



& ARTS VISUELS BESTIAIRE

Cathy Chamagne



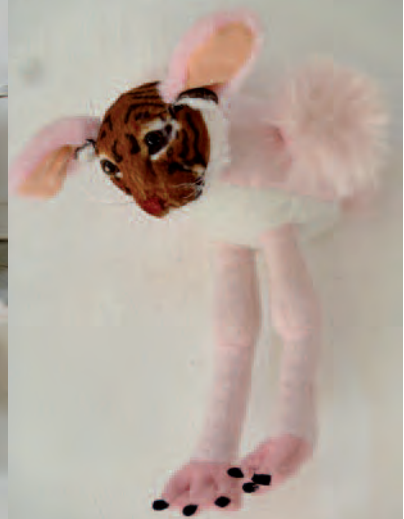
Doudou à l'école maternelle
Jean Morel, Vesoul.



P. A. J. Dagnan-Bouveret (Paris,
1852-Quincey, 1929), Portrait de
Madame Dagnan, huile sur toile,
Musée Georges-Garret, Vesoul.



Dans l'atelier de Joël
Desbouiges, 2010.



Chimère, collection
personnelle.

Sommaire

Démarche	4	<<< Voir
1 L'animal complice et familier	5	
1.0 Une relation forte et complexe	6	
• Ateliers 1, 2, 3	8	<<< Voir
1.1 L'animal, ses images	12	
• Ateliers 4, 5, 6	13	<<< Voir
• Regard sur l'œuvre de Gilles Aillaud	16	
2 L'animal, un rêve d'artiste	17	
2.0 Dessiner, représenter	18	
• Ateliers 7, 8, 9, 10	20	
2.1 Beauté	25	
• Ateliers 11, 12, 13	26	
3 L'animal symbolique	29	
3.0 Du pariétal aux cimaises	30	<<< Voir
Regard sur l'œuvre de Joël Desbouiges	31	
• Ateliers 14, 15, 16, 17	32	
3.1 Animal miroir	37	
• Ateliers 18, 19, 20	38	
3.2 Du coq à l'âne	41	
• Atelier 21	42	
4 L'animal fantastique	43	
4.0 De la fascination à la peur	44	
• Ateliers 22, 23	45	
4.1 Figures du fantastique	48	
Ateliers 24, 25, 26	50	<<< Voir
4.2 Entre sciences et arts	54	
• Ateliers 27, 28, 29	55	
Regard sur l'œuvre de Louis Bec	59	<<< Voir
• Atelier 30	60	<<< Voir
Bibliographie	62	
Index des artistes et illustrateurs cités, remerciements	63	
Crédits photos	64	



Paul Barruel, Planche
24 « souris »,
Mammifères d'Europe,
Tome I, éditions Silva,
1970.



Anne-Valérie Dupond, Trophées, sculptures textiles, 2010, tissu, fil, rembourrage, carton.

« Nous vivons et eux et nous sous même tect (toit) et humons même air : il y a, sauf le plus et le moins, entre nous une perpétuelle ressemblance. »

Montaigne, cité par Elisabeth de Fontenay dans *Le Silence des bêtes. La philosophie à l'épreuve de l'animalité*, Fayard, 1998, page 349.

Démarche

Longue et complexe histoire que celle qui nous lie au monde animal ! Elle est faite à la fois d'attraction et de répulsion, de fascination et de sacralisation mais aussi d'indifférence et de cruauté.

De la petite enfance à l'adolescence, l'animal tient déjà une place importante : confident, complice, partenaire de jeu voire souffre-douleur, il est un intermédiaire de l'enfant dans son rapport au monde, sujet transitionnel qui permet la projection de ses angoisses, ses peurs et ses désirs. Le bestiaire envahit la vie des enfants, leurs rêves et comble le besoin d'identification.

Aujourd'hui, les figures animalières dans le travail ou les loisirs ou celles agressives et prédatrices que l'on combat, continuent d'alimenter nos croyances d'adultes, suscitent les émotions les plus diverses et nourrissent notre imaginaire.

Omniprésentes dans l'histoire des arts, des troupeaux des grottes préhistoriques aux animaux à corps d'hommes des tombeaux égyptiens, du bestiaire du Moyen Âge aux animaux bavards de la fable, des sujets d'art animalier aux créatures fantastiques du surréalisme jusqu'aux artistes qui ont cherché à sublimer la matière animale brute... Qu'elles soient symboliques ou décoratives, ces figures 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.

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.

Les pratiques plastiques affirmeront des choix formels et expressifs et le croisement du sensible et de l'intelligible participera à la construction des individus.



Joël Desbouiges, Narcisse, 2010.

Galerie d'Anne-Valérie Dupond : <http://www.annevaleriedupond.com/#/galerie>



Les étonnants animaux que le fils de Noé a sauvés d'Alain Serres, illustrations de Martin Jarrie © Rue du monde, 2001.



Arche de Noé, peinture murale, détail de la voûte de l'église abbatiale de Saint-Savin-sur-Gartempe (86).

ATELIER 2 : ARCHE DE NOÉ

L'histoire de Noé sera un prétexte pour aborder l'accumulation. Commencer par raconter l'histoire puis feuilleter l'album Les étonnants animaux que le fils de Noé a sauvés et observer l'image de la fresque de Saint-Savin pour engager cette réalisation :



Production collective, découpage, collage sur jeux graphiques, CP, école des Rêpes, Vesoul.

« Et de tout ce qui a vie d'entre toute chair, tu en feras entrer deux de chaque espèce dans l'arche, pour les conserver en vie avec toi ; savoir, le mâle et la femelle... »

Livre de la Genèse, chapitre VI, versets 19.

Ça beugle, ça miaule, ça piaille..., école maternelle de Fretigney-et-Vellorille.

- accumuler des figurines, des dessins, des éléments peints ou découpés, les positionner verticalement par un système de languettes, les piquer dans le sol et les photographier ;
- modeler et associer des animaux, jouer avec les tailles différentes ;
- sur un grand format, prendre tout l'espace, combler tous les blancs avec des sujets peints ;
- peindre sur un grand rouleau de papier qui va se dérouler tout au long de la semaine, prendre en compte ce qui me précède. Ce support permet un effet de surprise lorsque le tout sera déroulé ;
- décalquer des silhouettes, jouer des superpositions et regarder ensuite les images de la grotte de Combarelle ;
- utiliser des gabarits, des pochoirs, des tampons et jouer avec les superpositions de couleurs.

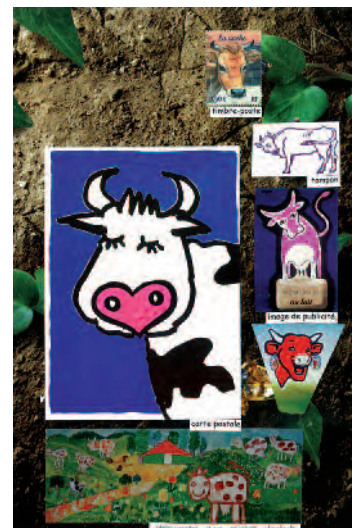




Imagier, collages sur images, maternelle de Fretigney-et-Velloreille.



Diversité des images, formation continue.



« La fréquentation d'imagiers, d'abécédaires qui isolent les mots et les présentent avec une illustration mérite d'être encouragée... »

B.O. Hors série n°3 du 19 juin 2008, « Programme de l'école maternelle », Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire, p. 13.

ATELIER 5 : IMAGE / MAGIE

Image anagramme de magie, magie d'une représentation...

Les images d'animaux envahissent la publicité : un tigre dans le moteur, un lion pour une voiture, un écureuil pour une banque... « autant d'illustrations qui nous aident à comprendre ce que peut-être un système codifié de représentation de l'animal. »¹

Nous avons tous en tête des images d'animaux créées par des artistes : les taureaux de Pablo Picasso, l'araignée souriante d'Odilon Redon, le chien de Giacomo Balla, celui d'Alberto Giacometti, le lion d'Alexander Calder...

Il s'agit, à partir de notre collection :

- d'apprendre à rapprocher plusieurs images afin que l'ensemble prenne sens ;
- de sensibiliser à la séquence, au photomontage ;
- d'aborder la notion de cadre, de cadrage et de ses effets.

Pour élaborer des imagiers :

- constituer des répertoires de figures mythiques comme le loup, l'ours ou symboliques comme la colombe, le lion... ;

- chercher des images qui à travers un animal parlent de la peur, de la douceur, de l'enfance, du mouvement, de la vitesse ;
- se fixer une ou deux consignes : gros plan, noir et blanc, en utilisant des techniques à chaque fois différentes, en jouant sur une mise en page ludique, deux images qui fonctionnent deux par deux dans chaque double page... Veiller à la succession des images, articulées par un lien : plastique (par exemple, un rouge qui se déplace) ou sémantique (le petit et sa mère) ;
- apprendre à présenter, à mettre les images en valeur, à faire surgir des détails ;
- utiliser découpes et pliages afin de susciter la manipulation ;
- fabriquer de nouvelles images pour compléter des séries.



L'image est prétexte à dire et à raconter et l'animal se prête au jeu, collage et gouache, formation continue.

1. Marie-Hélène Tesnière, conservateur en chef, à propos de l'exposition *Le bestiaire médiéval, enluminures*, BnF, 2005.

Du pariétal aux cimaises



Masque Yaouré, totem surmonté d'animaux porté lors des funérailles, Côte d'Ivoire, Muséum d'histoire naturelle de Besançon, Ville de Besançon.

Les pratiques artistiques « sont éclairées, dans le cadre de l'histoire des arts, par une rencontre sensible et raisonnée avec des œuvres considérées dans un cadre chronologique ».

B.O. Hors série n°3 du 19 juin 2008, Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire, p. 24.



Animaux fabuleux, vers 1124, Mosaïque, Monastère Ganagobie.

Dans l'ordre de la création de l'univers, bien avant l'homme, l'animal est là ; bien avant la représentation humaine, il est sur les parois de la grotte, alors lié au sacré ; puis, totem des tribus primitives, il appartient aux rites magiques.

Chaque époque ou civilisation célèbre un animal. En Chine, la grande tortue porte le monde. En Égypte, le taureau est un grand dieu ; chats, ibis et crocodiles sont sacrés et vénérés. Le chaman sibérien imite les conduites animales afin de s'allier à leurs esprits. Les oiseaux prennent place auprès des dieux grecs, leurs ailes sont symboles d'élévation et de sublimation. L'aigle romain est messenger des dieux : s'il survole une armée, il est un présage de victoire.

Le bestiaire médiéval, d'une grande richesse symbolique, enseigne le dogme chrétien. Les animaux incarnent alors l'affrontement du bien et du mal mais les interprétations sont d'une grande complexité et souvent contradictoires.

Chaque culture invente ses mythes et légendes en lien avec l'animal, symbole des forces cosmiques matérielles et spirituelles : gardiens des temples et des églises, montures des dieux, passeurs entre notre monde et l'au-delà inconnu... L'imagination de l'homme cherche dans leur mystère des réponses à ses inquiétudes. Affirmer la foi ou dominer les peurs autrefois, l'animal permet aujourd'hui d'explorer les mécanismes de l'inconscient, d'évoquer les frustrations, de ridiculiser la société, de dénoncer nos faiblesses et de fait, nous renvoie à l'histoire du monde et à notre propre histoire.



Grand cerf du diverticule Axial, grotte de Lascaux, peinture par pulvérisation de pigments naturels minéraux avec finition au pinceau, Montignac, Dordogne, France.

ATELIER 24 : VERS LE FANTASTIQUE

Après le réalisme des naturalistes, mettre les élèves en situation de créer du fantastique là où il y a interversion des domaines du rêve et du réel, là où la réalité se dissout peu à peu.

Tous peuvent travailler autour de cette idée dès le cycle 2.

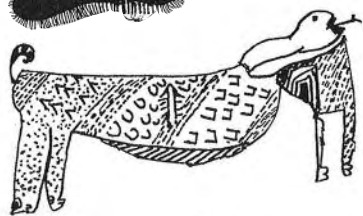
À partir d'un frottage à la mine de plomb sur des reliefs, rechercher une suggestion figurative, dessiner des éléments nécessaires à la reconnaissance d'une créature animale.

Donner forme par la recherche de l'aléatoire, celle produite également par un gribouillis, une tache d'encre, une feuille froissée... belles possibilités de faire surgir tête et membres.

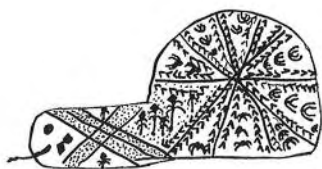
· Aller chercher un bestiaire fantastique dans des images du réel, des photographies de rue, dans une forêt, voir « autrement » ces éléments, se laisser aller à un regard poétique sur le réel et matérialiser ces apparitions sur les images ou leurs photocopies.

Combiner des éléments insolites, mixer des techniques et provoquer des collages oniriques.

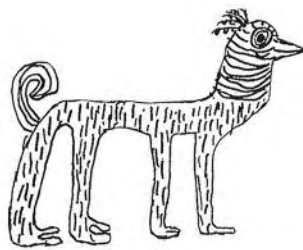
À partir d'une tache, CM1-CM2, école de Lamaire.



serchien



sergot



cochien



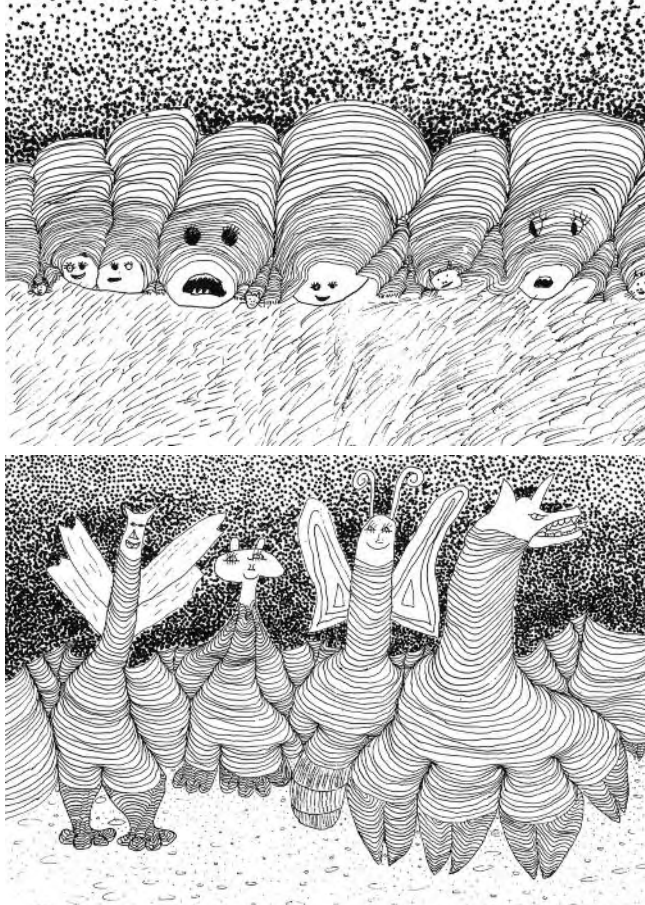
serréal



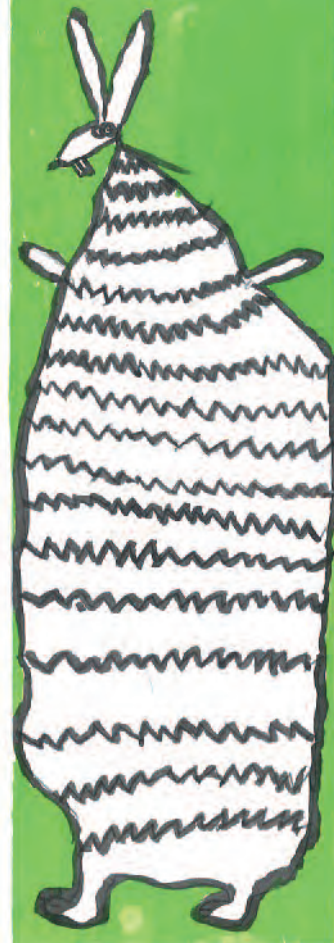
Fond coloré abstrait pour une licorne, CM2...



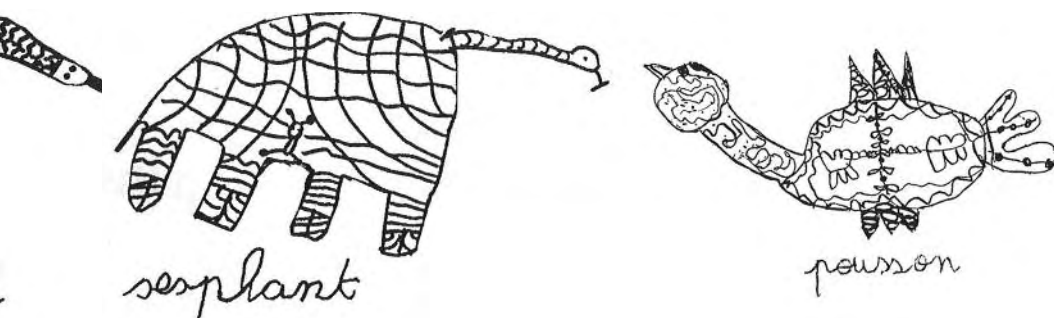
Collage poétique provoqué par la combinaison d'éléments insolites...



Une ligne festonnée à multiplier en gardant les points de contact, CM2, école d'Héricourt.



Le format impose une déformation du dessin de l'animal, CP, école Pablo Picasso, Vesoul.

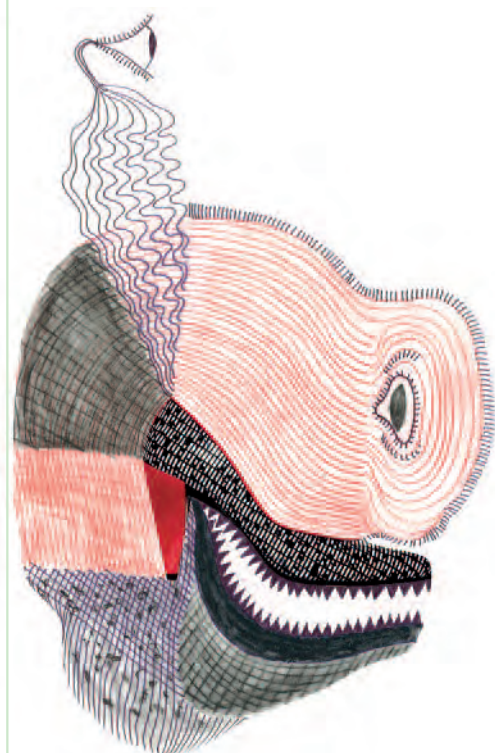


Serchien et autres poussons, CP, école de Pusey.



À partir d'un froissage de feuille...

Jeux graphiques et de couleurs pour un univers fantastique, CM2, école de Quincey.

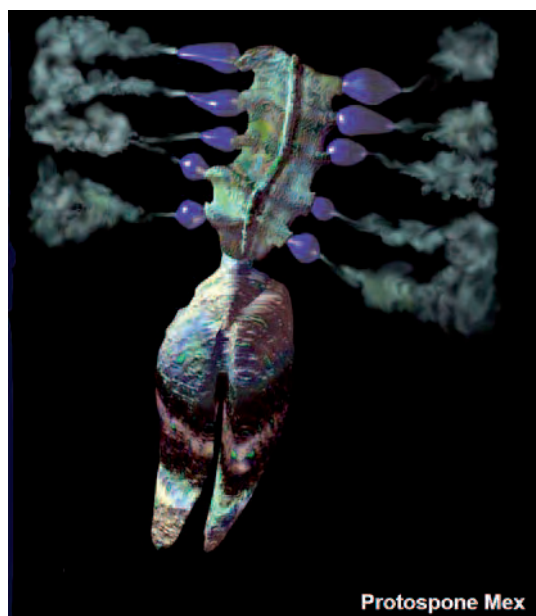


De l'objet, il ne reste que sa forme à interpréter, formation continue.

Louis Bec s'intéresse à la zoologie et renvoie dos-à-dos sciences et arts. Il se présente « animaleur » et « zoosystémicien » et développe une recherche artistique qui interroge les relations entre les domaines scientifiques, artistiques et technologiques. Cet inédit discours sur le vivant se concrétise par des écrits, des communications, des conférences, par des modélisations systémiques, des images de synthèse, des dessins, des installations... autant de contrées peuplées d'organismes vivants et « presque vivants » ou en voie de disparition...

Pionnier dans l'exploitation ou le simulacre de la recherche scientifique, il dit « conduire une expédition en épistémologie fabulatoire » (séminaire du 22 mai 2002, Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste).

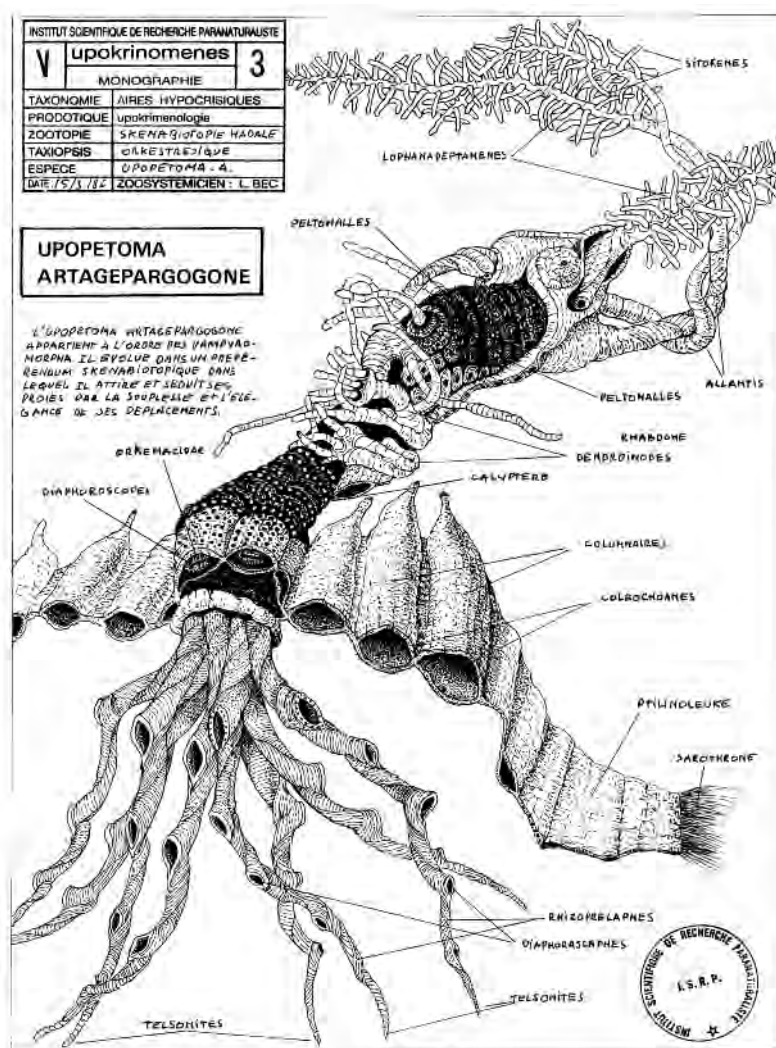
« Face à la zoologie des universités, des académies et des encyclopédies – mais aussi un peu au-dessus et vraiment à côté – il élabore patiemment des zoologies arbitraires, des zoomorphies singulières, des biologies curieuses et des zoosémiotiques aberrantes. » (Dominique Lestel).



Protospone Mex, 1997, modélisations informatiques 3D (animations comportementales).



Medusaelsa zur, 2005, modélisations informatiques 3D (animations comportementales).



Upopetoma Artagepargogone, 1986, série « Upokrinomenes ».

ATELIER 30 : CABINET DE CURIOSITÉS

Après avoir dessiné, peint et produit des animaux de toutes natures, aimés, redoutés ; après avoir découvert des créatures mythiques, engagé des pratiques artistiques prenant appui sur des textes littéraires ou des œuvres d'artistes, une mise en exposition semble incontournable pour montrer ses réalisations, se confronter au regard des autres et à leur singularité, raconter aux parents cette aventure menée autour du bestiaire.

Ce projet concerne toutes les classes de l'école ainsi que le collège.

Des cabinets de curiosités peuvent être visités au travers des collections d'un musée et d'une recherche documentaire¹.

Après avoir rassemblé, classé, organisé les productions plastiques auparavant réalisées, il est décidé de compléter nos collections par d'improbables naturalia à inventer et à fabriquer. L'album *Magasin zinzin* de Frédéric Clément nous ouvre les portes d'une joyeuse fantaisie. Naissent alors des boîtes contenant du sang de dragon, du poil de loup, une tache de girafe, le sourire du chat d'Alice. La griffe du yéti va côtoyer le renard naturalisé et les fossiles réels et imaginaires seront côte à côte.

Au collège, on peut faire produire des planches scientifiques ou plutôt des réalités réinventées où figurent nom de l'animal, sa classification, la description de son milieu de vie, de son régime alimentaire, son empreinte... Des objets dignes des pièces fantaisistes et supercheries des cabinets du *xvi^e* siècle, à la recherche d'un paradis perdu mêlant sciences et arts.



Collections de vrais-faux des CE1 de l'école de Quincey et du collège de Belfort.

Les élèves « ont acquis une culture artistique prenant appui pour partie sur l'histoire des arts, qui leur permet de :

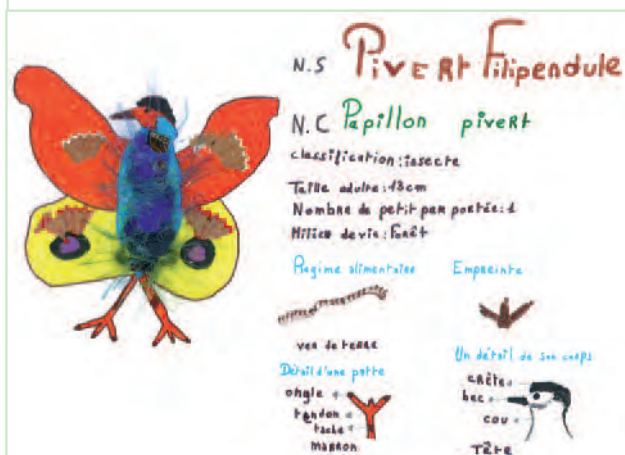
- Saisir les enjeux des dispositifs de présentation, diffusion et perception des images, citer des œuvres qui questionnent le rapport des images à la réalité, situer les images dans leur réalité temporelle, géographique, sociologique au regard de repères culturels communs ».

B.O. spécial n° 6 du 28 août 2008, Programmes de l'enseignement de français, collège, classe de 4^e, p. 11.

1. Voir par exemple *Arts visuels & collections*, Anne Giraudeau, CRDP de Poitou-Charentes, 2007.



Et faire surgir la merveille, 5^e, collège Rue de Châteaudun, Belfort.





« Une fourmi traînant un char plein de pingouins et de canards, ça n'existe pas... et pourquoi pas. »

Robert Desnos, « La Fourmi », *Trente chantefables pour les enfants sages*, Gründ, 1944.



André Breton a collectionné les boîtes de papillons : voici celle des CM1-CM2 de l'école de Quincey.

Mon bestiaire

La chèvre de monsieur Seguin
 La cane de Jeanne
 Le lièvre de Flanagan
 Les taureaux de Picasso
 Le petit chien de Balla
 Le gentil Loulou de Solotareff
 L'araignée de Louise Bourgeois
 Loplop de Max Ernst
 Le vilain petit canard d'Andersen
 L'escargot de Matisse
 Le cygne d'Heredia
 Le homard de Jeff Koons
 Clémentine, le crabe en dentelles de Joanna Vasconcelos
 Le loup pas très futé de Philippe Corentin
 Les cocottes perchées de Katy Couprie
 Le rhinocéros chez Ionesco
 L'oiseau de Brancusi
 Pépé de Léo Ferré
 Le martinet de René Char
 Le chien bleu de Nadja
 Les moutons de Lalanne
 Le papillon de Ponge
 La mante religieuse de Germaine Richier
 Le sanglier ailé de Grünfeld...

Armoire d'improbables naturalia, école de Quincey.



Samuel Buri, Vache-paysage, 1971, peinture acrylique sur polyester, Musée des beaux-arts de Dijon © Adagp, Paris 2010.

et Jolly Jumper, Félix le chat, Casimir, Pollen mon labrador chocolat...