

## Le musée, lieu de métamorphoses

Bob Dylan chantait *The Times They Are A-Changin'* et, plus récemment, Tarmac sur un de ses albums dans une chanson prémonitoire, nous entraîne sur la route de ses doutes, de son ironie, auto dérisoire, de ses espoirs effleurés :

« Notre époque résonne, telle une porte close... ».

Les changements, les mutations, les métamorphoses, les transformations, les évolutions, accompagnés de ce caractère d'irréversibilité et d'obligation d'être dans son temps, prennent un caractère presque obsessionnel et s'accompagnent maintenant d'un cortège de "matraquages" médiatiques. Nous sommes débusqués jusque dans nos sphères les plus privées grâce aux "robinets médiatiques", que sont la télévision, la radio, comme les nomme Jean-Luc Godard, pour être convaincus par eux que le seul salut réside dans l'appropriation de la posture du consommateur le plus averti.

Une nouvelle forme de dictature se met insidieusement en place, ce que Vance Packard appelle « la persuasion clandestine ». Elle se joue de l'image, et considère la personne comme "objet" de ces mutations et métamorphoses annoncées, en oubliant d'en faire un "sujet".

Changeons notre corps (pour l'été, bien évidemment), changeons de voiture (pour nous déplacer dans les espaces infinis du Canada ou d'un désert américain, ou pour épater les voisins ou sa belle-mère), changeons de coiffure (vive la désstructuration et les mèches de couleurs), changeons d'alimentation (ce qui se voit au dehors se passe au dedans), changeons d'ordinateur (toujours plus puissant), changeons de musique (prenons une Star-Ac' attitude), changeons de banque (elles sont si proches de nous et de nos besoins), changeons nos vêtements (la mode, la mode, la mode), changeons nos téléphones (toujours plus de technologie à notre service), changeons de parfum (il faut être irrésistible, reconnaissable et inoubliable), etc.

Dans ces espaces incertains, où il n'est question que d'exister, d'être différent, et tout de même bien "inscrit et reconnu" comme étant de son époque et dans son époque, les artistes (littérature, théâtre, musique, cinéma, arts plastiques, vidéo, etc.) s'approprient ces codes, qui se voient souvent récupérés par les médias. Ils sont pour la plupart des reflets, des "sondes" visionnaires et sensibles aux mutations sociétales qui explorent le temps, leur temps, et donnent à voir et à penser.

Les mutations dans le domaine des sciences et des technologies, auxquelles nous assistons, ont déjà fait l'objet d'expérimentations dans le domaine des arts visuels, dès lors que les artistes ont pu s'approprier des espaces de liberté.

Nous vous proposons d'explorer des territoires d'expressions qui ne sont pas génétiquement transformés, au contraire, ils sont liés à la production esthétique ancrée dans ce qui nous



Roland Topor, *Nouvelles en trois lignes n°6*.  
Artothèque de Mulhouse

réunit tous : les rêves, les mythes, où nos imaginaires se jouent du fantastique, de l'hybride, de la métamorphose.

Voici quelques clés qui vous permettront de "lire" les murs d'images proposés à la fin du dossier, quelques entrées possibles qui ne peuvent que nous accompagner dans des approches et questionnements autour des œuvres présentées. Elles sont données afin de nous rendre attentifs aux éléments structurants de ces productions artistiques, de différentes époques, volontairement affichées sans ordre chronologique.

## Quelques notions

**Fantastique** : du lat. *phantasticus*, du gr. *phantastikos*, qui concerne l'imagination. Se dit d'êtres ou d'objets créés par l'imagination : irréel, surnaturel, fabuleux : la Licorne est un animal fantastique. Se dit également d'un genre, d'une œuvre qui transgresse le réel en se référant au rêve, au surnaturel, à la magie, à l'épouvante ou à la science fiction.

**Hybride** : se dit de qqn, de qqch qui est composé d'éléments disparates : un personnage hybride.

**Métamorphose** : changement de forme, de nature d'un être en un autre être, ou transformation totale d'un être au point qu'il n'est plus reconnaissable.

Si le "fantastique" n'est pas reconnu comme mouvement bien déterminé dans l'histoire de l'art, il a été "visité" depuis les origines de la peinture par les peintres qui, au cours des siècles l'ont fait émerger dans leurs œuvres en référence à la symbolique religieuse (J. Bosch, 16ème), à la mythologie (G. Moreau, 19ème), ou pour "illustrer" des courants de pensée liés à des mouvements artistiques et littéraires : Romantisme (C. D. Friedrich, A. Böcklin), Symbolisme, Art nouveau (F. Khnopff, W. Crane, G. Klimt, etc.), Surréalisme (S. Dali, R. Magritte, M. Ernst), les peintres du mouvement Cobra, K. Appel, Corneille avec la création d'un bestiaire imaginaire, ou encore l'interaction avec une œuvre poétique (collages de Jacques Prévert).

Plus près de nous, P. Alechinsky utilise aussi des procédés aléatoires avec l'utilisation de lignes, de formes, de taches, pour créer des métamorphoses où les éléments se mêlent et donnent naissance à des "figures" ou "monstres" imaginaires.

## Créer des "mondes fantastiques" à partir des éléments

### L'eau

Le dessin : chercher à représenter, sur observation, toutes les "manifestations" physiques de l'eau : pluie, flaques, ronds dans l'eau, averse, gouttes, etc.

Varié les outils et matières : élargir les champs d'investigation en utilisant des encres, aquarelles, peintures différentes, etc.

Varié les supports : dans leurs formats, mais aussi dans leur nature : canson, papier de



Éric Dietman, *Je suis rond comme une bille mais la terre est toujours plate.*  
Artothèque de Mulhouse

soie, papier calque, papier aquarelle, etc.

Varié les gestes et techniques : tracés, frottages, empreintes, incidences et exploitations d'évènements fortuits : mouiller ses productions, les exposer sous la pluie, "fondre" ou diluer les matières (pastels gras avec divers produits).

Se référer à des œuvres d'art : la touche et les nuances avec les impressionnistes, le travail graphique avec les peintres de l'Art nouveau (G. Klimt).

Le collage : collecter toutes sortes d'images représentant l'eau et les milieux aquatiques sous toutes leurs formes (imagiers, pubs, catalogues voyages, photos, reproductions d'œuvres d'art, etc.).

Des combinaisons et montages peuvent être envisagés entre dessin, peinture et autres médiums avec les images collectées : en trouvant des liens induits par les lignes et les formes, en complétant des images par le dessin, etc.

Métamorphoses et ajouts d'éléments extérieurs visant à créer un univers "fantastique". Faire "émerger" le fantastique :

- par apparition d'éléments extérieurs : collage ou dessin d'attributs humains (gouttes = yeux, flots = cheveux) ou d'animaux (poils, pattes, plumes, griffes, queues, becs, etc.)
- par transformation d'éléments aquatiques en formes humaines ou animales : les chevaux de W. Crane.

### La terre (minérale)

La représentation du minéral par le dessin étant plus difficile, on peut faire des empreintes par frottage (poser sa feuille sur la pierre, etc.), enduire la pierre pour en relever la trace en y pressant le papier. On s'attachera à "extraire" les caractéristiques décrites par l'élève pour en produire les représentations : forme d'un caillou, rocher, fissures, chaos, fossiles, laves, érosions, sables, etc.

Pour les cycles 1 et 2, on collera des variétés de papier dont l'apparence, la nature, la manipulation pourront évoquer le monde minéral (collage, empreintes, etc.).

Des images de pierres, sables, rochers, montagnes pourront être directement utilisées (collage) : les mêmes procédés de "métamorphoses" seront utilisés que dans le domaine de l'eau.

### La terre (végétale)

Le monde végétal se prête aisément à l'observation et à la représentation par le dessin : arbres, feuilles, plantes, fleurs, graines, etc., voire à des recherches plus "graphiques" : architectures des branches, nervures des feuilles, crevasses des écorces : lignes et formes qui pourront être complétées, multipliées, transformées, etc.

Là encore, comme pour le minéral, les transformations et les "métamorphoses" peuvent s'opérer



Roland Topor, *Nouvelles en trois lignes n°3*.  
Artothèque de Mulhouse

par l'apparition d'éléments animaux ou humains en utilisant formes, et lignes qui peuvent les induire, etc.

## L'air

*Même approche.*

## Deux démarches proposées

- Création d'un environnement entièrement aquatique, minéral, végétal ou aérien, avec émergence d'attributs animaux ou humains et transformations ça et là de lignes ou formes qui deviennent animales ou/et humaines.

- Mise en scène progressive et spontanée d'images et dessins, de toutes les origines (aquatiques, minérales, etc.), ou les "liens" produits par juxtaposition, imbrication, répétition, déformation feront émerger l'incongru, le fantastique dans la composition finale.

## Créer des situations incongrues

- Par changement d'échelle (R. Magritte : *Ceci n'est pas une pomme, La corde sensible*).

- Par association d'éléments issus d'origines et milieux totalement différents, voire opposés (animaux du groupe Cobra).

- Par déplacements du milieu (minéral, végétal, aquatique, etc.) qui devient représentation de l'objet : *La grande famille, Le séducteur* de R. Magritte (le ciel devient oiseau, l'eau devient bateau).



Bruno Heitz, *Le colporteur*.  
Artothèque de Mulhouse

## Créer des êtres hybrides ou totalement imaginaires

- Homme/animal, homme/végétal, homme/minéral, homme/aquatique, homme/air : association d'attributs, des parties du corps, etc.

- Les associations peuvent s'opérer à l'intérieur d'un même domaine : plusieurs animaux dessinés, découpés, peuvent se trouver "déstructurés" et recomposés pour donner naissance à des "monstres" étonnants, comiques ou effrayants.

- Se servir de lignes préexistantes (cartes géographiques de P. Alechinsky) ou tracées au hasard pour faire naître fortuitement des êtres imaginaires de toutes sortes.

## Mise en perspective avec les compétences

### Cycle 1

- Le dessin : le dessin est une activité graphique à part entière. Il exerce le mouvement pour produire des traces et obtenir des formes qui, associées les unes aux autres, permettent de satisfaire des intentions : jouer avec des éléments, organiser une surface, figurer. L'enfant découvre et expérimente les divers outils et procédés du dessin et les met au service de son imagination. Il exerce des choix motivés en fonction d'une intention. Il organise une compo-

sition constituée d'éléments graphiques à des fins expressives : dessine pour inventer, pour imaginer des univers, des personnages, des histoires, etc. Les propositions ouvertes de l'enseignant l'amènent à exercer son imagination et enrichir son imaginaire.

- Les images : il est important de lui donner à voir des images variées, d'arrêter son regard pour l'observation, de l'aider à préciser ce qu'il perçoit. Les explorations qu'il conduit lui donnent l'occasion de capitaliser ses expériences visuelles et d'exercer sa propre capacité à produire des images. L'observation, la manipulation, la production sont sans cesse sollicitées.

- Les collections et musées : une collection, un musée de classe peut être constitué à partir d'un projet. Il l'encourage à exprimer ce qui motive son choix et son envie de conserver.

- Langage et création : il présente et parle de son dessin, ces activités offrent à l'élève des situations où s'associent les désirs de faire, voir, penser et dire.

## Cycle 2

- Le dessin : le dessin rentre en relation avec d'autres formes d'expression, parfois comme une des dimensions plastiques d'une réalisation. Les dessins d'imagination et de narration sont privilégiés. Les activités du cycle 2 l'incitent à transformer avec une intention de plus en plus explicite une chose en une autre : reprendre des formes connues et les agencer, associer des éléments d'origines différentes en variant les moyens d'assemblage.

- Les images : les images sont à la fois des matériaux et des supports d'expression. L'élève doit prendre l'habitude de les fréquenter, de les transformer, de se rendre auteur des images qu'il produit et spectateur de celles qu'il regarde. Il peut intervenir sur une image existante et en détourner le sens. L'élève met en œuvre des opérations qui consistent, par exemple à recomposer une partie découpée, à imaginer des prolongements, à associer des éléments empruntés à différentes images. L'élève est amené à nommer les éléments identifiés dans un vocabulaire approprié.

- Connaissance des œuvres : la notion d'œuvre d'art est introduite, l'élève doit pouvoir commencer à les situer, établir des rapprochements entre elles et repérer des relations avec ses propres démarches.

## Cycle 3

- Le dessin : le dessin est abordé dans d'autres fonctions : mise en forme d'une idée, représentation d'un univers personnel (imaginaire, fantastique, poétique), transformation de la réalité. Il peut se combiner avec d'autres procédés techniques comme la peinture, le collage ou la photo. En associant plusieurs techniques, il expérimente des combinaisons et en mémorise l'expérience.

- Différentes catégories d'images : les notions d'illusion, d'impression, de sensation, de fiction peuvent être introduites. L'élève déclenche des relations entre les éléments d'une composition et produit du sens.

- Connaissance des œuvres : des œuvres situées historiquement et appartenant à des registres thématiques et artistiques différents sont proposées. Elles représentent des objets complexes de connaissance qui initient à la pluralité des points de vue, et nécessitent des moments autonomes d'analyse. Elles posent la base d'une culture commune. Les œuvres sont présentées et situées en rapport à leur époque et aux autres formes d'expression (littéraire ou musicale).



André François, *Sans titre*.  
Artothèque de Mulhouse