Addition - Soustraction
Dimension
Déstructuration - Restructuration
Altération
Captation - Modélisation
Perturbation de la perception

Du vocabulaire associé aux représentations

Transformation / Changement / Transmutation / Modification / Ruse / Evolution / Mutation / Conversion / Avatar Retournement / Altération / Dénaturation / Mue / **Métamorphose** / Transfiguration / Déformation / Travestissement / Artifice / Trucage / Mutation / Variation / Révolution

...
Convertir / Déguiser / Transposer / Travestir / Transmuter / Traiter / Retourner / Contrefaire / Augmenter / Adapter / Moderniser / Muer / Remanier / Renverser / Truquer / Elaborer / Fausser / Dénaturer / Chambarder / Chambouler / Diminuer / Défigurer / Déformer / Varier / Transsubstantier / Transfigurer / Réduire / Refondre / Recouvrir / Falsifier / Innover / Commuer / **Métamorphoser** / Agrandir / Gâter / Diminuer / Opérer / Voiler / Remanier / Retoucher / Réviser / Habiller / Transformer / Changer / Modifier / Rectifier / Corriger / Corrompre / Arranger / Masquer / Dissimuler / Cacher / Altérer / Intervertir / Orner / Inverser / Imiter / Accommoder / Altérer / Pourrir / Putréfier / Tricher / Maquiller / Tromper / Abuser / Remplacer / Agrémenter / Masquer / ...



Pistes pédagogiques autour des images animées et fixes

Créer des effets spéciaux en changeant la peau des personnages, des visages les formes initiales des paysages deviennent autres. Tout se métamorphose. Utiliser des miroirs, de simples effets de lumière, de reflet, de cadre ou de montage permettent de créer l'illusion. Tout ce qui peut bouger, être modelé, déformé, colorisé, peint... peut être utilisé en animation. C'est ainsi que l'on peut réaliser des dessins avec du sable, du sel, des poudres colorées et les animer, image par image, en les modifiant à chaque animation, ou bien construire des personnages avec des légumes, des pâtes alimentaires...

En papier découpé, on utilise des personnages dont chaque partie du corps est découpée dans du papier, puis articulé afin de pouvoir être disposé dans toutes les positions. On peut ainsi transformer petit à petit toute forme en une autre. Pour le théâtre d'ombre les personnages et certains éléments du décor sont découpés dans un papier sombre. Le ciel, ainsi que d'autres parties du décor, sont réalisés avec des feuilles de plastique colorées transparentes. Ensuite les éléments du décor et les personnages sont posés à plat et éclairés par en dessous. Les éléments découpés apparaissent alors en silhouettes noires. On effectue ensuite le tournage sur une vitre éclairé par en dessous ou derrière un papier calque éclairé banc titre de la même manière que pour la technique du papier découpé.

La pâte à modeler permet toutes les déformations possibles.

Dans le cadre de **films expérimentaux**, la peinture et l'encre, huile projetés sur une plaque de verre permettent de faire apparaître toutes sortes de variations de formes inimaginables.

A la fin des années quatre-vingt, c'est l'apparition de la **technique du morphing** au cinéma utilisée pour la réalisation des métamorphoses entre deux objets ou deux personnages différents. Parmi les œuvres les plus saisissantes, citons l'impressionnante transformation d'une voiture en mouvement en un tigre au galop dans la publicité Exxon (1991), la métamorphose d'une horloge ordinaire en un terrifiant monstre (1994), l'étonnant vieillissement et rajeunissement accéléré d'un présentateur dans le générique de l'émission My Life & Times, (1991), la subtile transformation entre deux sculptures dans Habillage Arte (1992), les métamorphoses hilarantes du générique de l'émission de Canal +, Les Guignols de l'Info de Denis Van Waerebeke (1993) où la tête des personnalités réelles se transforme brutalement en celle de leur caricature. En 1993, réalisation d'un morphing entre différents instruments de musique : un métronome devient la clé de fa d'une partition musicale, les lignes de celle-ci deviennent soudain les cordes d'un violon, le bout de cet instrument se transforme en baguette de tambour, laquelle se transforme alors en trompette, en piano et bien d'autres instruments jusqu'à revenir à la partition musicale. La métamorphose peut aussi devenir le thème conceptuel et visuel d'une œuvre entière, comme c'est le cas de l'animation de fiction Evoluzioni de Pascal Roulin (1993). Cette animation courte, mettant en scène la création du monde, fait subir des mutations judicieuses à des objets circulaires (roue-pneu-Colisée) pour pouvoir faire évoluer la narration de l'œuvre.

Vous pouvez ainsi utiliser des logiciels de morphing comme Morphing Facile (gratuit) ou Sqirlz Morph (gratuit) qui vous propose de créer des morphings très facilement. Il vous suffit de charger les images de votre projet (image de départ et image de fin), de sélectionner les points de concordances qui vont permettre la transformation en temps réel, et d'indiquer le nombre d'images.

Images d'actualité

POUR FAIRE PLUS VRAISEMBLABLE

Dans l'une j'ajoute - Dans l'autre je retire

Pour ce travail de réinvention, en deux dimensions, les opérations plastiques devront être simples et rapides à mettre en œuvre mais différentes, dans l'un des cas, il sera question d'ajout(s) et dans l'autre de retrait(s).

Une fois terminées, les productions sont rassemblées et confrontées aux images de départ. Il sera ici question d'évaluer l'écart entre image et réalité et de prendre conscience de la part de réinvention, de manipulation de ce qui nous est parfois montré. Cette phase de travail est prétexte à une verbalisation où du vocabulaire spécifique est employé (image... référent... champ/hors-champ... cadrages, recadrage... collage, photo montage... manipulation(s)... mais aussi 2 dimensions, support, format...)

Recouvrement avec cache(s) et / ou éléments divers / disparition partielle ou totale

Camouflage



Une image (représentant un objet, un être vivant ou autre) est donnée aux élèves avec la consigne de la coller sur la feuille là où ils veulent et de "faire disparaître" cette image par un procédé de leur choix (peinture, collage...) sans la recouvrir.

S. Dali, *Marché d'esclaves avec apparition du buste invisible de Voltaire* 1940

Pistes pédagogiques autour de l'objet

Le programme de J. Johns : « Prenez un objet. Faites-lui quelque chose. Faites lui quelque chose d'autre. »

De l'objet banal à la photographie artistique

Apprendre à regarder un objet, le transfigurer par la photographie.

Comment les choix plastiques (le cadrage, le fond, le point de vue, la lumière, la mise en scène) peuvent-ils donner une nouvelle image de l'objet, faire évoluer son statut ?

Du matériau banal à l'objet artistique

Comment un objet banal devient-il un matériau artistique ? Comment un matériau "grignoté" devient-il un objet artistique (référence: Daniel Tremblay) ? A cette occasion, les élèves pourront s'engager autant dans des pratiques graphiques que picturales et fabriquer des volumes (sculptures, assemblages) à des fins narratives, symboliques, poétiques, sensibles et imaginaires.

L'objet devient œuvre d'art (Art contemporain/Objet/Photographie)

Installer le(s) objet(s) choisi(s), de manière à créer une œuvre. La photographier en soignant la prise de vue (point de vue, cadrage, mise au point, fond neutre, etc.)

Avant de commencer à travailler par petits groupes (2 ou 3 élèves), se poser cette question essentielle :

Qu'est-ce qui (quel processus*) peut changer le regard que l'on a habituellement sur un objet ?

*Processus : suite continue d'opérations aboutissant à un résultat ; procédé.

Fossile de demain (Archéologie/Fiction/Objet)

Se projeter quelques siècles plus tard et imaginer (dessiner) le fossile d'un objet usuel d'aujourd'hui (vestige matériel). Puis réaliser cet objet fossilisé.

Du volume à la sculpture (Usages des TICE)

1/ Construire ou fabriquer des volumes (origami, modelage, etc.) en tirant parti des qualités physiques et formelles : plein, vide. Photographier sur un fond neutre les réalisations ; choisir le point de vue qui met le mieux en évidence les notions vide/plein du volume.

Cet objet physique tridimensionnel, palpable, d'une taille, d'une échelle définie devient image numérique (l'objet entre dans un espace bidimensionnel). On ne touche plus l'objet, on ne peut plus le voir selon multiples points de vue. L'objet est figé par l'acte photographique selon un point de vue immuable.

2/ Détourner numériquement l'objet photographié (The Gimp) puis le transformer en une sculpture monumentale en l'insérant avec vraisemblance dans un lieu choisi.

Personnification

Choisir un objet du quotidien et le transformer en personnage

J'aurai ta peau !

Réaliser une production modifiant la ou les textures habituelles d'objet(s) et/ou image(s). Le résultat sera surprenant, dérangeant, humoristique ou les trois à la fois ! Moyens de réalisation et support libres .Travail bidimensionnel ou en volume au choix, moyens libres, réalisable seul ou par deux. Vocabulaire/notions plastiques/histoire de l'art: texture, écart entre réel et représentation, représentation/présentation, surréalisme, réalisme, pop art

Pistes pédagogiques autour du corps

« Le temps d'une photo, ma main se transforme dans un autre monde »

Exemples :

« Un autre monde »

- Monde féérique ...
- Monde fantastique ...
- Monde de la science-fiction ...
- Monde virtuel, jeux vidéo ...
- Monde hors classe (terrain de foot ...)
- Paradis
- Enfer

« Main »

- Main nue
- Main partiellement peinte
- Main totalement peinte
- Main travestie, plus ou moins accessoirisée

« Photo »

- Photo brute, cadrage opéré lors de la prise de vue
- Photo recadrée après prise de vue
- Photo plus ou moins retouchée (Contraste, couleurs ...)
- Photo involontairement floue ...



Insertion : Insérer sa propre image dans le photogramme d'une fiction (film, série télévisée) de son choix de manière à ce que cela paraisse vraisemblable.

Action impossible : réaliser par photomontage une image dans laquelle l'élève accomplit lui-même une action en réalité impossible.

Se métamorphoser en un super héros

Faire émerger les invariants autour de la création du personnage :

- Etat initial du Super Héros
- Ce qui a provoqué le changement ou la découverte de cette potentialité de changement
- Motivation de la transformation (vengeance, recherche de vérité, sauver le monde...)
- Les transformations : physiques et mentales
- Les moments de la transformation (soir, nuit...)
- Le retour à la normale (re-transformation)
- Les lieux de la transformation
- Le contexte environnemental du changement

- Les pouvoirs
- Les accessoires de ce pouvoir
- Le logo du super héros
- Les costumes et masques
- Les moyens de déplacement
- Etc...

Avatar : créer un texte court sur le modèle : « Je suis... comme... » // Travailler sur la comparaison pour justifier le choix de l'avatar. Transformer son image (physiquement ou sur photographie par photomontage) en fonction de l'avatar choisi.

Métissage et hybridation

Montrer des masques étrangers.

Effectuer une analyse collective pour inciter les élèves à créer un masque hybride, un masque à la croisée des différentes cultures, un masque qui mette en valeur la diversité des matériaux et la pluralité de sens. Faire découvrir enfin les métamorphoses de Meret Oppenheim et certaines peintures de P. Picasso et d'A.

Créer des personnages et portraits par assemblage de fragments d'autres personnages et portraits. Les personnages obtenus peuvent être des mutants.

Créer des personnages hybrides constitués d'éléments humains et d'objets divers (Référence : **Edward aux mains d'argent**, Tim Burton - 1990)

Pistes pédagogiques autour de l'espace

Animer une architecture : fabriquer une animation en image par image pour animer la façade de l'école.

Jeu d'échelles : jouer avec les échelles dans un photomontage associant des éléments architecturaux, des êtres vivants, des végétaux... dans l'intention de créer une incohérence visuelle, intrigante ou amusante. Ecrire une histoire en rapport avec le photomontage.

Transposer un paysage ordinaire du quotidien en un paysage idéal ou futuriste selon des critères personnels (photographies ou dessins d'espaces du quotidien de l'école réalisés par les élèves). Il s'agira d'insérer des éléments dessinés ou collés.

Fragmenter un paysage et le recomposer pour donner à voir autrement. On pourra mixer un ou plusieurs paysages dans une même composition. Il peut s'agir de photographie de nature ou de reprographies d'œuvres d'art.

Penser aussi que ces assemblages peuvent se **réaliser en volume** (collage sur un polyèdre devenant ainsi un « paysage aux multiples facettes »)

Ce travail d'assemblage de détails peut être réalisé avec un appareil photo numérique puis insérer dans le logiciel « Photo récit » vous obtiendrez ainsi un diaporama animé. <http://www.pcloisirs.eu/photorecit-3.htm>

Transposer un paysage 2D en 3D par l'utilisation de matériaux concrets. Reproduire les grandes lignes de composition d'un paysage, coller sur ces lignes des matières diverses (bois, carton, tissus, objets divers...)

Photographier des très gros plans dans l'environnement de l'école (arbres, murs, sols, barrière, portes...) qui souligneront ainsi des macro détails qui serviront de point de départ pour composer un **paysage en hors champ**.

Disposer des miroirs (demander aux CPD arts de vous en prêter) dans des espaces connus, **prendre des photos au travers de ces miroirs** pour obtenir ainsi un nouveau point de vue de ces mêmes espaces.

Parodier, détourner les paysages d'artistes analysés dans le cadre de l'histoire des arts.

Composer des paysages abstraits :

- o par la projection d'encre sur un support papier humide, on peut rajouter ensuite de l'huile pour prolonger l'effet de métamorphose.
- o Par le transfert d'une photographie sur un support épais (carton ou plaque de bois) Appliquer de la colle vinylique sur le côté image de la photocopie poser la feuille sur le support, maroufler puis décoller. Des traces de ce paysage resteront imprimées sur le support.
- o Géométriser les lignes de compositions d'un paysages avec des outils utilisés pour la géométrie (règles, compas, rapporteur)

Utiliser le logiciel photofiltre pour transformer des images réalisées par les élèves (par ex lors d'une sortie dans le quartier). Logiciel libre de droit très simple qui dispose d'un grand nombre d'outils graphiques permettant des retouches de photos, mais aussi la création de photomontages. Dans le domaine de l'amateur, retouchant des photos uniquement pour le plaisir, de nombreux brushes, textures et incrustations sont utilisés pour aboutir à un résultat que l'on pourrait qualifier d'artistique

Agrandir ou rendre minuscule des paysages. Changer d'échelle en variant la taille des supports.

Pistes pédagogiques autour des œuvres

- Proposer aux élèves de *prolonger plastiquement le fragment d'une reproduction d'une peinture* en les laissant libre du choix des outils (peinture, pastel, collage), du support, et parler des effets produits.
- Faire imaginer plastiquement un fragment manquant à l'intérieur de la reproduction d'une œuvre.
- A partir d'une « nature morte » : transpositions (de l'image aux objets réels et inversement)
Proposer aux élèves d'organiser de différentes manières, dans un espace défini, des objets (représentés dans le tableau dont ils n'ont pas connaissance) et de mettre ces agencements en lumière. Prises de vue photographiques de chaque agencement par l'enseignant et par les enfants. Faire découvrir la reproduction du tableau et confronter les productions photographiques avec celui-ci. Analyser le tableau par comparaisons.
Puis les amener à recomposer le tableau avec les objets réels et mettre en lumière la composition « comme sur le tableau ». Leur faire prendre conscience des notions de cadrage et de point de vue en leur faisant prendre des photographies de l'installation obtenue.
- *L'emballage* : Masquer un objet en volume (statuette ou objet récupéré) à l'aide de bandes de papier ou de bandes Velpeau. Les élèves feront des hypothèses sur la partie masquée que l'on dévoilera peu à peu en attirant l'attention sur la forme, la technique de mise en volume, le matériau, la couleur...
- *Jeu du tableau vivant* : si le tableau raconte une histoire, montrer des personnages, inventer des dialogues, des paroles, des pensées intérieures. Faire mimer ou jouer la scène du tableau. On peut prendre des photographies qui permettront de mettre en évidence des notions de cadrages et de points de vue.

Ou

A partir d'un tableau figuratif présentant une scène avec des personnages : *faire substituer par les élèves* (Incrustation par collages) *les portraits des personnages par leurs propres portraits* photographiés en jouant sur les expressions du visage. Amener les élèves à créer une fiction ou un dialogue à partir des différentes productions plastiques obtenues.

- Transposer la situation narrative de l'œuvre étudiée dans une œuvre personnelle libre.
- Prendre l'un des éléments constitutifs : fragment, décor, arrière-plan, personnage, détail, et l'intégrer dans un travail personnel.
- Peindre un pendant (œuvre de même format et même structure : mêmes lignes de force et de composition mais au thème très différent)
- Travailler sur des reproductions et altérer un des éléments constitutifs de l'œuvre originale (couleur, sens...)
- Amener les élèves à composer un ou plusieurs tableaux nouveaux à partir d'éléments découpés dans une reproduction d'un tableau original (déstructuration/recomposition par découpage collage). Demander aux élèves d'imaginer ce qui s'est passé entre l'image originelle et leurs productions. Encourager les recherches d'organisations différentes et parler des effets produits. (Référence à *l'Art en Bazar*, d'Ursus Wehrli, Ed. Milan).
- Imaginer un hors champ permettant de relier deux reproductions de tableaux différents.
- Ou encore

Ajouter	Des couleurs à des reproductions d'œuvres en noir et blanc. Des collages surréalistes ou insolites sur un fond ordinaire.
Animer	Ménager des fentes et coller des animaux, des personnages sur des languettes de carton.
Associer	Deux images aux données plastiques ou thématiques identiques. L'assemblage peut se faire en démontant les images en bandes, en formes géométriques puis en recomposant un ensemble à partir des fragments de l'une et de l'autre.
Cacher	Recouvrir une reproduction d'œuvre d'une feuille de papier fin ou transparent, coller, lacérer et déchirer afin de faire apparaître une partie de l'image sous-jacente. Créer des caches (portes, fenêtres) sur une partie de la carte.
Construire	Créer une maquette autour d'une image collée sur un champ. Détourer des éléments et les redresser. Détourer des ouvertures dans des architectures et faire apparaître d'autres images.
Déformer	Découper des bandes horizontales ou verticales que l'on recolle avec des décalages, des espaces plus ou moins organisés. Découper des spirales ou des ronds concentriques et recoller. Mélanger des éléments d'architecture de deux reproductions différentes.
Ecrire	Faire apparaître des signes, des slogans, des mots, des messages.
Intégrer	Coller un fragment d'image et le prolonger en peinture ou au feutre. Des fragments d'images dans une seconde image. Une photographie d'identité dans une reproduction. Des personnages.
Isoler	Marquer ou masquer un élément déterminant d'une image. Le révéler par des lignes de force.

Répéter	Prendre des images identiques et les organiser en collection répétitive.
---------	--

Propositions transposables à de nombreuses autres œuvres

A partir du tableau de Pieter Brueghel le Jeune : Paiement de la Dîme (Musée des Beaux-Arts de Caen)

Vide / accumulation (Référence : *L'Art en bazar*, d'Ursus Wherli)

- Travailler plastiquement sur la reproduction en couleur (A3) du tableau pour la rendre déserte. (Remarque : on peut aussi travailler numériquement avec un logiciel de retouche d'images). Raconter : pourquoi le village s'est-il vidé ?
- Inversement : partir de la reproduction vidée de ses personnages et créer une suite de 5 à 10... images avec cette même reproduction en réintroduisant les personnages au fur et à mesure. Sonoriser chaque nouvelle image en faisant parler des personnages et en ajoutant des bruits de la nature. On peut également introduire des intrus.

Remarque : on peut ainsi réaliser un album ou une bande dessinée

Tableau animé / Bande dessinée / Album illustré

Réaliser un court-métrage d'animation, une BD, un album, à partir des personnages extraits du tableau par découpage.

On peut reprendre les 2 ateliers précédents en animation (accumulation, désertification). Ex : faire pénétrer petit à petit les personnages dans le tableau en racontant une histoire...

Créer une BD à partir de scènes isolées du tableau

Reproduire le tableau par agrandissement sur carton épais (projection vidéo dessinée puis mise en couleur). On peut y substituer un certain nombre de personnages par des portraits d'élèves reproduisant les mêmes attitudes et imaginer des dialogues.

On peut aussi réaliser un tableau animé (façon popup) en créant un système de languettes, de fenêtres, de rotations ou de pliages pour faire bouger et parler les personnages.

Théâtre de papier

Reproduire au fond d'un carton épais, en l'agrandissant, le paysage de Brueghel vidé de ses personnages. Créer des fentes sur les côtés du carton pour pouvoir y glisser des personnages.

Reproduire à part des personnages agrandis à l'échelle sur du carton également. Les munir latéralement de languettes pour les manipuler comme dans un théâtre de papier. Imaginer un scénario et le mettre en scène.



Points de vue

Montrer un morceau du tableau vu à vol d'oiseau (imaginer le vol ou le parcours d'un animal sorti d'un des tableaux de la famille des peintres Bruegel à travers le paiement de la dîme)

Tableau en perspective dans une boîte

La tour de Babel, de Pieter Brueghel l'Ancien

Avec différents matériaux (tissus trempés dans du plâtre, argile, grillage, papier mâché, carton...), construire une tour la plus haute possible. Placer un personnage modelé de petite taille au pied de celle-ci pour donner une idée de l'échelle. Photographier en variant cadrages, point de vue, lumière... afin de jouer avec les échelles.

Danse et métamorphoses

La danse créative à l'école est une opportunité pour les élèves d'explorer et de développer une motricité expressive, de se construire un langage corporel original, de s'ouvrir à une culture chorégraphique. Engager ses élèves dans un projet de danse, c'est les conduire dans une démarche de création dans laquelle ils seront danseurs, spectateurs et chorégraphes.

Le projet « danse et métamorphoses » peut s'articuler autour des axes suivants : l'objet qui nous transforme, le corps qui se métamorphose, un espace de danse métamorphosé, l'œuvre détournée.

Pour chacune de ces entrées, nous proposons des extraits d'œuvres, pour la plupart issus du patrimoine de la danse. Ils vont permettre d'ancrer la pratique des élèves sur des repères culturels. Ils vont pouvoir, en amont de la pratique, contribuer à une meilleure connaissance et construire des représentations ; ou bien, en cours de l'unité d'apprentissage, enrichir la pratique par des relances issues du visionnage.

Voir le document pédagogique « la danse créative à l'école » :

http://www.etab.ac-caen.fr/apiedu/eps/docs/adminEps14-doc_danse_14.pdf (sur le site de la DSDEN14)

L'objet qui nous transforme

Les œuvres chorégraphiques

La Danse serpentine (1905)

de Loïe Fuller (1862-1928) http://www.numeridanse.tv/fr/video/1510_loie-fuller

Tour du Monde en 80 danses n° 19

Dans la « Danse Serpentine », le corps de Loïe Fuller n'est entraîné et sollicité que pour activer des effets lumineux. Elle découvre les pouvoirs d'illusion scénique des projections de lumière sur un costume en mouvement, les bras souvent prolongés de bâtons afin d'en étendre l'envergure.

Pour la première fois, le costume est pensé comme un dispositif technique qui prolonge et fait jouer le corps dans l'espace.

On dit souvent que le travail de Loïe Fuller est surtout celui d'une « électricienne », plus spectaculaire que révolutionnaire. L'objet de sa recherche est moins le mouvement lui-même que les effets qu'elle pouvait obtenir grâce à lui. On dit aussi qu'avec elle l'abstraction est née sur la scène.

Tensile Involvement (1953)

<http://www.youtube.com/watch?v=AfxsFTDWWnw>

Tour du Monde en 80 danses n° 5

Alwin Nikolais (1912- 1993)

Nikolais se singularise en utilisant effets d'optique, projections et accessoires permettant de créer des illusions scéniques. Nikolais transforme ses interprètes en objets méconnaissables leur faisant perdre tout aspect humain dans le but de parvenir à une nouvelle perception du danseur. Mais surtout, il propose le concept de « décentralisation » : une exploration du mouvement sur le principe que tout point du corps peut devenir un centre de gravité. En utilisant des accessoires, (ici des élastiques ou extension du corps) il élargit les limites du corps dans l'espace.

Imago (1963)

http://www.numeridanse.tv/fr/video/1337_sanctum-imago

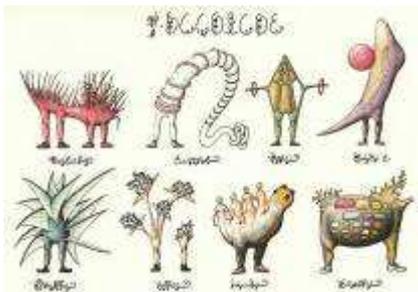
Une autre création de Alwin Nikolais dans laquelle il utilise des prolongements du corps humain.

Tricodex (2004)

Philippe Découflé(1961-)<https://www.youtube.com/watch?v=0UP3u3ntKa0>

<https://www.youtube.com/watch?v=EI7a9qRI4ow>

Codex : Tour du Monde en 80 danses n° 70



Fortement influencé par le travail d'Alwin Nikolais, Découflé crée des « spectacles totaux », qui incluent souvent, outre l'aspect chorégraphique, un travail plastique important (costumes, lumières, etc) ainsi que le recours à la vidéo

Tricodex est une pièce dansée peuplée d'êtres étranges, mutants aux greffes multiples qui s'inspire de la structure et de l'iconographie du codex Seraphinianus écrit entre 1976 et 1978 par Luigi Serafini. (sorte d'encyclopédie extraterrestre). Decouflé juxtapose les chapitres tournant une à une les pages de cet ouvrage tourmenté.

Decouflé s'est inspiré du Ballet triadique d'Oskar Schlemmer, (1922) dans lequel le costume tenait un rôle prépondérant.

HUNT (2002)



Tero Saarinen

http://www.dailymotion.com/video/x5p1ok_80-hunt-de-tero-saarinen_creation

Nouvelle version du « Sacre du printemps » d'Igor Stravinsky. Tero Saarinen se concentre sur un seul personnage. Il interprète en tutu informe un être en quête d'identité. Une chorégraphie qui privilégie les gestes lents et amples, rendant ainsi l'expression encore plus poignante.

L'artiste multimédia Marita Liulia projette des images interactives sur le corps ou le tutu de voile.



Pistes pédagogiques

L'objet peut être un déclencheur du mouvement dansé et enrichir les propositions. S'en séparer conduit alors l'élève à construire une motricité plus symbolique.

L'objet peut également être dans la danse ; il en est un élément à part entière (tissus jersey, tubes souples).

- Objet présent dans toute la danse ou à certains moments.
- Objets fixes ou mobiles.

Danser à avec un objet

Un exemple : le voile individuel

- 1) **Visionnage** de la vidéo « Serpentine » et « Hunt » :
1^{er} visionnage : Qu'est-ce que l'on voit ?
2^{ème} visionnage : Qu'est-ce que cela évoque ?
Noter les propositions pour faire une liste de mots.
- 2) **Activité d'exploration** : danse avec le voile : toutes les actions possibles avec le voile. Dans des espaces et des temps différents. Reprendre les mots écrits lors du visionnage.
- 3) **Activité de composition individuelle** : traversée avec 3 contraintes de verbes (tourner, glisser, descendre au sol). Même phrase sans le voile.
- 4) **Activités de transformation** : Tourner vite, glisser lent, une statue pour finir.

Le corps qui se métamorphose

Une transformation des corps, un passage d'un état à un autre, un corps qui n'est plus humain....

Les œuvres chorégraphiques

Le lac des cygnes

http://www.numeridanse.tv/fr/thematiques/102_la-relecture-des-oeuvres



Un ballet en 4 actes sur une musique de Tchaïkosky, inspiré d'une légende allemande : une jeune fille transformée en cygne.

May B (1981)

Maguy Marin (1951-)

Tour du Monde en 80 danses n° 57

Œuvre majeure du répertoire de la danse contemporaine, May B bouleverse les codes en vigueur, réconcilie théâtre et danse et marque l'histoire des arts vivants.

Des danseurs fantoches, couverts de plâtre plongent dans l'absurdité abyssale de la comédie de la vie.



Swan (2011)

Luc Petton http://www.youtube.com/watch?v=fJHK_HwSmXY 6'20- 8'40

Swann, une création pour danseurs et cygnes. Le dialogue des six danseuses avec les oiseaux se révèle fascinant et la façon de bouger des interprètes est « animale » sculptée.

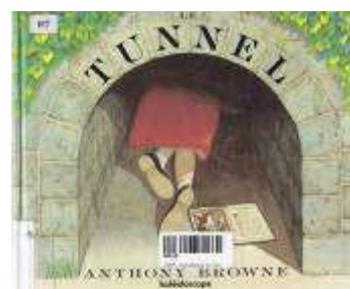
Pistes pédagogiques

Danser à partir d'un album qui évoque le passage d'un état à un autre

Un exemple : Le tunnel, Anthony Browne

Une grille pour aider à l'analyse de l'album en se référant aux composantes de la danse :

- Espace
- Corps et mouvements
- Temps
- Relations



Le tunnel marque le passage d'un monde à un autre.

1. Activités d'exploration : le tunnel

- Entrer dans un tunnel : étroit/large/sinueux, gluant, boueux, par le pied, le coude, se déplacer sur une ligne et revenir sur ses pas.
- Faire changer de niveaux : je suis dans un tunnel haut, une galerie très basse. Les parois de mon tunnel sont froides, brûlantes, humides, visqueuses.
- Dans l'espace de son tunnel (entrer/ sortir/ se déplacer) : un tunnel très, très long et j'explore plusieurs façons différentes d'entrer ou de sortir de mon tunnel. Se déplacer rapidement ou lentement.

2. Activités de composition : inventer une phrase dansée : j'entre dans le tunnel, je m'y déplace et j'en sors. Je fais une statue.

- 3. **Transformation en duos** : chacun fait sa phrase dansée en décalé. L'un s'arrête en statue tandis que l'autre vient compléter puis l'on se remet à bouger et l'on sort de l'espace de danse.

Danser à partir d'une œuvre qui évoque une transformation

Un exemple, « **Le Lac des cygnes** » : passage d'un état « humain » à un état animal en partant des évocations liées à chaque état.

Un espace de danse métamorphosé

L'espace de danse se transforme : espace urbain, espace naturel, ou espaces scéniques en construction/déconstruction. Ces espaces en constante transformation sont porteurs d'intention et de sens ; ils invitent à explorer les innombrables possibilités du corps en mouvement.

Les œuvres chorégraphiques

Man walking down the side of a building (1970)

Trisha Brown (1936-) invente d'autres rapports entre le corps et l'espace. Le corps est placé dans des situations inhabituelles. Les corps explorent la verticalité et l'horizontalité. La chorégraphe se joue du poids et de la gravitation.

L'espace est un espace de jeu. Elle a souvent créé des œuvres adaptées au lieu. Ici, les danseurs utilisent un harnachement d'alpinistes pour défier la gravité en marchant sur un mur.

Stronger (2009)

http://www.numeridanse.tv/fr/video/511_stronger

<http://vimeo.com/11272451>

Wilkie Branson et Joel Daniel, deux compagnons nouvellement retrouvés (**Dance Company Champloo**) entreprennent un voyage s'aventurant sur une montagne boisée. Ils puisent une liesse et une force retrouvées récemment dans l'unité complémentaire qu'ils ont découverte.

Babel (2010)



Chorégraphie de Sidi Larbi Cherkaoui et Damien Jalet. <http://vimeo.com/42778182>
Point de départ : récit de la Tour de Babel où Dieu punit ceux qui ont élevé une tour en son nom, entraînant le chaos... Constructions d'un espace fait d'axes, de frontières, évoquant les divisions géopolitiques ainsi que les barrières que nous nous imposons (ou imposons à autrui). Mais les structures évoluent et peuvent favoriser aussi des moments tendres, secrets....

Pistes pédagogiques

Danser à l'extérieur

Tenir compte des contraintes de l'espace (arbres, escaliers...) pour les intégrer à la danse.

1. **Photo ou exploration de l'espace** : à partir des éléments physiques de l'espace, donner des mots de description (lignes, surfaces, couleurs) et des mots évocateurs (impressions).
2. **Activité d'exploration dansée** : réaliser toutes les actions possibles avec les contraintes de l'espace.
3. **Activité de composition** : composer une phrase dansée avec des actions choisies.
4. **Activité de transformation** : enrichir et transformer avec les mots et/ou transposer dans un espace scénique.

Danser dans un espace scénique

Jouer avec l'espace en y intégrant des cartons, de grands élastiques.... En jouant sur les ombres et les lumières.

L'œuvre détournée

Le lac des cygnes

Ce ballet, devenu classique du genre, a fait l'objet de nombreuses réécritures.

Des chorégraphes ont entrepris de le revisiter, d'en explorer les thèmes pour en livrer une interprétation toute personnelle, parfois très éloignée de l'original.

“Le lac des cygnes” de Mats Ek 1987

http://www.youtube.com/watch?v=cJ7sm_k_K6Y

“Swan lake” de Matthew Bourne 1995

http://www.youtube.com/watch?v=y_n-VlwqXC4

« Daddy, I've seen this piece six times before and I still don't know why they're hurting each other » Robyn Orlin 1999

http://www.numeridanse.tv/fr/video/156_cygne-daddy-ive-seen-this-piece-six-times-before-and-i-still-dont-know-why-theyre-hurting-each-other

Tour du Monde en 80 danses n° 73

Pistes pédagogiques

1. Visionnage l'œuvre :

1^{er} lecture : se laisser porter par l'œuvre et voir les sentiments et émotions qu'elle évoque.

2^{ème} lecture : avoir un regard focalisé – Cibler le regard sur une composante de la danse (corps, espace, mouvement, relations...)

2. **Activités d'exploration et de composition** : explorer des déplacements et des gestes ; et choisir un geste et un déplacement et s'y référer pour construire sa phrase dansée.

Ressources

Ressources vidéos :

Numéridanse <http://www.numeridanse.tv/fr/catalog>

Le tour du monde en 80 danses : Charles Picq, DVD d'extraits d'œuvres chorégraphiques en prêt à Canopé.

Portail Danse sur Wikipédia : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Danse>

Eduscol: <http://eduscol.education.fr/cid49879/danse.html>

Site associatif : <http://www.passeursdedanse.fr/>

Ressources pédagogiques :

Document « danse créative à l'école » Equipe EPS 14

http://www.etab.ac-caen.fr/apiedu/eps/docs/adminEps14-doc_danse_14.pdf

TARDIFF Pascale : *Quand la danse rencontre la littérature jeunesse ou lecture chorégraphiques de la danse.* http://www.artsculture92.ac-versailles.fr/IMG/pdf/Doc_Danse_et_albums_Tardif-Pages.pdf

Histoire de la danse :

GINOT Isabelle MICHEL Marcelle, *Danse au XXème Siècle*. Larousse, Octobre 2008.

ARTS DU SON – EDUCATION MUSICALE

1. Des œuvres musicales dont le thème est la métamorphose

Vous trouverez ici une proposition de chants illustrant le thème de la transformation, de la métamorphose.

Pour chaque chant le matériel d'apprentissage est à disposition en téléchargement sur Magister, dans un parcours de formation dédié (partitions, paroles, mp3 du chant, mp3 du play-back).

En ce qui concerne les œuvres musicales, nous n'avons conservé que celles où la transformation illustrée est « audible » et peut donc se prêter à une analyse musicale. Des extraits de l'œuvre et la fiche pédagogique sont proposées au téléchargement sur Magister également.

1.1 La métamorphose des personnages

Métamorphose naturelle : je grandis, je vieillis

- La ronde des anniversaires (chant maternelle)
- Chanson d'anniversaire (chant maternelle)
- Petit frère (chant maternelle)
- La dent (chant cycle 2)
- Doucement je grandis (chant cycle 2)
- Le sais-tu mon petit frère (chant cycles 2 et 3)
- J'ai un an, dix ans (chant cycles 2 et 3)
- Et c'est la vie qui passe (chant cycle 3)
- Plus tard quand tu seras grand (chant cycle 3)

Métamorphoses imaginaires

- La grenouille (chant cycles 2 et 3)
- Les entretiens de la Belle et la Bête – extrait des contes de ma mère l'oye- Ravel Fiche d'écoute jointe.

1.2 La métamorphose de l'eau

- C'est extra-eau-rdinaire (chant cycle3)
- C'est de l'eau (chant cycle 3)
- Gouttelettes (chant maternelle - cycle2)
- La Moldau – Smetana Fiche d'écoute jointe.

La Moldau (en fait Vltava) est la principale rivière de Bohême. Elle traverse Prague. L'œuvre évoque le cours de cette rivière, de sa source jusqu'à son confluent avec l'Elbe,

1.3 La métamorphose des animaux

- Le kangouroucq (chant cycle 3)

2. Les métamorphoses du son lui-même

Vous trouverez ici les procédés de transformation les plus classiques utilisées en musique. Pour chacun, il sera intéressant de mettre en relation le chant et l'œuvre proposés.

2.1 Transformer une mélodie en changeant la durée

Le contraste lent/rapide

- Lent, lent, lent (chant maternelle)
- Montage surprise

La même mélodie est exécutée rapidement et lentement en alternance. On pourra par exemple faire marcher les élèves sur la musique en leur demandant de la suivre. L'objectif serait que les élèves parviennent à distinguer lent/rapide et parviennent à adapter leur marche.

L'accélération

- Yapadcha (chant cycle 2 et 3)
- Dans le hall du roi de la montagne – extrait de Peer Gynt – E. Grieg Fiche d'écoute jointe.

2.2 Transformer une mélodie en changeant la hauteur

Transformation mode majeur/mode mineur

- Frères Jacques
- Frère Feu – extrait de la symphonie n° 1 de Malher

Un chant et une œuvre à mettre en relation (tous cycles ; chant en canon pour le C3). Fiche d'écoute jointe.

Modification progressive de la hauteur

- **Sibilarico (chant cycle 3)**
La même mélodie est chantée à des hauteurs différentes

2.3 Transformer une mélodie en changeant l'intensité

- **Extrait du premier mouvement de la symphonie n° 5 de Beethoven**
Les célèbres « pom pom pom pom » de Beethoven sont joués parfois fortement, parfois faiblement.
A écouter, discerner et reproduire avec sa voix ou des instruments

2.4 Transformer une mélodie en changeant le timbre

- **Extrait de Mercure - Les planètes - Gustav Holst**
Dans cet extrait le même motif est joué successivement par le violon, le hautbois, la flûte, le glockenspiel, le cor anglais et pour finir les violons de plus en plus nombreux.

2.5 Transformations de plusieurs de ces paramètres

- **Songe d'une nuit de Sabbat extrait de la Symphonie Fantastique – Berlioz**
Le Dies Irae, chant grégorien y est repris et déformé de différentes façons. Fiche d'écoute jointe.
M.A.O : Avec les plus grands on pourra jouer à transformer un enregistrement de sa voix ou une chanson en utilisant par exemple, le logiciel gratuit Audacity.
- **Ouverture aux insectes – Pierre Henry (fiche d'écoute jointe – Les insectes)**
M.A.O : avec les plus grands, on pourra jouer à assembler les enregistrements de nos productions sonores racontant les différentes étapes de la vie d'un insecte (Doc sonore de l'école de Villerville joint)

2.6 Enrichir une mélodie

Ajouter des bruits, des instruments

- **T'y es haut (chant cycles 2 et 3)**
- **Extrait de Parade- E. Satie**
A l'instar d'Erik Satie, on pourra ajouter à une mélodie ou une chanson des bruits produits par divers instruments ou objets du quotidien.

Ajouter le même thème en le décalant (le canon)

- **L'Inspecteur mène l'enquête (chant en canon cycle 3)**
- **L'hypotame Patapouf (chant en canon cycle 2)**
- **Toc Toc Toc (maternelle)**
Impossible de chanter en canon en maternelle. On pourra néanmoins proposer une écoute corporelle de ce canon à deux voix. La classe sera partagée en deux groupes et chaque groupe devra repérer et suivre sa voix (en marchant quand il l'entend par exemple).
- **Canon en D minor de Pachelbel**
Ecouter, repérer les entrées successives dans le plus célèbre des canons instrumentaux

Ajouter plusieurs thèmes ou boucles en accumulation :

- **Gotan project – Santa Maria**
- **Tree song - René Aubry**
On repérera l'entrée successive des instruments, ou des boucles en accumulation.

3. Les métamorphoses de l'œuvre

3.1 Des versions différentes selon les régions, les pays

- **A la claire fontaine (version traditionnelle et version créole)**

3.2 Des chants repris dans d'autres styles musicaux

Chacun de ces trois chants a subi quelques métamorphoses ! Il conviendra alors de comparer la version originale et la version arrangée voire les sources d'inspiration.

- **Nous n'irons plus au bois** : version jazz, version traditionnelle ainsi que l'œuvre « Images Oubliées » de Debussy où l'on entend le thème de « Nous n'irons plus au bois » - A repérer
- **Au clair de la lune** : version jazz, version traditionnelle
- **Yellow submarine – Beatles** :
Chanter sur un play back peu habituel : Yellow submarine dans l'esprit de Bach
Inclus dans ce dossier : la version originale des Beatles et le concerto Brandebourgeois n° 4 (3ème mouvement) – JS Bach – Pour écouter du « vrai » Bach dont l'orchestration est proche (flûte et orchestre à cordes) !

3.3 Une œuvre instrumentale transformée en œuvre vocale

- **La marche turque de Mozart**

On pourra écouter la version originale, et une adaptation chantée.

- **Le largo de l'Hiver – Les quatre saisons de Vivaldi (chant et œuvre)**

Un chant dont la mélodie reprend le largo de L'hiver avec des paroles que l'on peut changer.

Version originale jointe

4. Les métamorphoses des objets de la vie quotidienne en objets sonores

Avec des ustensiles de cuisine par exemple

- **La crème chantilly (chant cycle 3)**
- **La soupe à la citrouille (maternelle CP)**
- **Kitchen song** : regarder et écouter cette pièce sonore jouée avec des ustensiles de cuisine

5. Les métamorphoses d'objets sonores en œuvres plastiques : les sculptures sonores

- **Des exemples de sculptures sonores à réaliser en classe à partir d'objets de récupération**

Littérature/Albums - Pistes d'activités proposées par Télémaque

Fiche élaborée dans le cadre du Comité de lecture Télémaque, rédigée et mise en ligne par Chantal Bouguennec le 15/03/2004

Site Télémaque : dossier sur la métamorphose en littérature

<http://www.cndp.fr/crdp-creteil/telemaque/comite/metamorphose.htm>

La fiche pédagogique recense des pistes différentes et variées à mettre en place à partir d'un corpus d'ouvrages proposé dans la bibliographie associée. Les livres de la bibliographie seront répartis en trois grandes catégories :

I. Les métamorphoses physiques véritables, parmi lesquelles nous retrouverons :

- les documentaires
- les mythes et légendes des différentes cultures
- les récits fantastiques
- les contes et les histoires de sorcières

II. Les métamorphoses à caractère psychologique, parmi lesquelles nous retrouverons

- les récits initiatiques, ceux où la métamorphose est en rapport avec l'amour, l'imaginaire, le point de vue, l'environnement, le doute, la projection de soi.

III. L'évocation de la métamorphose par les mots ou l'image, les jeux visuels, le morphing, les mots-valises, les jeux de langage.

Les pistes d'activités, quant à elles, sont proposées dans un ordre différent puisqu'elles peuvent être transversales à plusieurs catégories.

On peut aussi établir une distinction des représentations en fonction du support :

- dans les albums : métamorphose physique, dans l'image (ouvrages destinés à des enfants jeunes)
- dans les documentaires : explication, démystification, aide à la compréhension du monde
- dans les romans : fantastique, imaginaire.

Certains ouvrages proposés dans la bibliographie (par exemple *Terriblement vert* et *J'étais un rat*) peuvent constituer une introduction au genre fantastique : irruption de quelque chose d'extraordinaire ou d'absurde dans le normal, le quotidien.

Les premières activités consisteront à effectuer des tris dans le but de faire extraire la notion de métamorphose

Les métamorphoses scientifiques

Trier les ouvrages qui proposent des métamorphoses de l'ordre du documentaire :

- métamorphoses de la matière (changements d'état)
- métamorphoses naturelles dans le cycle de vie des animaux et des plantes (grenouilles, abeilles, papillons, insectes divers, graines, fleurs, fruits...)
- métamorphoses dans le domaine scientifique, technologique, chimique (recettes de cuisine, ingrédients, cuisson, ébullition, réfrigération...)
- la croissance, la naissance, grandir.
- métamorphoses dans la nature et l'environnement : transformation de la ville, du paysage

Étudier, expérimenter à partir de ces ouvrages, en lien avec les matières scientifiques.

Analyser s'il s'agit d'une évolution naturelle (*Du têtard à la grenouille*) ou d'une transformation due à l'action de l'homme, volontaire ou non (*La petite maison, Une ville au fil du temps...*).

Comparer une métamorphose dans un documentaire scientifique et dans un roman. Relever les similitudes et les différences au niveau du vocabulaire.

Les métamorphoses fictionnelles

Trouver les critères qui vont permettre d'établir les catégories et de classer les livres du corpus. Cette activité s'effectuera avec l'aide du maître, qui guidera les élèves dans les comparaisons et les analyses d'ouvrages, en particulier pour les métamorphoses à caractère psychologique, souvent évoquées par l'image.

Chercher tout ce qui entraîne une métamorphose : objet, acte, parole, illusion, rencontre.

Pour chaque métamorphose, quelle que soit la catégorie, on pourra analyser : Qui transforme ? Combien de temps dure la transformation ? Qui est transformé ? Pourquoi ? En quoi ? Avec ou sans objet ? Avec ou sans aide ?

Le processus de la métamorphose :

Établir un tableau comparatif, par exemple :

	Personnage	État initial	État final	Durée de la métamorphose	Personnage maléfique ou bénéfique	Motivation de la métamorphose
Titre du livre						
Titre du livre						

Avec des enfants jeunes, on pourra se contenter de :

	Personnage (homme/animal)	Métamorphosé en ?	Avec objet / sans objet	Formule magique
Titre du livre				

Les élèves tenteront de déterminer s'il s'agit de :

- **Métamorphose involontaire** de l'homme victime des sortilèges (métamorphose subie)
- **Métamorphose délibérée** par science personnelle ou par aide magique, métamorphose décidée, choisie (don, pouvoir magique)
- **Métamorphose naturelle** du personnage qui appartient à la fois à l'espèce humaine et à l'espèce animale (plus rarement végétale)
- **Métamorphose spontanée** (Daphné en laurier, Narcisse en fleur, Eglé en sapin.)
- **Métamorphose initiatique** : certains passages évolutifs de la vie peuvent être perçus comme des métamorphoses (la puberté, le passage de l'enfance à l'âge adulte.)
- **Métamorphose définitive ou temporaire ?**

En cas de transformation définitive, l'être transformé garde à jamais la forme choisie ou imposée mais qui correspond toujours à sa nature profonde. Les métamorphoses définitives dont foisonne la mythologie, se rencontrent rarement dans les peuples christianisés (l'âme humaine, immortelle, ne saurait rester éternellement prisonnière d'une apparence non humaine). Si le héros est bienveillant, la transformation est temporaire. Dans le cas d'une punition d'un être méchant, la transformation peut être irréversible.

Les métamorphoses en lien avec un ou des objets

En lister quelques-unes :

- Métamorphose d'un objet en être humain. Elle correspond souvent à la naissance d'un enfant ardemment désiré (**Pinocchio**). Parfois, l'objet ne prend pas une apparence humaine mais acquiert une âme qui le pousse à aider ses maîtres.
- Métamorphose d'un humain en objet (**Légende du jardin japonais**).
- Métamorphose par l'intermédiaire d'un objet. Référence à la magie du travail (hache des bûcherons, filet du pêcheur, cuillère ou pot.)

Établir une liste de contes ou d'histoires dans lesquels l'objet est nécessaire pour revenir à l'état initial. Par exemple un vêtement peut être l'élément qui permet de retrouver une forme humaine (**Le renard de Morlange**).

Par l'imagination, certains personnages transforment des objets. Dans **Tout change**, certaines choses, indépendantes de l'enfant, continuent à se transformer au-delà de son regard. L'univers se métamorphose à partir de son point de vue.

- Rechercher les éléments annonciateurs de transformations.
- Sélectionner les images qui montrent que « les choses changent » autour du garçon et les décrire.

Les motivations de la métamorphose

Réfléchir aux motivations et aux causes de la métamorphose : s'agit-il d'amour, de ruse, d'une punition, d'une récompense, d'une transformation qui permet d'asseoir son identité. ?

Les contes étiologiques évoquent souvent une métamorphose en expliquant par un récit imaginaire la particularité d'un animal ou d'un lieu (pourquoi l'éléphant a une trompe, pourquoi le chameau a deux bosses, la naissance de l'Arc de Triomphe.)

Rechercher des livres qui proposent :

- des métamorphoses dans l'imaginaire, le discours, vers la notion d'identité (**Je vais me sauver**)
- des métamorphoses d'un groupe, pouvoir de la parole, représentation (**À calicochon**)
- des métamorphoses comme conséquence d'un acte ou d'un accident (**Terriblement vert**)
- des métamorphoses comme revanche des petits sur les parents (**Le grand livre vert**)
- des métamorphoses provoquées par l'émotion, l'amour, le besoin de grandir (**Petit**)
- des métamorphoses qui expliquent la particularité d'un animal (**365 contes des pourquoi et des comment ?**)

Plusieurs ouvrages reprennent le thème de rapetisser / grandir, rajeunir / vieillir

L'homme qui rétrécit ; Alice au pays des merveilles ; Shmélele ou le génie des larmes ; La potion magique de Georges Bouillon ; Petit ; Le baron Lambert, le portrait de Dorian Gray.

Piste d'écriture : « je me regarde dans la glace et je rajeunis »

Rechercher la proportion de métamorphoses féminines et de métamorphoses masculines dans les fictions. Remarquer que la femme est souvent médiatrice de la transformation.

La métamorphose à travers les genres littéraires

Dès le primaire.

On pourra étudier le motif de la métamorphose dans les **différents genres littéraires** (albums, romans, contes, récits fantastiques, théâtre...). Dans **Le Grand livre vert**, le personnage se transforme en vieillard car il a trouvé « un grand livre [...] rempli de formules magiques : comment vieillir ou rajeunir selon ses désirs, comment faire obéir les animaux, devenir invisible ».

Dans **Pinocchio**, récit proche du conte, un morceau de bois se met à parler. Dans ce contexte, la métamorphose relève de la magie. Par définition, elle ne s'explique pas et s'opère selon l'expression « par un coup de baguette magique ». C'est un phénomène brusque soudain, que le narrateur ne cherche pas forcément à expliquer.

Il serait intéressant, par cette approche de trouver d'autres exemples de récits ou contes faisant référence à la magie et ainsi déterminer une des spécificités de ce genre littéraire à savoir un récit situé dans des temps immémoriaux, indéterminés où tout est possible puisqu'il s'agit d'un univers de légende et de fantaisie.

- Relever les métamorphoses instantanées magiques
- Rechercher d'autres contes qui proposent des métamorphoses de ce type.

Dans un deuxième temps, un parallèle peut être fait avec le thème de « grandir ». Toute évolution n'est-elle pas une métamorphose ? Les transformations d'un personnage sont parfois un cheminement initiatique où le héros doit passer par des états différents pour accéder au bonheur final.

Dans le même mouvement, la métamorphose illustre souvent dans le conte, des fantasmes, des désirs enfantins. Ainsi dans le **Grand livre vert**, prendre l'apparence d'un vieil homme signifie pour le jeune héros : supplanter l'autorité des adultes, bien travailler sans se fatiguer, rétablir ce que l'on croit être plus juste.

Dans **Pinocchio**, la récompense suprême tient dans les propos de la fée « les enfants qui secourent avec amour leurs parents dans leurs misères et dans leurs infirmités méritent toujours beaucoup de louanges et d'affection, alors même qu'on ne peut pas les citer comme des modèles d'obéissance. » La métamorphose de Pinocchio en petit garçon est bel et bien une transformation psychologique positive, il devient un être de chair et de sang et accède à l'humanité.

- Comparer avec d'autres contes qui utilisent la métamorphose pour exprimer des désirs enfantins.
- Poser à la classe la question « si j'avais le pouvoir de me transformer, en quoi le ferais-je et dans quel but ? ». Un travail sera mené à la fois sur l'expression orale et écrite.

Rechercher des contes dans lesquels un même personnage se métamorphose plusieurs fois. Lister les différentes métamorphoses de ce personnage. Comparer dans les différentes versions la description de chacune des métamorphoses.

Par exemple, dans **Pinocchio** toujours, relever toutes les transformations du héros (enfant, nez, âne...) ainsi que celles d'autres personnages. Repérer les expressions et les verbes utilisés pour décrire les métamorphoses. On trouve ainsi pour la transformation de Pinocchio en âne :

« Représentez-vous donc sa stupeur lorsqu'il constata, en touchant ses oreilles avec la main, que, durant la nuit, celles-ci étaient devenues comme des plats à barbe » (**Pinocchio - Albin Michel - 2003**).

« Représentez-vous donc sa stupeur lorsqu'il constata, en touchant ses oreilles avec la main, que, durant la nuit, elles étaient devenues longues comme une pelle à tarte » (**Pinocchio - Hachette - 2003**).

Dans les versions qui proposent une table des chapitres, faire des hypothèses à partir des titres de chapitres et rechercher ceux dans lesquels il peut y avoir une métamorphose.

Dans **Ilide et Irline** de Béatrix Beck (*in L'île dans une bassine d'eau*), Irline va subir plusieurs métamorphoses dues à la jalousie de sa sœur : elle sera transformée en garçon (par une fée), en cheval (par un enchanteur), en arbre (par une sorcière), en pierre (par le diable). Les lister et réfléchir à la progression qu'elles évoquent au niveau du manichéisme.

À partir du collège.

Le motif de la métamorphose pourra être utilisé pour **comparer deux genres littéraires : le conte et le récit fantastique**. Si le conte omet de décrire le processus de la transformation d'un personnage, il en va tout autrement dans l'univers du récit fantastique. Dans ce contexte, la métamorphose s'attaque à l'intégrité corporelle. Les descriptions deviennent hyperréalistes.

Dans **Terriblement vert**, la métamorphose est décrite étape par étape : un petit garçon se transforme en arbre. Son copain est alors pris de panique : « J'ai foncé dans la chambre de Maman pour dénicher le numéro des urgences [...] j'ai refait ce numéro dix fois [...] je nageais en plein cauchemar ». La métamorphose devient alors le moteur du récit. Cette tension est d'autant plus palpable car relayée par les illustrations assez inquiétantes de François Roca dessinant des grands yeux inquiets d'enfant au teint verdâtre.

Dans **J'étais un rat**, certains indices troublants révèlent l'ancienne identité de Roger : « [Il] glissa précautionneusement la main vers le pot et tout doucement prit un crayon. Il lui était impossible de se retenir, un peu comme un chien ne pouvait s'empêcher d'engloutir la gamelle du chat dès que l'occasion s'en présentait ». Et le narrateur de préciser que « la mine de plomb avait laissé des traces tout autour [de la bouche] de même que des petits éclats de peinture rouge ».

Le lecteur visualise alors les dents du rongeur. Ce phénomène est d'autant plus étrange qu'il apparaît dans un contexte tout à fait banal, le couple ayant recueilli l'enfant rat habite la rue depuis plusieurs générations, a pignon sur rue en qualité de cordonnier et blanchisseur. De même que le journal local diffuse la surprenante information.

Ce récit est l'exemple type d'un détournement d'un genre littéraire, ici en l'occurrence le conte de **Cendrillon**. À partir de là, les élèves pourront faire ressortir les différences qui opposent le conte au récit fantastique.

Comparer ces ouvrages de fiction avec l'univers des **Mangas**, genre connu de la culture populaire des enfants. Ces ouvrages véhiculent aussi des représentations de personnages qui ont le pouvoir de se transformer.

Faire un lien avec les films de héros qui se transforment pour vivre leurs aventures (Spiderman, Batman, Superman, Hulk...).

Trouver d'autres personnages qui se transforment et comparer leurs univers littéraires (il s'agit souvent d'une épopée, d'une quête).

Les métamorphoses dans la mythologie

La métamorphose est le propre des Dieux par rapport aux humains. Les dieux de l'Olympe descendent rarement sur Terre mais, dans ce cas, ils revêtent une apparence humaine ou animale (Apollon, Arès, Héphestos, Hermès, Poséidon, Zeus, Hadès, Aphrodite, Artémis, Athéna, Déméter, Héra, Hestia.).

Dans la mythologie, les hommes animaux vivent entre eux sous l'apparence humaine et, en croisant des humains, reprennent une apparence animale. Il leur arrive pour des raisons sentimentales, d'apparaître sous la forme humaine aux yeux des humains et abandonnent alors leur aspect bestial pour aimer.

Quelques exemples :

- Veau marin : *beau jeune homme*
- Tigre : *princesse robe de soie jaune et noire*
- Cygne : *princesse qui enlève ses plumes*
- Aigles, corbeaux : *cavaliers*
- Faucon : *vient rendre visite la nuit à sa belle*

Quelques métamorphoses de la mythologie

Proposer aux élèves une liste de héros mythologiques et leur demander de chercher en quoi ils sont transformés.

Classer les différentes métamorphoses mythologiques (collège) :

- Dieux / demi-dieux / humains
- Animaux, nymphes, objets, fleuves, végétaux, minéraux.
- Élaborer un imagier des personnages métamorphosés, un imagier des personnages responsables de la métamorphose.
- Rechercher des représentations artistiques des métamorphoses mythologiques :
La métamorphose de Narcisse (Dali) ; Kafka arcimboldesk (Michael Mathias Prechtl) ; Léda et le cygne (Léonard de Vinci) ; Apollon et Daphné (La métamorphose de Daphné, marbre Gian Lorenzo Bernini).

La métamorphose dans l'image

Activités d'observation

Observer comment est représentée la métamorphose dans une image et de quelle façon la mise en page sert le propos. L'illustrateur utilise souvent la double page pour mieux montrer le changement.

Dans **Le grand sommeil**, la haie d'épines se transforme en rosier sur la deuxième page.

La série **Oh ! ; Ah !** dissimule tout d'abord au lecteur la seconde partie de l'image et crée ainsi l'effet de surprise.

Bruno Munari, en jouant avec les matières, les formes et les découpes, parvient à donner à son œuvre une impression de constante mobilité.

- Repérer les procédés techniques utilisés par l'illustrateur pour représenter une transformation : double page, demi-page, transparents, découpes, pliages.
- Rechercher des descriptions qui donnent libre cours à la fantaisie de l'image pour représenter le surnaturel.
- Comparer le récit de la métamorphose avec sa représentation et repérer quel moment de la transformation l'artiste a choisi d'évoquer
- Rechercher des illustrations qui montrent des métamorphoses qui ne sont pas dites dans le texte.
- Rechercher et analyser des illustrations dont la composition permet de voir des images différentes selon l'orientation du livre (**Une histoire à vous mettre la tête à l'envers.**)
- Rechercher des illustrations dans lesquelles l'univers se transforme pour évoquer l'état intérieur des personnages (**Une histoire à quatre voix ; Tout change ; Mes monstres à moi.**)

Les documentaires artistiques font parfois référence aux métamorphoses. On pourra les proposer en prolongement des analyses d'albums de littérature de jeunesse et des références mythologiques. Des artistes comme les **surréalistes (René Magritte par exemple)** ont en effet un certain pouvoir pour transformer les choses et les êtres.

- Chercher des reproductions de tableaux qui représentent des métamorphoses
Quelques références :
La métamorphose de l'objet ; La philosophie dans le boudoir. (Magritte - Cercle d'Art - Découvrons l'art du XXème siècle - 1994)
La forêt enchantée (Arthur Rackham)
Le Loup-Garou (Lucas Cranach)
Les portraits d'Arcimboldo
- Repérer et décrire les différentes étapes de la représentation d'une métamorphose.
- Pour les représentations des métamorphoses mythologiques, comparer deux reproductions de la même métamorphose. Rechercher le texte et remarquer la façon dont le tableau illustre le texte.
- Observer des œuvres en mouvement (**Fontaine Stravinski**) et remarquer de quelle façon les matériaux et la construction produisent des changements de formes et font penser à des créatures animées qui se métamorphosent.
- Observer les transformations de l'image dans les livres animés, dans les pop-up, dans les images qui se déplient, les livres avec transparents. Les livres d'artistes des **Trois Ourses** sont propices à ces activités.

Activités de production

- À la manière de **Magritte**, composer des images insolites par décalage d'un objet dans une matière différente de sa matière habituelle.
- À partir des livres de **Katsumi Komagata**, transformer des images, réaliser des pliages, des pop-up, des cadavres exquis.
- Utiliser l'ordinateur et les nouvelles technologies pour réaliser des morphing.
À la manière d'**Arcimboldo** ou de **Tomi Ungerer**, réaliser des détournements et des assemblages d'objets pour composer des portraits, des paysages.
- Réaliser des photomontages : photocopier des personnages de contes ou d'ouvrages de littérature de jeunesse et les transformer en agrandissant certaines parties, en les coupant en deux, en décalant ou échangeant les moitiés, en les associant à des objets.

La métamorphose dans le langage

Rechercher

Rechercher le vocabulaire particulier utilisé pour décrire une métamorphose :

- ✓ relever les verbes de transformation qui indiquent un changement d'état et qui aident à repérer les différentes étapes de la métamorphose (pousser, rétrécir, rapetisser, grandir, apparaître, gonfler.).
- ✓ classer les verbes selon le changement qu'ils expriment (matière ou consistance, couleur, forme.)
Jusqu'à la fin du cycle 2, les élèves analyseront les métamorphoses physiques ; à partir du cycle 3, ils pourront s'intéresser aussi aux métamorphoses internes et psychologiques, plus complexes, ainsi qu'au champ lexical qui traduit les sentiments.
- ✓ À partir des mots d'un texte, effectuer des relevés de phrases significatives, puis, en ateliers, construire en dessin le personnage qui se métamorphose sans oublier de détails.
Légender le dessin en utilisant les mots du livre.
Confronter les dessins et comparer les représentations.
- ✓ À partir de **J'étais un rat**, travailler les champs lexicaux et analyser le vocabulaire utilisé (grignoter, ronger, mâchonner, bondir, mordre, ramper...).
- ✓ Dans certains récits fantastiques, relever les termes qui concernent les humains et ceux qui concernent les objets et les mettre en parallèle. Par exemple, dans **Terriblement vert** :

bras	branches
jambes	racines
mains	feuilles
torse	tronc
peau	écorce
chevelure	feuillage

Dans **Tout change**, relever les mots ou les phrases qui préparent aux métamorphoses dans l'image.

- travailler sur le sens propre et le sens figuré, analyser les métaphores ; par exemple : « Avant de partir, il avait dit que les choses changeraient bientôt ».
- aider les élèves à remarquer que la métamorphose n'est pas réelle, et aborder un parallèle avec la poésie, qui transforme le banal et le quotidien et donne le pouvoir de voir le monde autrement (Supervielle, Ponge.)

Analyser le pouvoir métamorphique de la langue (**Dico Dingo, L'île du droit à la caresse**).

- À partir des livres de Yak Rivais, remarquer comment un changement de mot ou même de lettre peut transformer le sens du texte.
- Rechercher des illustrations au pied de la lettre et les expressions correspondantes (*Au Pied de la lettre ; Ma maîtresse m'a dit qu'il fallait bien posséder la langue française* et autres livres d'Alain Le Saux). Remarquer de quelle façon l'illustration peut transformer le sens d'une expression habituelle.

Rechercher des livres qui proposent des mots-valises (**Les étonnants animaux que le fils de Noé a sauvés**).

Produire

- Jouer au jeu du téléphone arabe (la phrase choisie se transforme au fur et à mesure qu'elle est chuchotée par chaque participant).
- Inventer des mots-valises, en illustrer, les associer différemment.
- À la manière des jurons du Capitaine Haddock, inventer des verbes fabriqués par la contraction de deux autres verbes et écrire un petit texte pour les utiliser.
- Rechercher et créer des anagrammes : composer des mots en replaçant dans un ordre différent les lettres d'un autre mot (**La comédie des mots**).
- Rechercher et créer des calligrammes (**Le colporteur d'images**)
- Réaliser un dictionnaire ou un répertoire des formules qui servent à la transformation des personnages.
Utiliser ce répertoire pour inventer de nouvelles transformations, en échangeant les formules et les personnages, en racontant sa propre métamorphose du temps où l'on était, en imaginant un rêve de métamorphose : « Si on me donne la possibilité de me transformer, je me transforme en. »

Le langage peut également se métamorphoser au niveau du son :

- Enregistrer une voix et réduire ou augmenter la vitesse lors de l'écoute. Observer les effets produits.

D'autres pistes autour du langage sont proposées dans la fiche pédagogique [La langue en jeux](#).

Les métamorphoses

Bibliographie

Bibliographie élaborée dans le cadre du comité de lecture Télémaque, rédigée et mise en ligne par Chantal Bouguennec le 26/03/04

Cette bibliographie n'est pas exhaustive. Certains titres sont malheureusement épuisés mais vous pouvez les emprunter dans les bibliothèques jeunesse.

I. Métamorphoses physiques

Titres	Auteurs	Éditeurs	Niveau
Sylvestre et le caillou magique	Steig, William	Albin Michel jeunesse 2006	C1
L'homme bonzaï	Bernard, Fred / Roca, François	Albin Michel 2003	C3/clg
Quartier lointain	Taniguchi, Jirô	Casterman 2002	collège
La femme oiseau	Yagawa, Sumiko / Akaba, Suekichi	Circonflexe (Aux couleurs du temps) 1995	C2/C3
La petite maison	Burton, Virginia Lee	Circonflexe 1996	C2/C3
Le secret de la fée	Helft, Claude / Elisem	Desclée de Brower 2002	C2
Léonard	Erlbruch, Wolf	Être 2003	C1/C2
Jeremy Cheval	Beaude, Pierre-Marie	Gallimard 2003	C3/clg
Animorphis (série Les Animorphes)	Applegate, Katherine	Gallimard	C3/ clg
Le machin-bidule	Jennings, Paul / Pef	Gallimard	C3
Sacrées sorcières	Dahl, Roald	Gallimard 1994	
La potion magique de Georges Bouillon	Dahl, Roald	Gallimard 1997	C3
J'étais un rat !	Pullman Philippe	Gallimard 1999	C3/clg
Le monstre poilu	Bichonnier, Henriette / Pef	Gallimard 2001	C2
La promesse	Willis, Jeanne / Ross, Tony	Gallimard 2003	C2
Moi et mon chat ?	Kitamura, Satoshi	Gallimard 1999-2004	C1/C2
Un jour avec la Tour Eiffel	Simiane, Victor / Boiry	Grasset (Lampe de poche)	C3
Pour l'amour des loups	Sanvoisin, Éric	Hachette (vertige fantastique) 2000	C3/clg
Alice au pays des merveilles	Carroll, Lewis	Hatier 2002	C3
Salomon le clou rouillé	Steig, William	Kaléidoscope 2005	C1
Nesta la petite sorcière	McAllister, Angela	Kaléidoscope 1990	C1/C2
Un poisson est un poisson	Lionni, Léo	L'école des loisirs 1972	C1/C2
Ma sorcière, mon ange et moi	Solotareff, Grégoire	L'école des loisirs 1988	C3/clg
Jaune d'ouf	Edith / Rascal	L'école des loisirs 1992	C1/C2
L'île dans une bassine d'eau	Beck, Béatrice	L'école des loisirs 2002	C3/clg
Les passagers de l'orme	Simard, Éric	Magnard (les fantastiques) 1998	C3
Le chant sacré des baleines	Simard, Éric	Magnard (les fantastiques) 2001	C3
Shrek !	Steig, William	Mango 1998	C1/C2
Gisella et le pays d'Avant Nouveauté !	Gerstein, Mordicaï	Naïve 2006	clg
Un monstre dans la peau	Ben Kemoun / Roca, François	Nathan (demi-lune) 1997	C2
Le buveur d'encre	Sanvoisin, Eric / Matje, Martin	Nathan (pleine lune) 2002	C3
Le petit buveur d'encre rouge			
Terriblement vert	Ben Kemoun, Hubert	Nathan 2001	C3
Clair de loup	Lenain, Thierry	Rageot (cascade) 1998	C3
Le chevalier inexistant	Calvino, Italo	Seuil 2001	Clg/ lycée
Princes et princesses	Ocelot, Michel	Seuil 2001	C2/C3
Le réveil du loup garou	Sadoul, Barbara	Syros (chauve-souris) 2000	C3/clg

Contes

Titres	Auteurs	Éditeurs	Niveau
Le vilain petit canard	Andersen, Hans Christian		C2/C3
La petite sirène	Andersen, Hans Christian		C3/clg
Contes du septième jour	Héron, Jean-Olivier	Actes Sud 2000	
La légende du jardin japonais	Pontier, Arnaud	Albin Michel (petits contes de sagesse) 2003	C2/C3
Pinocchio	Collodi, Carlo / Fanelli, Sarah	Albin Michel 2003	C2/C3
Pinocchio	Collodi, Carlo / Ivers, Mette	Hatier 1991	C2/C3
Pinocchio	Collodi, Carlo / Ivers, Mette	Hachette 2003	C2/C3
La Belle et la Bête	Leprince de Beaumont, Jeanne-Marie / Claveloux, Nicole	Être 2001	C2/C3/clg
Contes et légendes des Inuit	Coyaud, Maurice / Strassmann, Susanne	Flies France (aux origines du monde) 2006	C3/clg
Le calife cigogne	Hauff, Wilhelm	Flammarion (père castor) 1993	C2/C3
Le chat botté	Perrault, Charles / Truong, Marcelino	Gallimard 1991	C2/C3
Les contes du chat perché	Aymé, Marcel	Gallimard 1997	C2/C3
Ti Jean et la diablesse (bilingue - créole)	Cadore, Isabelle	Harmattan 1999	C2
Cendrillon	Perrault, Charles	Nathan (les petits cailloux) 1998	C1/C2/C3
Le nain long	Hauff, Wilhelm	Nord-Sud	
Les sept corbeaux	Grimm / Sauvant, Henriette	Nord-Sud 1998	C2/C3
365 contes des pourquoi et des comment ?	Bloch, Muriel / Wilson, William	Gallimard (giboulées) 1997	C2/C3
Contes des métamorphoses (série)	Héron, Jean Olivier	Sorbier / Gulf Stream 2004	C2/C3
Contes des peuples de Chine	Olive, Guillaume / Zhihong, Hé	Syros 2003	C2/C3/clg

Mythologie

Titres	Auteurs	Éditeurs	Niveau
Collection " les naissances du monde " (la mythologie chinoise, tibétaine.)		Actes Sud	C3/clg
Les métamorphoses	Ovide	Actes Sud 2001	collège
Les dieux s'amuse	Lindon, Denis	Flammarion (père castor) 1999	collège
Les plus belles histoires de la mythologie	Koenig, Viviane	La Martinière 1997	C3/clg
Les métamorphoses d'Ovide	Gillot, Laurence	Nathan 1999	C3/clg
Contes et légendes mythologiques	Genest, Émile	Pocket 1999	C3/clg
Le premier livre des merveilles	Hawthorne, Nathaniel	Pocket junior 1999	C3/clg
Le second livre des merveilles	Hawthorne, Nathaniel	Pocket junior 2000	C3/clg

Documentaires

Titres	Auteurs	Éditeurs	Niveau
Du têtard à la grenouille	Collectif	Deux coqs d'or 2003	C1/C2/C3

De la chenille au papillon	Wallhey, Paul	Gallimard 1988	C3/clg
Une ville au fil du temps	Millard, Anne / Noon, Steve	Gallimard 1998	C3/clg
Une ville au fil du temps	Maillard, Anne	Gallimard 1998	C2/C3
Le prisonnier de soie	Morin, Patrick	L'école des loisirs (archimède) 1995	C2/C3
La chenille en danger	Lucht, Irmgard	L'école des loisirs (archimède) 1997	C2/C3
La ronde annuelle des marteaux piqueurs	Müller, Jorg	L'école des loisirs 1974	C3 / clg
La pelle mécanique ou la mutation d'une ville	Müller, Jorg	L'école des loisirs 1979	C3 / clg

II. Métamorphoses à caractère psychologique

Titres	Auteurs	Éditeurs	Niveau
Riquet à la houppe	Perrault, Charles / Claverie, J	Albin Michel 1998	C3/clg
Annabel et la bête	Demers, Dominique	Dominique et Cie 2002	C2/C3
A calicochon	Browne, Anthony	Flammarion 1992	C2/C3
Mes monstres à moi	Ben Kemoun	Flammarion 1997	C1
Le grand livre vert	Graves, Robert	Gallimard 2001	C3
C'est arrivé au Louvre	Collectif	Hachette	C2/C3
La bibliothécaire	Gudule	Hachette 1997	C3/clg
Lulu et les bébés volants	Posy, Simmonds	Hatier 1988	C2
Les tableaux de Marcel	Browne, Anthony	Kaléidoscope	C2/C3
Marcel le magicien	Browne, Anthony	Kaléidoscope 1995	C1/C2/C3
Tout change	Browne, Anthony	Kaléidoscope 1997	C2/C3
Marcel le champion	Browne, Anthony	Kaléidoscope 1997	C1/C2
Une figue de rêve	Van Allsburg, Chris	L'école des loisirs	C3/clg
Petit	Anne, Catherine	L'école des loisirs (théâtre) 2002	C3
Le jardin de Meredith	Sheldon Dyan / Blythe Gary	L'école des loisirs 1994	C3
La marque du diable	Moka	L'école des loisirs 1996	Collège
Okiléle	Ponti, Claude	L'école des loisirs 1997/2002	C2/C3
Jumanji	Van Allsburg, Chris	L'école des loisirs 1998	C3/clg
Schmélele et l'Eugénie des larmes	Ponti, Claude	L'école des loisirs 2002	C1/C2/C3
La diablesse et son enfant	Ndiaye, Marie / Nadja	L'école des loisirs 2002	C3
Les noces du soleil	Piquemal, Michel / Buguet, Anne	Lo País (d'enfance) 2001	C1/C2
Je vais me sauver !	Wise Brown, Margaret / Hurd, Clément	Mijade 1999	C1
Kirikou	Ocelot, Michel	Milan 2001	C1/C2
Le renard de Morlange	Surget, Alain	Nathan (pleine lune) 2002	C3/clg
Un monstre dans la peau	Ben Kemoun / Roca, François	Nathan 1997	C2/C3

III. Évocation de la métamorphose dans l'image, dans le langage

Dans l'image

Titres	Auteurs	Éditeurs	Niveau
Les machines de Munari	Munari, Bruno	CÉRA-nrs Éditions 1998	C2/C3/clg
Mes monstres à moi	Ben Kemoun	Flammarion 1997	C1
Une histoire. à vous mettre la tête à l'envers pour la joie de lire les curieuses aventures d'une chenille gourmande	Brown, Ruth	Gallimard 1982	C1/C2
J'observe Arcimboldo	Delafosse, Claude	Gallimard 1999	C1/C2
Une histoire à quatre voix	Browne, Anthony	Kaléidoscope 2000	C3/clg
Les aventures d'une petite bulle rouge	Mari, Iela	L'école des loisirs 1968	C1
Le grand sommeil	Pommaux, Yvan	L'école des loisirs 1998	C1/C2
Du jaune au rouge ; Du vert au vert ; Du bleu au bleu	Komagata, Katsumi	Les trois ourses 1995	Tous
Ça y est, je vais naître !	Komagata, Katsumi	Les trois ourses 1995-1999	Tous
La tête dans les nuages	David, François / Solal, Marc	Motus 1998	C1/C2/C3
Oh! / Ah!	Goffin, Josse	Réunion des musées nationaux 1991	C1/C2/C3
Dans la nuit noire	Munari, Bruno	Seuil 1999	C2/C3/clg
Dans le brouillard de Milan	Munari, Bruno	Seuil 2000	C2/C3/clg

Dans le langage

Titres	Auteurs	Éditeurs	Niveau
Le colporteur d'images	Quesemand, Ann / Berman, Laurent	Alternatives 1997	C2/C3
Avatars et coquecigrues	Alexis	Audi / Fluide glacial	C3/clg
L'atelier des mots	Coppens, Bruno / Lemaître, Pascal	Casterman 2002	C2/C3
1001 conseils pour écrivains en herbe	Maillé, Myriam / Lemaître, Pascal	Casterman 2004	C3/collège
Au pied de la lettre	Peignot, Jérôme / Constantin, Robert	Des Lires 2003	C3/clg
Francis Ponge, un poète	Ponge, Francis	Gallimard 2002	C3/clg
Jules Supervielle, choix de poèmes	Supervielle, Jules	Gallimard 2004	C3/clg
L'île du droit à la caresse	Mermet, Daniel	Harlin Quist 1998	C3/clg
Le sautaméléon	Geraghty, Paul	Kaléidoscope 2001	C2
Les sorcières sont N.R.V et autres titres	Rivais, Yak	L'école des loisirs 1988	C3/clg
Le Métro-mé-pas-tro	Rivais, Yak	L'école des loisirs 1991	C3/clg
C'est enfantastique !	Rivais, Yak	L'école des loisirs 1995	C3/clg
Le rhinocérosignol et le coca-koala	Rivais, Yak	L'école des loisirs 1997	C2/C3/clg

L'Ogre et l'acrostiche	Rivais, Yak	L'école des loisirs 2001	C3/clg
Dico Dingo	Garnier, Pascal / Gerner, Jochen	Nathan (demi-lune) 1996	C3
Papa m'a dit que son meilleur ami était un homme-grenouille	Le Saux, Alain	Rivages 1984 - 1996	C1/C2
Interdit / toléré	Le Saux, Alain	Rivages 1988 - 1996	C1/C2
Le prof m'a dit que je devais absolument repasser mes leçons	Le Saux, Alain	Rivages 1996	C1/C2
Les étonnants Animaux que le fils de Noé a sauvés	Serres, Alain / Jarrie, Martin	Rue du monde 2001	C1/C2/C3

Ateliers d'écriture

Poèmes - collages

Assembler des phrases découpées dans le journal pour créer, comme Breton, des poèmes - collages et faire naître des images inattendues.

Cadavres exquis

Sur les pas de Breton, jouons au cadavre exquis, «jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes.» (Dictionnaire abrégé du surréalisme)

Poèmes - serpents

Poèmes composés de mots dont chacun commence par la dernière lettre du mot qui le précède. Meret Oppenheim a disposé ses poèmes-serpents sous forme de calligrammes. La grammaire est respectée mais la contrainte génère des associations inattendues

Mots-valises

Suivons la recette d'Alain Finkielkraut pour créer des mots-valises comme les surréalistes ont créé des objets inattendus : «Prenez un mot de la langue. Choisissez - le de préférence assez long. Oubliez le sens, pour ne vous attacher qu'à sa physionomie. Lentement, patiemment (ceci est un jeu dominical), dévisagez votre vocable. Si la chance vous sourit, un mot surgira dans votre esprit qui présente avec le premier quelque trait de ressemblance. Alors commence l'opération délicate : il faut que les deux termes fusionnent ; vous devez le croiser afin que naisse de cette union un petit bâtard bizarre (puisqu'il ne se rencontre dans aucun dictionnaire vivant) et familier (puisqu'on reconnaît en lui la présence des deux mots d'origine). Il est des hybridations impossibles, mais, au cas où vous réussiriez, dites-vous bien, gros balaise, que votre beau malaise a fait un mot valise. Mais ne vous laissez pas étourdir. Le jeu continue. Cherchez maintenant une définition à ce terme inédit.

En mélangeant les significations des mots qui sont enfermés dans votre valise, vous ferez advenir un sentiment compliqué, une réticence impalpable, un animal chimérique, ou un concept fou

Des procédés de réécriture

Transposition: changement de genre, de forme de discours, de point de vue et de narrateur ou de registre.

Amplification: expansion du texte source, les auteurs rajoutent des commentaires ou Des variantes à la première version de leur œuvre

Réduction: les auteurs procèdent par élimination, à la recherche d'une concision plus frappante.

Concours d'écriture

Rédiger individuellement en classe un texte (au choix : fictionnel, poétique, descriptif...) dans le cadre du concours d'écriture³ organisé par l'AMOPA (Association des membres de l'ordre des palmes académiques).

³ Pour participer à ce concours, les enseignants doivent s'inscrire leur classe auprès des conseillers pédagogiques en arts visuels. La date limite de remise des textes est fixée au 28 février 2015. Les lauréats recevront un prix à titre individuel sous forme de livre et feront gagner à leur classe un appareil photo numérique.

Ressources culturelles et pédagogiques départementales

La magie des métamorphoses

PISTES DE TRAVAIL

Dans le cadre du projet départemental 2014-2015, les activités proposées (détail au verso) par le musée des Beaux-Arts aux scolaires peuvent être déclinées selon **trois axes principaux** :

➤ 1. Les apprentissages qui nous transforment et nous font grandir

Pour les élèves qui ne sont jamais (ou rarement) venus au musée, une visite bien préparée de ce lieu patrimonial majeur, la confrontation avec de « vraies » œuvres d'art et l'initiation à la lecture des images contribuent à leur formation sensible, culturelle et intellectuelle.

- Visite découverte du musée (1h)
- Approfondissement thématique possible sur plusieurs séances, adapté au projet de l'enseignant

➤ 2. Métamorphoses mythologiques

Le thème de la métamorphose peut être abordé sous l'angle mythologique à travers des peintures et des sculptures mettant en scène des épisodes de la mythologie souvent inspirés des *Métamorphoses* d'Ovide.

Quelques œuvres de ce parcours thématique : Giovanni Benedetto CASTIGLIONE, *Io* [salle 3] ; Johan Carl LOTH, *Apollon et Pan* [salle 4] ; Pietro NEGRI, *Mercur et Argus* [salle 4] ; Noël COPYPEL, *Hercule et Achelous* [salle 5] ; Salvatore ROSA, *Glaucus et Scylla* [salle 5] ; Nicolas POUSSIN, *Vénus et Adonis* [salle 5] ; Pietro Giovanni NOVELLI, *Duel musical d'Apollon et Marsyas* [salle 10] ; Najia MEHADJI, *Icare* [salle 22] ; HUANG Yong Ping, *One Man, nine animals* [Parc de sculptures] ; Vincent BIOULES, *Daphné* [exposition temporaire, *L'œuvre en question n°9*, du 18 octobre 2014 au 18 janvier 2015].

➤ 3. Transformations et évolutions en tous genres

Transformations et évolutions sont au cœur de la création artistique du point de vue :

- de la représentation :

- o les âges de la vie : de l'Enfant Jésus au vieillard, la transformation des corps et des traits dans le temps peut facilement être observée dans la peinture ;
- o les éléments naturels : le cycle de l'eau et des saisons ainsi que la transformation du paysage sont visibles dans les tableaux ;
- o la plupart des mouvements artistiques depuis la fin du XIX^e siècle (impressionnisme, fauvisme, cubisme, abstraction...) ont placé la perception au centre de leurs recherches et ont transformé notre vision du monde ;

- de l'histoire de l'art : on peut suivre l'évolution d'un genre (paysage, portrait, nature morte...) à travers les siècles en sélectionnant quelques tableaux-clés ;

- des matériaux (toile, bois, papier, bronze, matériaux détournés...) et des techniques (tempera, peinture à l'huile, gravure, sculpture...) : comment des matériaux ordinaires (œuf, huile, charbon de bois, tissu, bois...) sont transformés et mis en œuvre pour obtenir une peinture délicate ou une sculpture monumentale ?

- des couleurs : en peinture, observer et comprendre comment 3 couleurs primaires se mélangent et se transforment pour créer de nouvelles couleurs et une palette infinie de teintes.

- du processus créatif :

- o de l'idée au tableau : comment s'élabore une œuvre ? Quelles sont les différentes étapes de la création ? Le musée conserve de nombreuses œuvres qui permettent de comprendre le processus de création d'artistes de différentes époques (Brueghel, Jordaens, Géricault, Rousseau, Coypel, Cavalier d'Arpin, Rigaud, Bourdelle...). Deux expositions temporaires compléteront ce sujet : *L'œuvre en question n°9* sur *Le Débarquement à Cythère* de Vincent Bioulès (18 octobre 2014 - 18 janvier 2015) et une exposition sur le dessin baroque (mars - mai 2015) ;
- o du texte au tableau : comment les artistes s'emparent d'un récit (Bible, mythologie...) et le transforment en une image ? Ce questionnement permet de comparer différentes versions d'un même sujet et peut se prolonger dans d'autres domaines (le cinéma, la musique, la danse...).

- du regard sur les œuvres : les tableaux n'ont pas été conçus pour le musée, leur déplacement (de l'église ou du palais au musée) et la manière de les installer dans des salles d'exposition ont transformé la fonction et la perception des œuvres.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

- Documents pédagogiques disponibles en ligne sur le site du musée <http://mba.caen.fr/espace-pedagogique#documents>

- o Parcours « La mythologie » ; « La Bible » ; « Le portrait »
- o Fiches « Étude d'une œuvre »

- Présentation aux enseignants de l'exposition *L'œuvre en question n°9* consacrée à Vincent Bioulès :

mercredi 12 novembre 2014, 14h30

Sur réservation : 02 31 30 40 85 (9h-12h du lundi au vendredi)

INFORMATIONS PRATIQUES

• Activités

- **visite libre** : l'enseignant anime lui-même la visite.

Tarif : gratuit - Tous niveaux - Durée : à déterminer lors de la réservation

- **visite commentée** : la classe est accueillie par une médiatrice pour une visite dont la durée et les contenus s'adaptent à l'âge des élèves. Il peut s'agir d'une visite découverte ou d'une visite thématique.

Tarifs : 20 € pour 1h ; 30 € pour 1h30 - À partir de la maternelle moyenne section - Durée : de 45 min à 1h30

- **visite-croquis** : la médiatrice ponctue la visite de moments de croquis qui ont pour objectif de développer le sens de l'observation des élèves.

Tarif : 30 € - À partir du CE2 - Durée : 1h30

- **visite-atelier** : la visite commentée est suivie d'un atelier de pratique artistique autour d'un thème. Uniquement dans le cadre du dispositif caennais *Musées et patrimoine* pour les établissements de la Guérinière et de la Grâce-de-Dieu.

Tarif : 40 € - À partir de la maternelle grande section - Durée : 2h

• Renseignements et réservations auprès du service des publics

- Pré-réservation en ligne : <http://mba.caen.fr/reservation-groupe>

- Par téléphone : 02 31 30 40 85 (9h-12h du lundi au vendredi)

• Horaires d'ouverture

9h30-18h tous les jours sauf le mardi, 1^{er} novembre, 25 décembre, 1^{er} janvier, dimanche de Pâques, 1^{er} mai et jeudi de l'Ascension.

À noter : les responsables de groupe doivent, avant le début de leur activité, se présenter à l'église Saint-Georges afin de retirer leurs tickets d'entrée pour le musée des Beaux-Arts.

• Coordonnées

Musée des beaux-Arts

Le Château

14 000 Caen

02 31 30 47 70

www.mba.caen.fr

Water is fiction

Susanna Majuri

Dans le cadre de la 23^e édition du festival Les Boréales, plateforme de création nordique

Après avoir présenté le travail photographique d'Elina Brotherus (Finlande) en 2006 et d'Anna Clarén (Suède) en 2008, le musée des Beaux-Arts de Caen accueille une trentaine d'images de grand format de Susanna Majuri. « L'eau est la couleur. Elle scintille ou elle devient d'un vert profond. C'est l'élément le plus remarquable de notre environnement », souligne la jeune photographe finlandaise, originaire d'Helsinki. Plongée au fond d'une piscine, elle organise des mises en scène improbables avec des figurantes évoluant devant des décors en toile cirée. Eclairés par les néons et les reflets de l'eau chlorée, les clichés de Susanna Majuri révèlent une atmosphère étrange et onirique. Susanna Majuri puise son inspiration dans toute forme d'art : elle se sent proche en particulier des artistes comme PJ Harvey, Tori Amos, Björk ou Agnes Obel, et du cinéaste Michel Gondry en passant par le travail de l'écrivaine islandaise Vigdis Grimsdottir ou de la photographe Annika Von Hausswoiff.



Red, 2012 © Susanna Majuri



Iskaldur, 2007 © Susanna Majuri

VISITES

Visites commentées : 23 novembre et 14 décembre, 16h
Musée des tout-petits * : 3 décembre, 16h et 14 décembre, 11h
Mercredi midi musée* : 3 et 17 décembre, 12h30
Decrypt'art : 4 janvier, 14h30 et 15h30
Visiteurs déficients auditifs * : 10 janvier, 11h
Visite animée * : 11 janvier, 15h
Visite croquis * : 11 janvier, 10h

ATELIERS

Atelier à quatre mains * : 10 janvier, 10h-12h (4-6 ans) / 14h-16h (7-12 ans)

* Sur réservation du lundi au vendredi de 9h à 12h : 02 31 30 40 85

Tous les jours (sauf le mardi) de 9h30-18h. Fermé 25 décembre et 1er janvier / Tarif : 3,20 € / Tarif réduit : 2,20 €
Gratuit pour les moins de 26 ans, pour tous le 1er dimanche du mois, pour les adhérents du Pass'murailles et les Amis du musée

Presse: Anne Bernardo - 02 31 30 47 76/ abernardo@caen.fr
Musée des Beaux-Arts de Caen Le château - 14 000 Caen
02 31 30 47 70- www.mba.caen.fr

LA MAGIE DES MÉTAMORPHOSES

PROJET DÉPARTEMENTAL DSDEN 2014-2015
PROPOSITIONS DU MUSÉE DE NORMANDIE POUR LE 1^{ER} DEGRÉ

AXES D'ÉTUDES PROPOSÉS

I. Dans les collections permanentes

Les collections du musée de Normandie permettent d'aborder le thème de la métamorphose au travers de 3 axes principaux :

❖ 1. Les métamorphoses de la matière (cycles 1 et 2)

Comment une matière brute peut-elle se transformer en objet, objet d'art ou du quotidien ?

- **La terre, l'argile**, matériau informe, est modulable à l'envie et se transforme en pots, fontaines, statuettes, épis de façage. Les exemples dans les collections du musée sont nombreux, de la Préhistoire jusqu'à nos jours, de l'objet le plus usuel au plus futile. Les poteries exposées permettent de comprendre les caractéristiques physiques des diverses argiles, l'évolution des techniques de fabrication et de cuisson selon les époques.



- **Les textiles** : comment passe-t-on d'une plante ou de la laine à un vêtement ? Le lin et le chanvre étaient par le passé des cultures importantes en Normandie, tout comme l'élevage du mouton pour la laine, utilisés entre autres pour le tissage ou la dentelle, comme en témoignent les collections textiles du musée.



- **Les aliments** : le lait et la pomme, qui font partie des productions normandes les plus développées depuis le XIX^e siècle, illustrent parfaitement la métamorphose du point de vue de la matière (d'état liquide à solide et inversement), mais aussi du goût, de l'utilisation, de la conservation ...



❖ 2. La métamorphose à travers les rites de passage (cycles 2 et 3)

La métamorphose peut être évoquée d'un point de vue sociologique et ethnologique. Les thèmes ci-dessous peuvent être abordés ensemble ou individuellement.

- **Les rites de passage de l'enfance à l'âge adulte** : l'entrée dans le monde adulte se faisait auparavant par diverses étapes très ritualisées (conscriptio, préparation de son trousseau, mariage...).
- **La transformation du corps** : évocation du rapport à la mort à travers l'évolution des rites de la Préhistoire (tumulus, nécropole), à l'ère gallo-romaine (incinération et enterrement), le Moyen Age (exposition du squelette d'un orfèvre-forgeron du VI^e siècle) et l'époque moderne (communauté de charitons, métier de cirier...).
- **Les rites de passage dans la chrétienté** : la transformation du néophyte en chrétien (le baptême, la communion ...).



❖ 3. La métamorphose d'un environnement paysager (cycles 2 et 3)

Le site du château de Caen ainsi que la ville sont d'excellents moyens de comprendre comment un site et une ville ont évolué au travers des siècles. C'est l'occasion d'aborder les notions d'urbanisme, d'architecture (styles architecturaux), de géographie, d'environnement.

- **Le château de Caen** : son évolution peut être abordée sous l'angle architectural et fonctionnel (d'un élément défensif à un site patrimonial). Les nouveaux outils numériques (reconstitution 3 D, films d'animation...) liés à l'ouverture du centre d'interprétation du château dans l'église Saint-Georges, facilitent la compréhension du site et de son évolution par les élèves.



- **La ville de Caen** : comment une ville se crée-t-elle ? Quelle évolution Caen a-t-elle connue avant sa destruction ? Quelles politiques de construction et d'urbanisme ont formé son visage actuel ? Comment distinguer les styles qui se superposent les uns aux autres ?





II. Dans l'exposition temporaire *Beauté divine ! Tableaux des églises bas-normandes du XVI^e au XX^e siècle. Du 7 février au 17 mai 2015*

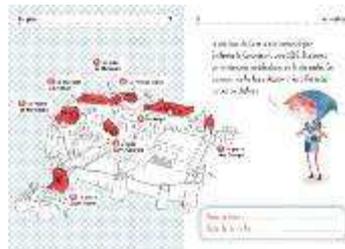
❖ Les tableaux d'églises : de la commande à l'objet d'art (cycle 3)

Comment un tableau se retrouve-t-il dans une église ?
 Qui en est le commanditaire et/ou le donateur ?
 Comment les artistes locaux s'inspirent-ils des œuvres de grands maîtres au travers de la gravure pour réaliser des copies plus ou moins fidèles au modèle ? Quelles sont les étapes de création des œuvres ? Comment un tableau passe-t-il d'« anonyme » à « attribué » ?
 Quels métiers se cachent derrière les études menées sur ces tableaux d'églises : « conservateurs antiquité objets d'art », restaurateurs, archivistes... ?



RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

- ✓ Documents pédagogiques (dossiers pédagogiques, parcours-découverte, livrets-jeux) gratuits, disponibles sur demande.
- ✓ Documents pédagogiques de l'exposition *Beauté divine* disponibles en ligne sur le site du musée début février 2015 : [Outils pédagogiques | Musée de Normandie](#)
- ✓ Site internet dédié à l'histoire du château de Caen : [Le château de Caen | Musée de Normandie](#)
- ✓ Parcours découverte de la collection « Caen, une ville à explorer », en vente 1,50€



INFORMATIONS PRATIQUES

Options de visite

- **Visite commentée** sur rendez-vous, suivie d'un parcours pédagogique à compléter en autonomie, 20 € par classe, tous niveaux, durée : 1h30 à 2h
- **Visite en autonomie** sur rendez-vous, avec un parcours pédagogique à compléter, gratuit, tous niveaux, durée : 1h
- **Visite-croquis** : la découverte des collections mêle commentaires et moments de croquis 30 € par classe, à partir du cycle 2, durée : 1h30
- **Visite + atelier** : la visite commentée est accompagnée d'un atelier d'art appliqué (sculpture sur pierre, enluminure, modelage-céramique, mosaïque, peinture rupestre, cuisine médiévale...). Uniquement dans le cadre de projets « à l'année » et du dispositif caennais *Musées et patrimoine* pour les établissements des Réseaux Réussite Scolaire. 40 € par classe, durée : 2h ou 3h (fractionnables)
- **Chasse au trésor** pour la découverte du château en autonomie



Publics

Cycles 1, 2, 3 ; publics spécifiques

Contact et Inscription

Service des Publics

Lise Lambinet

02 31 30 47 60

llambinet@caen.fr

Horaires d'ouverture

9h30-18h tous les jours sauf le mardi du 18 novembre 2014 au 31 mai 2015.

Fermeture les jours fériés : 1^{er} novembre, 25 décembre, 1^{er} janvier, dimanche de Pâques, 1^{er} mai, jeudi de l'Ascension.

Nouveau : les responsables de groupes doivent se présenter à l'église Saint-Georges (au centre du château) afin de retirer leurs billets d'entrée, quel que soit le type de visite.

FONDS RÉGIONAL D'ART CONTEMPORAIN BASSE-NORMANDIE

AU FRAC

VISITES COMMENTÉES DES EXPOSITIONS

Visites commentées des expositions présentées au Frac tout au long de l'année – sur rendez-vous.

Gratuit pour les classes qui participent au projet départemental.

11/10 au 23/11/ 2014.

Des pas dans l'escalier

Peter Buggenhout, Koenraad Dedobbeleer, Ida Ekblad, Dominique Figarella, Gregory Forstner, Ian Kiaer, Emmanuelle Lainé, Olivier Nottellet, Jacqueline Salmon, Bruno Serralongue, Taroop & Glabel



Bruno Serralongue, *Vestiges (après destruction). Zone industrielle des Dunes, Calais, avril 2007, 2007*
Photographie couleur

05/12/2014 au 14/02/ 2015.

Reef, Simon Faithfull



Simon Faithfull, *Reef*, 2014

À FRAC OUVERT – MAGIE DES MÉTAMORPHOSES

02/03 au 12/04/ 2015

Pendant six semaines, les salles du Frac sont réservées de façon exceptionnelle au public scolaire et aux groupes d'enfants et d'adolescents pour y découvrir des œuvres de la collection.

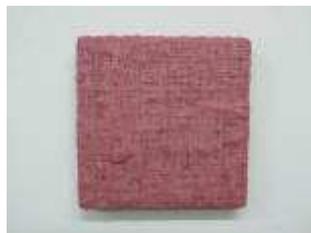
Cette année encore, les œuvres exposées répondent au thème du projet départemental, la « *Magie des Métamorphoses* ».



Lilian Bourgeat, *Chaise*, 2008, 196 x 125 x 115 cm



Delhine COindet, *Chérie, Chérie*, 2006



Dominique Figarella, *Sans titre (chewing-gum)*, 2014



Bruno Peinado, *Sans titre, Luxe Interior*, 2004

Les œuvres présentées au Frac semblent proposer des visions pour le moins étranges d'objets au quotidien : une chaise et des cerises se font gigantesques, des petits riens s'assemblent pour créer des maquettes, des morceaux de sucres permettent des architectures, des bouts de bois et des moutons de poussière créent des scènes mythologiques, tandis qu'un pantalon se fait masque, que des soldats deviennent des friandises et des chewing-gum un tableau.

// Visite commentée pour les classes sur simple rendez-vous – gratuit.

// Un dossier pédagogique sera disponible au moment de l'exposition.

DES ŒUVRES DANS L'ÉCOLE

Le Frac propose à trois écoles d'accueillir une exposition d'œuvres de sa collection en lien avec le projet pédagogique.

METAMORPHOSES - Lilian BOURGEAT, Patrice CARRÉ, Patrick TOSANI



Lilian Bourgeat, *Chaise*, 2008, 196 x 125 x 115 cm



Patrice Carré, *Récit de voyage*, 1983



Patrick Tosani, *Masque*, 2002, 11 x 141 cm

Dates

- du 1er novembre au 27 novembre 2014
- du 27 novembre au 19 décembre 2014
- du 12 au 31 janvier 2014

Organisation

Conditions matérielles nécessaires :

Un espace avec un mur complètement libre sans meuble ni affiche dans un espace qui soit fermé à clef le soir.

La « Chaise » de Lilian Bourgeat mesure 196 cm de haut x 125 cm de large x 115 cm de profondeur.

Il faut donc avoir l'espace pour la présenter et pour la faire passer.

Les portes et passages qui mènent à l'espace où elle sera exposée doivent donc faire **130 cm de large sur 196 cm de hauteur au minimum.**

Un courrier avec des fiches de prêts à retourner signées et une demande d'attestation d'assurance seront envoyés à votre chef d'établissement.

Le personnel du Frac se charge du montage et du démontage de l'exposition.

Pour le vernissage, le Frac fournit un modèle de carton d'invitation.

Une personne du service des publics et un conseiller pédagogique arts visuels seront présents au vernissage pour faire une visite de l'exposition au public et à l'équipe enseignante.

Un accompagnement pédagogique et des visites commentées à destination des classes seront organisés par les conseillers pédagogiques en arts visuels.

Documents

Un dossier pédagogique sur l'exposition sera disponible.

Il sera remis au moment du montage de l'exposition.

Il sera également téléchargeable sur le site du frac : www.frac-bn.org (Service éducatif /Hors Frac).

Des ouvrages sur les artistes vous seront prêtés le temps de l'exposition

Service éducatif :

Tél : 02 31 93 92 41

Frac Basse-Normandie

9 rue Vaubenard 14000 Caen

www.frac-bn.org

Mathilde Johan mathilde.johan@frac-bn.org

Pierre Ligier pierre.liquier@frac-bn.org

COLLECTION ARTOTHÈQUE DE CAEN

Palais Ducal
Impasse Duc Rollon, 14000 Caen
tél + 33 (0)2 31 85 69 73
info@artotheque-caen.fr
www.artotheque-caen.net

DOSSIER PÉDAGOGIQUE OBJETS EN TOUT GENRE !

Projet éducatif départemental 2014-2015 "La magie des métamorphoses"

La création plastique a souvent ses origines dans les observations ou les manipulations de la réalité. Cette réalité est inondée d'objets les plus divers : objets du quotidien, objets précieux, objets de collection, objets-outils, objets pour communiquer, pour se défendre ou se déplacer, objets de rêve, étranges...

Si le corps humain ou le paysage ont été la grande source d'inspiration pour les créateurs, la présence d'objets dans les œuvres pourrait bien être une des grandes composantes de l'art contemporain.

La thématique du projet éducatif départemental 2014-2015, intitulé *La magie des métamorphoses*, est un vaste sujet, aux pistes d'exploration riches et variées quelques soient les disciplines. Au regard de la collection de L'Artothèque, espaces d'art contemporain, le thème de l'objet dans l'histoire de l'art et particulièrement dans la période contemporaine s'est imposé de lui-même. Il permet d'appréhender la multitude de références et de réfléchir au processus créatif, ainsi qu'aux techniques plastiques de la présence de l'objet dans l'art.

L'exposition "Objets en tout genre !" proposée par L'Artothèque, est l'occasion de découvrir à travers une sélection de 10 œuvres, comment les artistes contemporains s'approprient les objets. Ainsi, Pierre Arduvin propose une rencontre décalée entre la banalité d'une bassine en plastique et les codes des contes de fée et de la mythologie. Franck Scurti quant à lui, s'empare de divers objets pour dénoncer la société de consommation. D'autres oeuvres, telles celles de Paul Collins et Philippe Daurios se jouent des rapports d'échelle, troublant ainsi la perception du réel.

Propre au monde qui nous entoure, c'est donc tout naturellement que la place des objets dans l'histoire de l'art et spécialement dans l'art contemporain demeure une source inépuisable de références.

LISTES DES ŒUVRES

PIERRE ARDOUVIN

Dis-moi

ANNE BREGEAUT

Paysage sucré

PAUL COLLINS

Lustre

Étude de perspective n°6

PHILIPPE DAURIOS

Casier à Carnac

PAUL POUVREAU

Les produits

FRANCK SCURTI

Bridget's comb

Think big for less

Cash

What? When?...

PIERRE ARDOUVIN

Pierre Ardouvin est né en 1955 à Crest (France)

Il vit et travaille à Montreuil.



Un nuage de mélancolie plane sur nombre d'installations de Pierre Ardouvin : la nature se meurt et seul le recours aux artifices fait illusion. Les œuvres d'Ardouvin oscillent entre amertume, humour et poésie : un sapin de Noël en plastique affiche sa triste et piteuse silhouette élaguée, ses branches coupées jonchant le sol, une auto-tamponneuse solitaire tourne inlassablement sur elle-même, se heurtant aux limites d'une mini piste de quelques m2, des vêtements sèchent sur des fils à linge tendus sur la façade du Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, transformant pour un temps ce haut lieu de l'art en quartier populaire. L'esprit de décalage préside à ces propositions toujours réalisées avec une économie de moyen et une redoutable efficacité. Avec lui, l'image du bonheur prend du plomb dans l'aile et laisse, après le sourire, un goût d'ersatz, un relent de nostalgie.

Pierre Ardouvin propose avec "Dis-moi" une version contemporaine et ménagère du mythe de Narcisse et de la célèbre injonction formulée par la Reine du conte de Blanche Neige.

Dis-moi

Technique mixte (bassine & miroir), 2009

ANNE BRÉGEAUT

Anne Brégeaut est née en 1971 à Clermont-Ferrand

Elle vit et travaille à Paris.



Apparemment naïves, toujours humoristiques, les œuvres d'Anne Brégeaut sont si légères qu'elles semblent entrer dans le champ artistique par inadvertance.

Isolée sur une surface blanche comme la neige, une petite maison bleue est encadrée par des pierres de sucre qui forment comme un mur tour à tour enveloppant et menaçant : dans une mise en scène qui se joue des rapports d'échelle, le Paysage sucré d'Anne Brégeaut convoque l'univers de l'enfance et des souvenirs qui s'y rattachent.

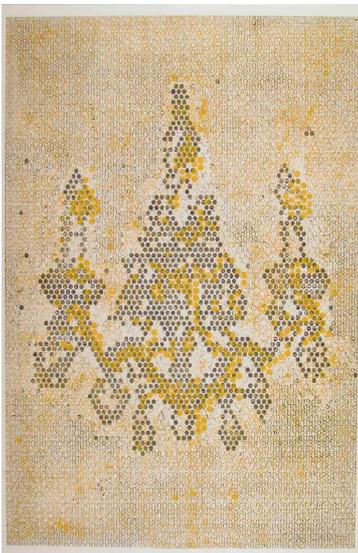
Paysage sucré

Photographie, 2006

PAUL COLLINS

Paul Collins est né en 1955 à Toronto (Canada)

Il vit et travaille à Paris



Avec *Lustre*, Paul Collins joue avec le principe de la trame inhérent à la sérigraphie. Mais : "Ceci n'est pas une sérigraphie" ! Un papier bulle partiellement encré dont certaines alvéoles ont été percées sert de matrice à la réalisation de cette empreinte.

Détourné avec habileté, ce matériau servant habituellement à emballer les œuvres pour les protéger, devient un outil de création. On découvre alors une image qui semble agrandie au compte fil (sorte de loupe utilisée en imprimerie pour identifier une trame).

Lustre

Monotype, 1993



Même s'il est destiné à être accroché sur le mur, le muselet géant de Paul Collins relève bien de la sculpture : déposé à l'INPI (Institut National de la Propriété Intellectuelle), le brevet de son «étude de perspective» a pour modèle de base le cerclage de fil de fer qui enserrme les bouchons de champagne. L'artiste résume en un geste minimal diverses opérations liées aux problématiques de la sculpture : tordre la matière, la torsader, l'assembler...

Étude de perspective n°6
Aluminium, 2006

PHILIPPE DAURIOS

Philippe Daurios vit et travaille entre Paris et Caen.



J'ai eu cette impression avant même d'actionner le déclencheur. Déjà vu ces tours d'immeubles ? Citées dortoirs ou mégapoles ? En vrai, en photo ? Peu importe, nous avons vu et nous en gardons l'empreinte. Pistes brouillées qui obligent le spectateur à admettre l'ambiguïté de son interprétation sensorielle immédiate et ce que son époque et son environnement impriment en lui. Le même type d'image présenté il y a un siècle aurait-il évoqué la même chose ? Nous reconnaissons ce que nous croyons connaître. Notre vision est "formatée" et notre dépendance affective à notre environnement est effective.

On emploie l'expression "cages à lapins", je peux désormais dire "casiers à huîtres" (...) Une certaine vision de notre environnement qui n'a rien d'idyllique, juste poétique..."
Philippe Daurios

Casiers à Carnac
photographie, 2008
"Impression de "déjà vu ça quelque part"!"

PAUL POUVREAU

Paul Pouvreau est né en 1956 à Aulnay-sous-Bois.
Il vit et travaille à Paris et Argenton-sur-Creuse.



Les produits
photographie, 2003

La démarche artistique de Paul Pouvreau consiste en un questionnement des rapports entre le médium photographique et le réel. Empreintes d'humour, ses images s'organisent comme des mises en scène réduites. Ces interventions minimalistes se traduisent par des associations souvent contre nature, réinventant une lecture poétique et esthétique de sujets anodins mais quotidiennement omniprésents.

Ustensiles de cuisine, cartons, pelles et balais deviennent ainsi les acteurs d'une fiction remettant en cause nos idées reçues sur les statuts de la photographie et sur la trop évidente cohérence des objets qui nous entourent.

FRANCK SCURTI

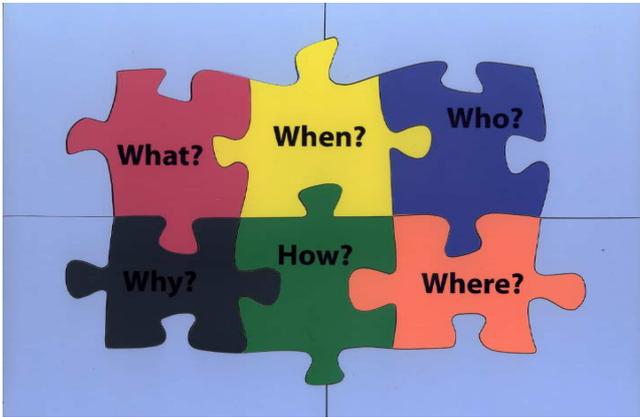
Franck Scurti est né à Lyon en 1965.

Il vit et travaille à Paris.

L'œuvre de Franck Scurti, inspirée de la réalité quotidienne et de l'actualité internationale, tire parti des formes produites par les médias et la publicité.

L'artiste joue avec les signes qu'il se réapproprie et qu'il déplace dans un contexte artistique en les remaniant. Dans ces jeux, Franck Scurti construit un langage plastique en perpétuelle mutation.

Héritier de Duchamp et Picabia, de Marcel Broodthaers et de Francis Ponge, Scurti est aussi un enfant du rock, de la télé et de la street culture, qui semble s'amuser de la rencontre fortuite résultant du croisement de ses diverses sources d'inspiration.



WWWWHW?

Puzzle en bois, 2005

L'artiste joue ici sur les codes de ce jeu de société, en nous livrant toutes les questions que ce passe-temps est susceptible de nous poser. Il confronte la simplicité d'un puzzle enfantin et les questions existentielles de notre monde contemporain.



Les brillances et reflets de l'apparente préciosité de l'objet mis sous verre contraste avec humour avec l'utilisation des matériaux bon-marché. L'opercule de crème-caramel devient matrice d'estampe où laisse se dévoiler en gaufre les piécettes d'un fond de poche.

Cash

Papier miroir, couvercle de yaourt, pièces de monnaies, 2007



Pour cet ensemble de sérigraphies réalisé en 2007 pour la Galerie de Multiples, Franck Scurti a utilisé comme support des emballages en carton extraits de nos poubelles. Sur tous ces différents packaging nous rappelant le poids écrasant des déchets sur notre planète, un message sérigraphié, "Think big for less". Dans une file d'attente, un personnage sort du lot et pense grand, mais sa condition n'évolue pas pour autant. Franck Scurti semble dénoncé une société dans laquelle nous sommes tous des moutons...

Think big for less Sérigraphie sur packaging, 2007



Bridget's Comb
Sérigraphie et peigne, 2008

Comme le titre de ce travail le donne à penser, cette sérigraphie issue d'une série de 8 pièces, est un hommage à l'artiste britannique Bridget Riley, connue dans les années 70 pour son appartenance au mouvement Op' Art. Chaque dessin est composé d'un peigne noir, objet ready-made intégré dans l'oeuvre dont s'échappent des formes géométriques noires et blanches, évoquant des volutes de cheveux. Réalisées à la façon des peintures abstraites et géométriques de Riley, ces formes proposent un hommage décalé et plein d'humour.

PISTES PÉDAGOGIQUES

Intention pédagogique :

Comprendre la place de l'objet du quotidien et son appropriation dans le domaine de l'art pour transmettre un message, faire voir le monde autrement : avec l'objet détruit, l'objet détourné, l'objet accumulé, l'objet recyclé...

Quelques pistes pédagogiques :

Pour mémoire : « La sensibilité artistique et les capacités d'expression des élèves sont développées par les pratiques artistiques, mais également par la rencontre et l'étude d'œuvres relevant des différentes composantes esthétiques (...) En arts visuels, au titre de l'histoire des Arts, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des oeuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des monuments, des musées, des ateliers (et des centres) d'art pourront être découverts. Ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les chefs d'oeuvres ou les activités artistiques de leur ville ou de leur région. » BO n°3 du 19 06 08

- Réutiliser un objet :

En utilisant comme référence l'histoire du ready-made, demander aux élèves de trouver une raison pratique et théorique d'assembler deux choses entre elles.

- Recycler les matériaux :

Les élèves retraitent les matières industrielles non exploitables : chutes de plastiques, de textiles, de papiers, d'adhésifs, et autre objets-rebus en tous genres...

Cette idée du recyclage est extrêmement riche, elle ouvre des "champs pédagogiques nouveaux" : l'esthétique du rebut, les capacités créatives à partir de petits riens, l'art du détournement, les manipulations du langage, l'écoute et l'observation aiguës des "moindres choses".

- changements d'échelles :

L'élève choisit un objet et trouve un moyen plastique d'agrandissement, et une réflexion théorique sur le choix de l'objet représenté. Pourquoi cet objet ? Quel intérêt cela a-t-il ? Quelle conséquence sur le monde qui m'entoure ?

- Détourner un objet :

À la manière des Prototypes d'Objets en Fonctionnements (POF) de Fabrice Hyber, l'élève cherchera à modifier la pratique que nous avons d'un objet, en le transformant, en le détournant, en inventant une nouvelle forme, une nouvelle utilisation d'un objet du quotidien.

RENSEIGNEMENTS PRATIQUES

OBJETS EN TOUT GENRE !

Dans le cadre du Projet Educatif Départemental 2014-2015 :

La magie des métamorphoses.

Exposition de 10 œuvres proposée par L'Artothèque, espaces d'art contemporain,
voir fiches techniques, consignes d'emballages et de transport des œuvres.

CONTACT

Marie Leloup, Chargée de médiation.

m.leloup@artothèque-caen.fr

02 31 85 69 73

L'Artothèque de Caen est financée par la Ville de Caen, avec la participation du Ministère de la Culture et de la Communication, Drac de Basse-Normandie, du Conseil général du Calvados et du Conseil Régional de Basse-Normandie.

Musée d'art et d'histoire Baron Gérard de BAYEUX, 37 rue du Bienvenu

LA MAGIE DES MÉTAMORPHOSES

Quelques pistes à exploiter au MAHB

MÉTAMORPHOSE D'UN LIEU : un palais épiscopal devenu musée

Le musée est installé dans l'ancien palais des évêques de Bayeux, dont les parties les plus anciennes remontent au Moyen Age. On reconnaît dès l'entrée les arcades gothiques d'une chapelle à l'emplacement de l'actuelle boutique du musée.

Un peu plus bas, des arcades romanes sont les vestiges d'une construction qui donnait autrefois sur une cour intérieure aujourd'hui occupée par un nouvel espace en métal et en verre. Le cheminement dans le rez-de-chaussée du musée permet de découvrir ensuite les piliers et les voûtes d'une ancienne salle médiévale, qui abrita aussi des cachots de prison.

L'étage du bâtiment révèle l'agrandissement du palais au fil des siècles, avec de grands espaces datant des XVIe, XVIIe et XVIIIe siècles. Leur fonction a considérablement évolué, comme la salle des audiences de l'évêque devenue salle de tribunal après la Révolution, puis salle de conseil municipal et aujourd'hui salle de musée.

MÉTAMORPHOSE DE MATÉRIAUX :

- transformation d'une argile blanche (kaolin) en porcelaine utilitaire ou décorative

On a fabriqué de la porcelaine à Bayeux de 1812 à 1951.

L'argile blanche était extraite de la carrière du village des Pieux (dans la Manche), lavée et transformée en pâte. On lui donnait une forme par la technique du tournage ou du moulage, puis on cuisait les pièces. Elles pouvaient rester blanches (vaisselle ordinaire, ustensiles de cuisine, récipients de laboratoire ou de pharmacies..) ou être décorées lorsqu'il s'agissait de pièces de luxe.

- transformation de fils en précieuses dentelles

De simples fils de coton, de lin ou de soie, savamment travaillés grâce aux fuseaux des dentellières de Bayeux, sont nés de superbes ornements qui ont embelli les costumes des hommes et des femmes au fil des siècles, en suivant l'évolution de la mode.

MÉTAMORPHOSES DANS LA MYTHOLOGIE

Le tableau "*Jugement de Pâris*" d'après Hans Van Aachen (1552-1615) permet d'évoquer deux épisodes de la mythologie ayant trait à des métamorphoses :

. *Le géant Argos*, dont la déesse Héra prit les cent yeux, lorsqu'il eut été tué, pour les placer sur le plumage du paon, devenu son attribut.

. *Méduse*, une des trois Gorgones, dont le visage changeait en pierre ceux qui la regardaient, et que la déesse Athéna plaça sur son bouclier, où elle garda son terrible pouvoir.

MÉTAMORPHOSE DES ÉLÉMENTS : l'eau dans tous ses états !

Nombreux tableaux représentant rivières, cascades, mer, banquise, icebergs, pluie, neige ...

"Kayaks esquimaux; le baiser" et *"Chasseurs norvégiens au Spitzberg"* ; F-A Biard (1798-1882)

"Paysage de neige" ; J-L Rame (1855-1927)

"La demoiselle" ; V. Gilbert (1847-1934)

"Paysage au fond d'une gorge" et *"Paysage; cascade"* ; D.Teniers (1610-1690)

"Camoens dans un naufrage" ; H. Vernet (1789-1863)

plusieurs *"Marine"*, etc.....



La magie des métamorphoses

A. Métamorphose paysagère

1. Evolution du paysage dans l'art

Paysage en mutation : de la Normandie idéalisée de Paul Huet aux photographies de Christian Malon

Les paysages idéalisés peints par Balthazar Ommeganck (Anvers, 1755-1826), romantiques de Paul Huet (Paris, 1803-1869) et réalistes de Diaz de la Pena.

Raoul Dufy dessine une Vire tourbillonnante dans les années 1930.

La vision des photographes au XIX^e et au XX^e.

2. Métamorphose forcée d'une ville



-Vire au XIX^e : entre foires et industries

-Le choc irréversible du 6 juin 44

-Reconstruction des années 50/60 et l'entrée dans la modernité

-Et maintenant ? les défis de l'avenir

Supports : peintures, dessins, plans d'architectes et d'urbanismes, photographies, documents d'archives audiovisuels

Transformation du paysage, de l'habitat, des matériaux utilisés, des modes de vie et de circulation ; transformation de l'urbanisme : mutation du fonctionnement de la ville

3. métamorphoses d'un site

-Exemple d'un site des Vaux de Vire : d'une zone industrielle à une zone naturelle protégée

Vallée des drapiers jusqu'au XIX^e siècle puis friches industrielles et destructions. Dans les années 50' : Aménagement d'un point de vue en hauteur lors de la Reconstruction pour admirer la vallée, protection en ZNIEFF, propagation d'une plante envahissante et projet d'aménagement d'un parc

- Exemple d'un monument : de l'hôtel-Dieu des Augustines au Musée de France

Changement d'affectation, influence sur l'architecture et le fonctionnement

B. les différents âges et visages de l'homme

1. évolution et rôle du portrait

du portrait officiel au portrait intimiste

2. de l'enfant à l'homme âgé : deux portraitistes Léandre et Guernier

lire le passage du temps sur les corps (peinture et dessin)

3. l'homme porteur de symbole : mythologie et saints

C. Métamorphoses : formes, objets, matières

1. de la matière à l'objet

- métal chauffé ou tapé, forme transformée (Les métiers de forgeron, maréchal-ferrant et dinandier)
- terre modelée et cuite (le potier, le sculpteur)

2. métamorphose d'un objet

Les critères de la transformation : poids, coût, obsolescence (panier/sac ; bouteille en terre/en verre/en plastique ; casseroles en laiton/en aluminium)

3. la mue du vêtement

Métamorphose de la silhouette : Le corps transformé sous l'effet des modes, de la tournure aux tailleurs années 50.

4. nourriture et cuisine : le règne de la transformation

Exemple : du lait au beurre

D. Métamorphoses animales

-La peinture animalière : évolution du rôle et de la représentation de l'animal du XV^e au XX^e siècle
animal idéalisé, animal réaliste, animal stylisé : Ommeganck, Léandre, Garrido, Poupelet...

-animal-symbole : chouette, chats noirs et chien.

-animal fantasmé, support de l'imaginaire : chimères et caricatures

E. L'œuvre, une métamorphose en soi

1. De l'esquisse à l'œuvre achevée

-les carnets de croquis de Charles Léandre

-les esquisses de Garrido

- travail en réserve, remarque et signature, statut de l'œuvre et la lithographie en série

-tableau découpé en plusieurs parties.

-la démarche naturaliste : observation et étude au microscope, analyse et classification, dessin, aquarelle puis publication.

Exemple des botanistes virois, Delise, Castel et Pelvet



2. Les métamorphoses dangereuses de l'œuvre

Altération des couleurs, craquelures et soulèvement ... Comment les musées luttent contre le temps et les dégradations pour empêcher les métamorphoses de l'œuvre achevée ?

Votre visite en pratique :

- une visite commentée sur la thématique choisie, éventuellement accompagnée d'un livret-parcours (en fonction de votre projet) ; la classe est alors répartie en petits groupes.

- un parcours en extérieur en ville ou dans les Vaux de Vire est également possible en fonction de l'axe d'étude choisi.

En complément ou comme première visite :

- une visite découverte pour les 3/6 ans pour mieux comprendre ce qu'est un musée, connaître le site et ce qu'on peut y trouver (prévoir 40 minutes)

- les *P'tites histoires du musée* : adaptées à une thématique particulière des collections, par exemple les métamorphoses, en chanson, en couleurs et en histoire (30 à 40 minutes)

En période de fermeture du musée au grand public, les collections permanentes restent accessibles gratuitement aux scolaires sur réservation.

votre contact :

Anne Kazmierczak

Médiatrice culturelle et chargée de communication

akazmierczak@ville-vire.fr

informations et réservations : 02 31 66 66 50

Musée de Vire -2 place Ste Anne - 14500 Vire

documents pédagogiques en ligne sur museedevire.blogspot.fr

« Les métamorphoses »

Documents disponibles en médiathèque de l'atelier CANOPE de Caen

• Albums

Ben Kemoun, Hubert. **Mes monstres à moi**. Paris : Flammarion, 1997.

Résumé : Sa maison est remplie de monstres mais lui seul les voit.

Brière-Haquet, Alice / Sabourin, Lydie. **L'épouvantail**.

Résumé : De sa naissance à sa métamorphose, un épouvantail parle de sa vie à travers les saisons...Album avec des rimes.

Browne, Anthony. **Les tableaux de Marcel**. Paris : Kaléidoscope, 2001.

Résumé : Anthony BROWNE, sous les traits de Marcel, s'amuse à reproduire un certain nombre de tableaux de maître en y ajoutant une touche très personnelle.

Browne, Anthony. **Tout change**. Paris : Kaléidoscope, 1990.

Résumé : On a annoncé à Joseph Kah que les choses allaient changer chez lui... son imagination lui fait voir un chat dans la théière, une aile d'oiseau sur une pantoufle... tout ça alors qu'il va avoir une petite soeur.

Browne, Anthony. **Une histoire à quatre voix**.

Résumé : A chacun son point de vue : quatre narrateurs racontent une même promenade dans un parc et dévoilent ce qu'ils sont et leur vision du monde.

Brown, Margaret Wise / Hurd, Clement / Deloraine, Catherine. **Je vais me sauver !**. Namur : Mijade, 2007.

Résumé : Un petit lapin cherche à échapper à sa maman, il imagine toutes sortes de transformations mais maman lapin en imagine toujours d'autres qui lui permettent de le rattraper. Une fable sur le désir de grandir.

Collodi, Carlo / Rochette, Jean-Marc. **Pinocchio**.

Résumé : Nouvelle traduction et illustration du texte intégral de Collodi.

Dé, Claire. **Arti show**. Paris : Ed. des Grandes personnes, 2013.

Résumé : Fruits et légumes se cachent sous les volets et les dépliants et se déguisent pour présenter des numéros de cirque ou des défilés de mode. Un album sur l'art de la métamorphose et un imagier original pour les plus petits avec des photographies très colorées qui permettent d'aborder les couleurs, les fruits et les légumes!

Duquenois, Jacques. **Snowman**. Paris : Albin Michel Jeunesse, 1998.

Résumé : Cette bande dessinée raconte l'histoire d'un petit bonhomme de neige qui rêve de devenir un super héros : Snowman. Grâce à la magie d'un flocon de neige, il va beaucoup aider la Père Noël à effectuer sa tournée...

Elschner, Géraldine / Sochard, Frédéric. **Le casque d'Opapi**.

Résumé : Un jeune garçon d'origine franco-allemande déterre un casque de soldat datant de la Première Guerre mondiale. Il découvre alors la réalité du conflit de 1914-1918 à travers la correspondance de son arrière-arrière-grand-père. Les illustrations font écho au tableau "La partie de cartes" de Fernand Léger reproduit en fin d'ouvrage avec une documentation sur l'artiste et le contexte de l'oeuvre.

Elschner, Géraldine / Saillard, Rémi. **Drôle d'engin pour Valentin : Léonard de Vinci**.

Résumé : Le mouton Valentin rétrécit à chaque fois que tombe la pluie. Léon, son berger, s'enferme dans son atelier et lui fabrique un étrange parapluie sur le modèle du parachute de Léonard de Vinci. Cet album évoque Léonard de Vinci et les différentes machines qu'il a inventées.

Geraghty, Paul / Duval, Elisabeth. **Le sautaméléon.**

Résumé : A la recherche de son identité, histoire d'une très étrange créature qui saute comme une sauterelle, chasse comme un caméléon, nage comme une tortue et qui cherche un ami. Prétexte à retrouver les critères de différenciation de nombreux animaux...

Graves, Robert / Sendak, Maurice. **Le grand livre vert.** Paris : Gallimard, 2003.

Résumé : Ce petit garçon a du mal à supporter les rituels auxquels le soumettent son oncle et sa tante. Heureusement, il y a le grand livre vert pourvoyeur de recettes, pour transformer l'environnement, changer d'apparence... pour échapper aux contraintes et à l'ennui nés de la fréquentation des adultes et donner une bonne leçon à leur toute puissance.

Kent, Peter. **Une ville à travers les âges.** Paris : Gründ, 1996.

Résumé : Découvrez l'histoire d'une ville et de ses habitants, de la préhistoire au XXe siècle. De grandes illustrations pleines de détails pittoresques montrent comment un site évolue à travers les âges, laissant dans le sous-sol de précieux vestiges. Une même famille traverse toutes les époques. Amusez-vous à la suivre afin de comprendre l'évolution des modes de vie et des coutumes. Un fabuleux voyage à travers les âges pour s'initier à l'histoire de façon ludique.

Kérellis, Hélène / Devos, Xavière. **La Malédiction de Zar.**

Résumé : Un nouvel album de la collection Pont des Arts, pour entrer dans l'univers de Georges de La Tour à travers son célèbre tableau « Le Tricheur à l'as de carreau ». Tous les soirs, monsieur Zar gagnait aux cartes, et tous les soirs il trichait. Alors quand il passa de vie à trépas, huit juges le condamnèrent à perdre au jeu, encore et encore. Comment sortir de cette malédiction?

Lucht, Irmgard. **La chenille en danger ?.** Paris : Ecole des loisirs, 1997.

Résumé : Les aventures d'une chenille jusqu'à sa métamorphose en papillon.

Malineau, Jean-Hugues / Kerner, Emmanuel. **Drôles de poèmes pour les yeux et les oreilles.** Paris : Albin Michel Jeunesse, 2002. 37 p. : ill. en coul. ; 31x17 cm. . ISBN 2-226-11859-4

Résumé : Anthologie poétique qui rassemble des jeux de langage, des jeux avec les mots. Jeux verbaux pratiqués par les poètes de la Renaissance à nos jours : acrostiches, anagrammes, typogrammes, idéogrammes, calligrammes, rébus, onomatopées, tautogrammes, baberimes, holorimes, échos, lipogrammes....

Mari, Iela. **Les aventures d'une petite bulle rouge.**

Résumé : Un album sans paroles, graphique, d'une sobriété exemplaire : les transformations d'une bulle rouge en ballon, en pomme, en papillon, en fleur, en parapluie... un classique immortel et indémodable qui fait galoper l'imagination.

Millard, Anne / Noon, Steve. **Une ville au fil du temps : de la préhistoire à nos jours.**

Résumé : Ce document permet de découvrir, sans changer de lieu, l'évolution d'un village puis d'une ville et de l'activité humaine de la préhistoire jusqu'au 20e siècle.

Morin, Patrick. **Le prisonnier de soie.** Paris : Ecole des loisirs, 1995.

Résumé : Au fil de la soie se déroule la vie du vers à soie, humble chenille qui, pour fabriquer son cocon, a choisi le plus noble des matériaux. Au fil de la soie se déroule l'histoire de la soie, de son secret gardé par les Chinois, de cette étoffe précieuse qui habillait les souverains de l'Empire du Milieu. Car la petite chenille a des goûts d'empereur.

Ndiaye, Marie / Nadja. **La diablesse et son enfant.** Paris : Ecole des loisirs, 2002.

Résumé : La diablesse va de maison en maison, réclamant son enfant, qu'elle a perdu. Mais dès qu'on s'aperçoit qu'au lieu de pieds, la diablesse a des sabots, comme ceux d'une chèvre, les portes se referment. La diablesse se souvient que, du temps, où son enfant était présent, elle n'avait pas de sabots, mais des pieds. Elle vivait aussi dans une maison qui a disparu, et elle s'est réfugiée dans la forêt. Finalement, la diablesse décide de prendre pour enfant le premier qu'elle rencontrera. C'est une petite fille aux pieds difformes, chassée par les villageois persuadés que les " petits pieds mal formés vont tourner en sabots". La petite fille accepte la diablesse comme mère et, soudain, les sabots de cette dernière redeviennent des pieds, tandis que sa maison réapparaît.

Ocelot, Michel. **Kirikou et la sorcière.** Toulouse, France : Milan, 2000.

Résumé : Dans un village d'Afrique, Kirikou est un enfant si volontaire qu'il s'enfante tout seul. A peine né, il part affronter la sorcière Karaba, qui a fait disparaître pratiquement tous les hommes du village. Kirikou triomphera de la souffrance qui emprisonne la sorcière dans son rôle.

Pommaux, Yvan. **Le grand sommeil : Une enquête de John Chatterton.** Paris : Ecole des loisirs, 2005.

Résumé : Une nouvelle aventure de John Chatterton le détective privé.

Rascal, Edith. **Jaune d'oeuf.** Ecole des loisirs-Pastel, 1994.

Résumé : Picoti le petit poussin ne quitte plus Ronron le chat.

Solal, Marc. **La tête dans les nuages.** Querqueville : Motus, 1998.

Résumé : Il s'agit de regarder chaque nuage et d'y retrouver ce qui est dit dans le texte.

Steig, William. **Shrek !.** Paris : Kaléidoscope, 1990.

Résumé : Sa mère était laide et son père était laid, mais Shrek était encore plus laid que les deux réunis. Une sorcière lui a pourtant prédit qu'il épouserait une princesse plus laide que lui.

Van Allsburg, Chris. **Une figue de rêve.** Paris : Ecole des loisirs, 1995.

Résumé : Monsieur Bibot, le dentiste, était un homme rigide et peu aimable, qui n'autorisait son chien à aboyer que le 14 juillet. Un jour, une vieille dame qu'il avait soulagée d'une rage de dent le paya avec deux figues, en lui disant qu'elles étaient magiques. Monsieur Bibot refusa de

la croire. Il avait tort...

Van Allsburg, Chris. **Jumanji**. Paris : L'Ecole des loisirs, 2003.

Résumé : Deux enfants trouvent un jeu dans le jardin de leurs parents, le jeu Jumanji. Ils lisent les instructions et basculent dans un univers fantastique qui mêle la réalité à la fiction. Les enfants découvrent que le jeu prend vie et il leur arrive une série d'aventures.

Willis, Jeanne / Ross, Tony / Krief, Anne. **La promesse**. Paris : Gallimard, 2003.

Résumé : Une chenille tombe amoureuse d'un têtard et lui fait promettre de ne pas changer. Mais chenille et têtard se transforment... Leur amour s'en trouvera-t-il changé ? Un conte tragi-comique sur le thème des métamorphoses animales.

• Romans

Anne, Catherine. **Petit**. Paris : Ecole des loisirs, 2002.

Résumé : La Vieille l'a appelé Petit, alors l'enfant indigné a refusé de lui porter son cabas et la vieille lui a jeté un sort... au lieu de grandir, il rétrécira.

Beaude, Pierre-Marie / De Conno, Gianni. **Jeremy cheval**. Paris : Gallimard, 2003.

Résumé : Dans l'Ouest américain Jeremy découvre que les éleveurs de chevaux chez lesquels il vit ne sont pas ses parents. Il est le fils d'une Indienne qui l'a abandonné alors qu'il n'était qu'un nouveau-né. Se joignant à une horde de chevaux apaloosas pour retrouver sa mère il se transforme alors en cheval... Ce western écologique est aussi une fable sur la quête des origines.

Ben Kemoun, Hubert / Roca, François. **Terriblement vert !**

Résumé : Par erreur, Lionel avale les graines exotiques rares rapportées par l'oncle explorateur de Samuel. Lionel a très soif, il va s'installer au bord de la rivière et il devient un magnifique arbre. Plus tard, il est libéré. L'arbre fait la curiosité du village. Lionel sait toujours quand il va pleuvoir; il a gardé au creux de sa main une étrange tache verte. Ce récit initie au genre fantastique : y-a-t-il un lien entre la console de jeu des enfants au début du récit et la transformation?

Cuvellier, Vincent. **La fille verte**. Paris : Gallimard Jeunesse, 2012.

Résumé : Suite à un déménagement brutal, une jeune fille se réfugie dans un jardin secret où elle va devenir, suite à une lente métamorphose, la fille verte, mi-arbre mi-jeune fille.

Garnier, Pascal / Gerner, Jochen. **Dico dingo**. Paris cedex 13 : Nathan, 2003.

Résumé : Dans une famille de l'ordre, et de l'ordre alphabétique en particulier, le fils Robert, fait tomber le dictionnaire et tente une remise en ordre des mots échappés. Or, les échanges dans la maison sont référés au dictionnaire et lorsque les mots ne sont plus dans l'ordre, c'est la confusion ! Mais le virus se répand à toute vitesse, obligeant petit Robert à dévoiler sa faute et à la réparer.

Pullman, Philip / Bailey, Peter. **J'étais un rat**. Paris : Gallimard, 1999.

Résumé : J'étais un rat ! affirme Roger. Mais maintenant, qui est-il ? Un monstre effrayant qui hante les égouts, rapporte le journal à sensation. Un phénomène de foire, prétend M. Lachignole, le forain. Un excellent passe partout, espère Billy, le voleur. Et s'il n'était qu'un petit garçon ordinaire qui se conduit parfois de manière un peu bizarre ?

Sanvoisin, Eric / Matje, Martin. **Le buveur d'encre**. Paris cedex 13 : Nathan, 2002.

Résumé : Son père est libraire, et ce petit garçon n'aime pas les livres. Dans la librairie, il s'est aménagé une cachette d'où il observe, espionne et note tout. Un jour, apparaît un drôle de client, le buveur d'encre. Est-ce un vampire ou tout simplement un amateur d'aventures ? Serait-ce un cauchemar ? Cette rencontre transforme la vie du jeune garçon dans la librairie.

Surget, Alain / Mignon, Philippe. **Le renard de Morlange**. Paris : Nathan Jeunesse, 2005.

Résumé : Au XVI^e siècle, près de Morlange, petit village du pays messin...Violences, humiliations, rien n'arrête le cruel comte de Morlange. Jusqu'au jour où un curieux vieillard lui prédit que, s'il ne modifie pas sa conduite, il sera transformé en jeune renard les nuits de pleine lune.

• Contes et légendes

Andersen, Hans Christian / Ingpen, Robert / Barbéry, Katya. **Le vilain petit canard**.

Résumé : Une cane attend avec impatience l'éclosion des oeufs qu'elle couve. L'un après l'autre, les petits canetons sortent de leur coquille. Lorsque le dernier oeuf, le plus gros, se brise enfin, il en sort un énorme oisillon gris et pataud ; ce vilain petit canard devient la risée de tous et finit par s'enfuir. Ce n'est qu'après avoir traversé de dures épreuves qu'il pourra enfin découvrir qui il est.

Andersen, Hans Christian / Yim, Ji-Young. **La petite sirène**.

Résumé : Cet album propose le texte abrégé du conte d'Andersen "La petite sirène" qui raconte l'histoire d'une sirène amoureuse d'un prince prête à tous les sacrifices pour se transformer en humain.

Aymé, Marcel. **Les contes rouges du chat perché**. Paris : Gallimard, 1998.

Résumé : Delphine et Marinette jouent sagement dans la cuisine de la ferme. Mais une bêtise est si vite arrivée...Vont-elles se faire envoyer chez la méchante tante Mélina à la barbe qui pique ? Les fillettes ont heureusement de bons amis...

Beck, Béatrix. **L'île dans une bassine d'eau, et autres contes choisis**.

Résumé : Une quinzaine de contes d'une dizaine de pages chacun montrent un monde différent des contes traditionnels. La magie et la cruauté sont présentes, les personnages sont pareillement typés, cependant les situations sont originales, parfois déconcertantes, souvent fortes émotionnellement.

Blanc, Jean Charles. **La mythologie indienne.**

Résumé : Présente le polythéisme hindou, vieux de plusieurs millénaires. L'histoire des hommes y est intimement liée à celle des dieux et chacun a sa divinité de prédilection : Brahma, Vishnou, Shiva...

Bloch, Muriel / Wilson, William. **365 contes des pourquoi et des comment.**

Résumé : 365 contes pour répondre aux questions des enfants sur les origines et les premières fois des choses qui nous entourent. Anthologie de mythes d'origine et contes explicatifs, contes étiologiques recueillis sur tous les continents. Contes des origines.

Fdida, Jean-Jacques / Cachin, Claude. **La Barbe bleue ou Conte de l'oiseau d'Ourdi.**

Résumé : Cet album propose une réécriture de 'Barbe Bleue', librement adaptée, et reprenant des motifs aujourd'hui oubliés comme le mouchoir ensanglanté, la métamorphose de l'héroïne en oiseau, le château entretenu par des mains invisibles, etc.

Grimm, Jacob / Grimm, Wilhelm / Wagnerova, Denisa. **Les sept corbeaux.**

Résumé : Une petite fille tente de retrouver ses frères, transformés en corbeaux à la suite d'une malédiction.

Cote : A GRI

Helft, Claude / Le Pabic, Karine. **La mythologie japonaise.**

Résumé : Au Japon, les ancêtres du monde, les kami, font toujours l'objet d'un culte fervent. Leur histoire est racontée ici jusqu'à l'empereur d'aujourd'hui. Parmi eux, se trouvent Izanagi et Izanami, le premier couple divin, qui a fait naître la Terre.

Leprince de Beaumont, Jeanne-Marie / Glasauer, Willi. **La Belle et la Bête.**

Résumé : Pour sauver son père, la Belle accepte d'être l'otage de la Bête, jusqu'au jour où elle s'aperçoit que, derrière le masque du monstre, vit et souffre un être humain digne de son amour.

Ocelot, Michel. **Princes et princesses.** [DVD-vidéo]. France télévision, 2001. 1 dvd-vidéo.

Résumé : Six contes présentés sous la forme de théâtre d'ombres accompagnés des croquis originaux de Michel Ocelot et des entretiens avec le réalisateur : La princesse des diamants, le garçon des figues, La Sorcière, Le manteau de la vieille dame, La reine cruelle et le montreur de Fabulo, Prince et princesse.

Ovide. **Les métamorphoses.** Paris : Flammarion, 2014.

Résumé : Extraits choisis de ces histoires mythologiques antiques, accompagnés d'outils pédagogiques permettant d'en faciliter la lecture et la compréhension.

Perrault, Charles / Innocenti, Roberto. **Cendrillon.**

Résumé : Il était une fois Cendrillon, orpheline constamment humiliée par sa marâtre et ses filles. Grâce à sa marraine, la fée, elle finit par prendre sa revanche et épouser le Prince charmant.

Rivais, Yak / Laclos, Michel. **Les sorcières sont N.R.V.**

Résumé : Recueil de 24 contes humoristiques sur le thème des sorcières.

Sénégas, Stéphanie. **Pourquoi les libellules ont le corps si long ?.**

Résumé : Cette fable africaine conte, avec humour, la métamorphose des libellules qui sont devenues si minces et longues, alors qu'elles étaient grosses et pataudes. Ce livre se trouve dans la "Boîte : conte des origines".

Tardy, Anne / Usdin, Elène. **La mythologie tibétaine.**

Résumé : Au Tibet, sur le toit du monde, on raconte de mystérieuses légendes...Elles remontent à bien longtemps avant l'époque où Bouddha apparut sur Terre pour aider les êtres à échapper à leurs souffrances. Au fil du temps, ces légendes se mêlent à l'histoire du Tibet car, dans ce pays si près du ciel, les rois sont descendants des dieux, et les démons s'approprient pour devenir leurs plus fidèles compagnons.

Yagawa, Sumiko / Akaba, Suekichi. **La femme oiseau.** Paris : Circonflexe, 1994.

Résumé : Il était une fois un village perdu dans la neige. Un jeune homme, nommé Yohei, y menait une vie solitaire et misérable. Un jour, au début de l'hiver, comme il revenait en hâte d'une course qu'il était allé faire dans la neige, il entendit soudain un bruit de feuilles froissées ; une grue, venue on ne sait d'où, s'abattit en tourbillonnant..."

Les plus belles légendes de la mythologie.

Résumé : Recueil d'histoires extraites de la mythologie de l'Egypte ancienne et grecque. On y croise les mythes suivants : Rê, Osiris, Horus, Seth, Uranus et Cybèle, les corybantes, les saturnales, Jupiter et Junon, Minerve, Neptune et Amphitrite, Pluton, Vucain, Vénus, Apollon, Diane, Actéon, Mercure, Bacchus, Hercule, Thésée, Oedipe, Pan, Psyché, Persée, Jason, Pâris, Iphigénie, Orphée, Eurydice, Bellérophon, La chimère, Crésus, Périclés, Alexandre...

- **Documents pédagogiques**

TDC n°847 : « Les métamorphoses » (01/01/2003)

→ [axe arts visuels](#)

Bertrand, Pascale / Borsotti, Annie / Laurent, Béatrice. **Arts visuels & contes et légendes.**

Résumé : 32 ateliers qui font résonner littérature et arts visuels en invitant les élèves à représenter plastiquement le monde des récits mythologiques, des contes, des légendes et des fables, à constituer une culture et des repères artistiques communs.

Blanchard, Anne / Mizio, Francis / Pouy, Jean-Bernard. **L'encyclopédie des héros : icônes et autres demi-dieux**. Paris : Gallimard Jeunesse, 2012.

Résumé : 25 héros présentés de façon humoristique par une illustration détournant leur portrait, accompagnée d'un récit les mettant en scène : Gilgamesh, Ulysse, Hercule, Aphrodite, Antigone, Sindbad le marin, le roi Arthur, la fée Mélusine, Robin des bois, Don Quichotte, D'Artagnan, Robinson Crusoé, Blanche Neige, Père Noël, Sherlock Holmes, Peter Pan, Tarzan, Zorro, Tintin, Bilbot le Hobbit, Superman, James Bond, Luke Skywalker, Lieutenant Ripley, Harry Potter.

Chamagne, Cathy. **Arts visuels & bestiaire : cycles 1, 2, 3 & collège**.

Résumé : Si l'histoire de l'animal est étroitement liée à celle de l'homme, si les animaux hantent nos croyances, suscitent des émotions les plus diverses et nourrissent notre imaginaire, ils sont traditionnellement les médiateurs privilégiés entre le monde de l'adulte et celui de l'enfance. Ces figures animalières, qu'elles soient symboliques ou décoratives, arpentent tous les domaines de la création : peinture, sculpture, céramique, bijoux, tapisserie, photographie, cinéma, danse... Elles alimentent un catalogue inépuisable de faits et d'images et permettent de convoquer et de croiser sciences, TICE, histoire, littérature, poésie et arts visuels. C'est donc à travers eux que « Arts visuels & bestiaire » souhaite répondre en priorité à cette recommandation du programme : « Donner des clés pour révéler le sens et l'universalité des œuvres ». S'appuyant sur l'histoire des arts et sur des démarches artistiques contemporaines, les ateliers proposés invitent les élèves à réfléchir sur le rapport à l'animal, sur la conception de l'animalité pour poser finalement la question de l'identité humaine et la place de l'homme et son rôle dans le monde du vivant.

Doumenc, Elisabeth. **Objets détournés : maternelle**. Paris : Hachette, 2009.

Résumé : Séquences en art visuels basées sur la transformation et le détournement d'objets du quotidien, pour accompagner la production artistique, la découverte de divers matériaux, la confrontation avec des œuvres d'art et l'élaboration d'un discours critique.

Guilhot, Claudine. **Arts visuels & habits, habillages cycles 1, 2, 3 et collège**.

Résumé : L'étude du vêtement nous amène à parcourir l'histoire du costume et de la mode, des arts du quotidien, pour en extraire des activités plastiques. Les ateliers proposés portent sur les thèmes suivants : lignes et formes, patrons de papier, vêtements monuments, déguisements et métamorphoses, mode et haute couture, regard sur l'œuvre de Christian Lacroix, accessoires en tout genre, parures éphémères.

Guittou, Michèle. **Arts visuels & portraits, cycles 1, 2 et 3**.

Résumé : Portraits en pieds, portraits en groupes, autoportraits... l'image de soi est abordée sous différentes facettes. 35 propositions concrètes d'ateliers sont présentées. L'ouvrage suggère une progression pédagogique variée s'appuyant sur les grands domaines actuels de l'enseignement des arts à partir des thèmes suivants : du portrait historique au portrait de star, portraits de groupe, autoportrait, jouer avec son image - jouer avec les images.

Le Gall, Yves. **Arts visuels & voyages, civilisations imaginaires, cycles 1, 2 et 3**.

Résumé : Représenter plastiquement et dans une démarche artistique les composants d'un voyage, d'une découverte et d'une "invention" d'une civilisation inconnue, les porter à la connaissance du public constituent le fil conducteur de cet ouvrage. Ces propositions sont tissées en permanence entre fiction et réalité, entre œuvre et document, entre le monde artistique et le domaine scientifique. Le travail plastique est mené en référence à des documents archéologiques, géographiques et historiques, à des documents de fiction en littérature et en BD, à des œuvres artistiques anciennes et contemporaines.

Pépito, Lopez. **Le livre d'activités Arcimboldo**.

Résumé : Un album avec des autocollants repositionnables pour reconstituer les portraits peints dans lesquels Giuseppe Arcimboldo donne vie à des assemblages de fruits, de légumes, de fleurs et d'objets et représente des allégories des quatre saisons.

Strand, Claudia / Demilly, Christian. **Incroyables portraits d'Arcimboldo**.

Résumé : Dans les tableaux de G. Arcimboldo, des fruits, des légumes, des fleurs, des animaux ou des objets se transforment en portraits de jeunes femmes, de vieillards ou encore personnifient les saisons. Les reproductions des tableaux sont accompagnées de commentaires sur la vie, l'œuvre et l'art du peintre.

→ [axe français](#)

Heendrickxen, Stéphanie / Garel, Christiane / Tiberti, Marguerite. **Le faunographe**.

Résumé : Ce livre est un répertoire des 37 sons les plus courants de la langue française : c'est un phonémecédaire. Il aide à apprendre à lire et à écrire en utilisant l'association "j'entends-je vois", il garde cependant la forme d'un bestiaire fantaisiste. De courtes comptines répertorient les différentes orthographes des sons abordés. Un code couleur permet à l'enfant d'associer ce qu'il entend à ce qu'il voit, les phonèmes aux graphèmes. Il est accompagné d'un livret permettant son exploitation pédagogique.

Lamblin, Christian. **Poésies et jeux de langage CE2-CM1**.

Résumé : Cet ouvrage regroupe, à partir de 30 poésies des séquences pédagogiques pour l'enseignant ainsi que des fiches d'activités à photocopier pour l'élève. Les poèmes sont classés en trois grands genres : ceux à dominante "expression orale", ceux à dominante "production d'écrits", ceux à dominante "arts plastiques".

Malineau, Jean-Hugues / Kerner, Emmanuel. **Drôles de poèmes pour les yeux et les oreilles**.

Résumé : Anthologie poétique qui rassemble des jeux de langage, des jeux avec les mots. Jeux verbaux pratiqués par les poètes de la Renaissance à nos jours : acrostiches, anagrammes, typogrammes, idéogrammes, calligrammes, rébus, onomatopées, tautogrammes, baberimes, holorimes, échos, lipogrammes....

Oriol-Boyer, Claudette. **50 activités de lecture-écriture en ateliers, tome I : Ecritures brèves**.

Résumé : 50 séquences dans lesquelles la lecture favorise l'écriture, elles s'adressent à des enseignants qui souhaitent orienter la lecture et les

ateliers de lecture vers des pratiques et des ateliers d'écriture créative. Les enseignants y trouveront des textes littéraires accompagnés de consignes de lecture et d'écriture. Les activités proposées s'organisent à partir des processus suivants : jouer avec le langage, commencer et finir un récit, choisir un narrateur et un point de vue, réécrire.

Petit, Pascale. *Made in Oulipo*. Paris : Ecole des loisirs, 2013.

Résumé : Inventer un texte en jouant avec la première syllabe des mots, en respectant les règles de l'Oulipo et voilà deux pièces à lire, à dire ou à jouer.

Rivais, Yak. **Jeux d'écriture et de langage impertinents tome 2, cycle 3, 6e-5e.**

Résumé : Des activités ludiques autour des compétences liées à l'écriture : exercices d'enchaînements et de constructions, détournements de proverbes ou de citations, textes collectifs, jeux autour de la lettre ou logorallye avec contraintes grammaticales (activités à partir du pronom relatif, du pronom interrogatif, des conjonctions de subordination), activités à partir de jeux de société (dominos, dés, intrus, puzzle, sept familles, cadavres exquises, jeux de cartes...).

Rivais, Yak. **Jeux d'écriture et de langage impertinents tome 1, cycle 3, 6e-5e.**

Résumé : Des activités ludiques autour des compétences liées à l'écriture. Des exercices pour développer le regard et l'écoute. Des jeux littéraires autour des calligrammes, des acrostiches, des étirements ou des rythmes, mots-valises, marabout. De multiples perspectives pour former les élèves à une expression plus inventive, entre l'oral et l'écrit.

→ axe sciences

A la découverte de l'eau. Paris : Albin Michel Jeunesse, 1999.

Résumé : cette boîte-classeur contient plus de 50 fiches-expérience permettant de découvrir l'eau à travers les thèmes suivants : les transformations de l'eau, la terre une planète d'eau et de vie, du brouillard à l'orage, la vie est apparue dans l'eau !.

Breton, Catherine. **C'est pas sorcier : Du blé au pain** [DVD-vidéo]. France Télévisions Distribution, 1 DVD vidéo (26mn).

Résumé : Depuis sa récolte jusqu'à sa transformation en un délicieux pain chaud, Fred et Jamy suivent le chemin du grain de blé... Après avoir participé à une moisson, ils nous font découvrir les différentes variétés de blé et suivent la transformation du grain en farine chez le meunier....

C'est pas sorcier : des pratiques au service de l'alimentation humaine [DVD-vidéo]. France 3 / Jeulin, 2008. 1 DVD-Vidéo(35 min.). C'est pas sorcier

Résumé : Sélection de séquences de l'émission c'est pas sorcier traitant des procédés utilisant des micro-organismes (levure, ferments lactiques). Fred et Jamy nous montrent ici comment on contrôle ces transformations biochimiques à travers les 3 thèmes suivants : le pain, le vin et les produits laitiers.

Chauvel, Pascal. **Découverte du monde : la matière et le vivant GS-CP.**

Résumé : Propose aux enseignants 30 fiches autour du monde du vivant et de la matière afin d'aborder le respect de l'environnement(tri et durée des déchets, geste éco-citoyens), les caractéristiques de la vie animale et végétale(être vivants dans leur milieu, croissance d'une graine de haricot, différentes parties d'une plante, besoin de lumière des végétaux, le déplacement des animaux), le corps humain(les 5 sens, le rôle des différents organes), des expériences autour de la matière(transformation de l'eau, la différence entre l'eau et l'air), quelques règles élémentaires d'hygiène et de sécurité.

Duserre, Catherine / Héquet Françoise / Popet, Anne. **Apprends-moi le temps.**

Résumé : Outil pour aborder la notion de temps en classe. L'instant, la période, la durée, la simultanéité, l'antériorité, la postériorité et la succession sont autant de notions à construire où le langage joue un rôle essentiel. Les activités proposées visent à favoriser l'approche du temps social en commençant par la journée pour s'ouvrir à un contexte plus large et apprendre à utiliser des instruments de mesure du temps, à susciter chez les élèves la prise de conscience d'un temps personnel lié à leur propre histoire et à celle de leur famille (arbre généalogique), à aborder la notion de cycle dans la nature et la façon dont celle-ci permet de mesurer le temps qui passe, à permettre l'évocation de modes de vie plus anciens à travers des objets.

Fauchet, François. **La météorologie.**

Résumé : Comprendre le temps et ses mécanismes, les phénomènes atmosphériques météo : vent, tempête, hygrométrie, nuages, tonnerre et éclairs, pluie, grêle et neige, brouillard, givre et verglas. Prévoir la météo; les croyances populaires, les mythes et légendes, les climats.

Lambilly, Elisabeth de / Moreau, Fabienne. **La météo.** Auzou, 2010.

Résumé : Ce documentaire scientifique ludique propose de répondre à 18 questions sur le verglas, le cycle de l'eau, la canicule, les nuages, les catastrophes naturelles, etc... Les illustrations de type BD, les flash infos et un jeu questions-réponses favorisent l'acquisition des savoirs.

Lavarec, Isabel / Corbucci, Jean / Cannamela, Patricia. **Education à l'environnement (cycle 3) : tome 3.**

Résumé : En privilégiant la démarche expérimentale, trois grands domaines sont abordés une approche de l'écologie à partir de l'environnement proche. Rôle et place des êtres vivants (chaînes et réseau alimentaires, adaptation et évolution). Cycle de l'eau : trajets et transformation, qualité de l'eau. 7 chapitres : la planète bleue, l'eau source de vie, nettoyage de l'eau, écosystème de la forêt, écosystème disparu, espèce disparue : les dinosaures, les raisons de la disparition d'espèces.

Lheritier, Elisabeth. **Apprendre les sciences au cycle 3 : la matière.**

Résumé : L'ouvrage s'organise en deux parties : une première plutôt théorique sur la problématique de la construction des apprentissages en sciences à l'école, une seconde qui rassemble des propositions thématiques qui mêlent apport théorique et historique sur la notion et activités à mettre en place avec les élèves : Comment retrouver l'eau propre ? L'atelier de transformation, (liquide, solide, fusion, solidification), une enquête sur un phénomène étrange (la glace fait éclater la bouteille).

Neveu, Denise / Mayorova, Larissa. **Je recycle mes déchets**. Paris : Gamma, 2008.

Résumé : A l'aide d'illustrations amusantes et d'un texte simple, ce document montre aux enfants l'importance d'être à l'écoute de la nature et de la protéger pour mieux vivre sur Terre : la décharge, moins de gaspillage, la déchetterie, l'incinérateur, la transformation du verre, du plastique, du papier..

Renault-Girard, Sylvie / Vouhé, Annette. **Découvrir les transformations de la matière avec des albums**. Poitiers : CRDP de Poitou-Charentes, 2013.

Résumé : En proposant un dispositif innovant, chacun son album, les auteures ont choisi de se pencher sur ces « albums littéraires » riches en références à la matière et ses transformations que les enfants vont devoir comprendre pour appréhender l'histoire.

Wick, Walter. **Gouttes d'eau**. Paris : MILLEPAGES, 1999.

Résumé : Cet album de photos décrit l'eau dans tous ses états, qu'elle gèle, tombe, éclabousse, s'évapore ou forme un arc-en-ciel. Des exemples concrets expliquent ces transformations aux jeunes. expériences et observations sont proposées en fin d'ouvrage.

Zerwetz, Agnès / Pernot, Hervé / Bensimhon, Daniel. **Si le temps m'était conté** [DVD-vidéo].

Résumé : Ce DVD nous propose d'explorer trois thèmes à travers huit films de 13 min. Construire le temps : «La mesure du temps, «L'année» et «Histoire d'une famille», pour permettre de structurer et mesurer le temps. Traverser le temps : «Histoire des transports» et «Histoire de l'école», deux films qui sont de véritables projections diachroniques. Rechercher le passé : «Au temps du roi Louis XIV», «Au temps du Moyen Âge», «Au temps de la Gaule Romaine», pour découvrir une période historique et en chercher les traces encore visibles aujourd'hui. Des outils pour la classe viennent compléter cet ensemble destiné au cycle 2 et 3 (frises chronologiques, séquences d'animation, reconstitutions ont été extraits des films ou conçus spécialement pour faciliter le travail en classe).