

Grande lessive du 28 mars 2013

Objet du dispositif : Faire exister un peuple et un bestiaire imaginaires, sans contraintes de format, en silhouettant et en découpant des êtres, issus de la mythologie, de l'histoire, de l'art ou de la vie.

« **Personnages et animaux, connus de tous, découverts au hasard de lectures, d'expositions ou de voyages, ou bien êtres singuliers imaginés de toutes pièces, se côtoieront sur un fil qui évoquera celui de la vie. Tous adopteront alors une dimension inédite : celles de créatures conçues pour être exposées. Le recto et le verso du support seront regardés et travaillés.**

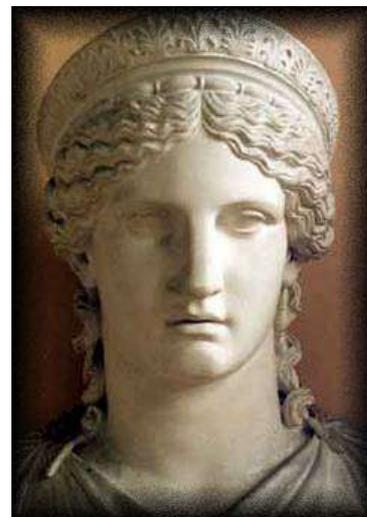
Chacun est ainsi invité à concevoir un personnage à caractères humains et un animal en choisissant soit de les associer, soit des les présenter séparément. Ces créatures peuvent être issues du même univers, être unies par des relations amicales ou non, ou incarner la version humaine et animale d'un même être. »

1. Des références culturelles :

Dans la mythologie grecque, les dieux sont, le plus souvent, associés à un ou plusieurs animaux:



Zeus : Dieu du ciel et souverain des dieux de l'Olympe. Son arme est la foudre, son animal l'aigle, son arbre le chêne.



Héra : épouse de Zeus et déesse du mariage elle porte les attributs royaux traditionnels : le sceptre et le diadème ; sa tête recouverte de voiles est le symbole du mariage. Parfois même, elle tient dans l'une de ses mains la pomme de grenades, emblème de la fécondité. Le paon est l'animal qui lui est consacré en souvenir d'Argos, dont elle prit les cent yeux, lorsqu'il eut été tué, pour les placer sur le plumage de ce volatile.



sagesse.

Athéna - ou Pallas-Athénée, est l'une des déesses les plus importantes de la mythologie grecque. Déesse de la sagesse, de la guerre, des arts, de l'industrie, de la justice. Ses attributs dans l'iconographie comprennent l'égide parfois orné d'une tête de Gorgone, le casque et la lance. Son animal est la chouette, symbole de la

Artémis - déesse de la chasse et des animaux, ainsi que de l'accouchement. Son frère jumeau était Apollon. Ses attributs sont l'arc et la flèche, tandis que les chiens, les cerfs et les oies sont ses animaux sacrés.

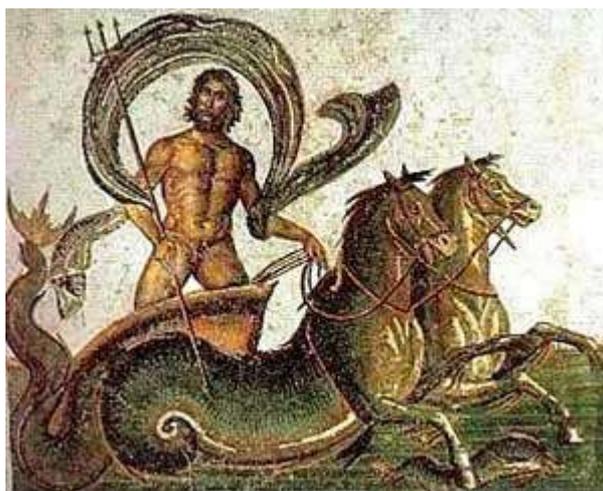


Aphrodite - la déesse de l'amour et de la beauté. Aphrodite aimait et était aimée de nombreux dieux et les mortels. Elle est l'épouse d'Héphaïstos. Son arbre est le myrte et ses animaux la colombe, le cygne et le moineau.



Hadès – Dieu des enfers, il était aussi le dieu de la richesse, en raison des métaux précieux extraits de la terre. Marié à Perséphone, qu'il a enlevée, il règne sur un endroit sombre et triste, habité par des formes vagues et des ombres, gardé par Cerbère, le tricéphale.

Poséidon - dieu de la mer. Son arme est le trident, qui fait trembler la terre, et brise n'importe quel objet. Pour séduire Déméter, il crée le cheval. Ses symboles sont le dauphin, le poisson et le cheval.



Dans l'iconographie des dieux égyptiens, chaque divinité égyptienne peut être représentée de différentes manières, sous forme animale ou composite, aucune manière n'ayant définitivement chassé l'autre.

Le dieu Thot est ainsi figuré à l'image d'un babouin, d'un ibis ou d'un homme à tête d'ibis. Dans une horde de babouins, le mâle dominant se montre très paternaliste avec ses rejetons, surtout s'ils sont orphelins de mère. Thot a ainsi été figuré comme un maître sur une estrade dictant ses paroles à un scribe comme à un fils spirituel.



La déesse Hathor peut apparaître sous la forme d'une vache, sous la forme d'une femme à tête de vache, ou d'une tête humaine avec des oreilles de vache, sous la forme d'une femme coiffée d'une perruque ornée de cornes de vache avec le disque solaire.



Les Égyptiens ont observé le comportement des animaux et ont attribué aux différentes espèces des qualités qu'ils ont transposées au monde divin. Le scarabée poussant sa boule d'excréments est devenu Khépri le dieu poussant le disque solaire hors de la nuit.

Khépri le scarabée ailé poussant le disque solaire.



Des représentations de dieux zoomorphes :



Anubis-chacal



Amon-bélier



Bastet-chatte



Horus-faucon

Des représentations de dieux composites :

Corps humain à tête d'animal :

La divinité figurée sous la forme composite adopte le plus souvent un corps humain surmonté d'une tête animale. Elles portent le plus souvent une longue perruque tripartite, deux parties des cheveux tombant sur le torse et une troisième partie dans le dos. Cette perruque sert de transition entre le corps humain et la tête animale. L'animal peut être un mammifère (vache, lion, chien), un oiseau (faucon, vautour, ibis), un reptilien (crocodile, serpent) voire un batracien (grenouille).

Horus à tête de faucon

Sekhmet à tête de lionne



Bastet composite



Sobek à tête de crocodile



Corps animal et tête humaine :

La forme composite fusionnant un corps animal et une tête humaine n'est pas la plus courante. Cette combinaison s'applique surtout dans les cas où l'humanité aspire à entrer dans le monde divin. L'exemple le plus connu est le sphinx égyptien ; corps de lion et tête humaine. Mais cette représentation renvoie plus vers le pharaon que vers une divinité en tant que telle.

L'autre combinaison de ce genre s'applique pour l'âme-Bâ, une des composantes de l'être selon les Anciens Égyptiens représentée ici avec un corps d'oiseau portant une tête humaine.



Les animaux, miroir du comportement humain:

Domestiqués, traqués, ou proches de l'état sauvage, les animaux sont les spectateurs de nos caractères essentiels jusqu'à devenir comme le miroir de nos comportements.

Les représentations animalières apparaissent très tôt dans l'histoire : mammouths, chevaux et autres quadrupèdes ornaient les parois de célèbres grottes comme Lascaux. Au fil des siècles, les animaux ont servi de faire-valoir aux hommes : trophées de chasse, collections d'animaux exotiques, aides au travail et au transport, etc. Les animaux sont devenus les compagnons indispensables au genre humain.

L'étude des comportements et anatomie des animaux permet alors de mieux comprendre ceux des hommes. C'est sur ce dernier principe que se base parfois la physiognomonie, méthode fondée sur l'idée que l'observation de l'apparence physique d'une personne, et principalement les traits de son visage, peut donner un aperçu de son caractère ou de sa personnalité.

Charles Le Brun (1619-1690) juxtaposait tête humaine et tête d'animal en soulignant leurs traits communs pour qu'on fasse naturellement le lien entre les caractères.



LE BRUN Charles

Trois têtes d'hommes en relation avec le lion

Vers 1671

Technique mixte

Musée du Louvre

Dès le Moyen-âge, l'animal était d'ailleurs un moyen d'identifier les hommes. D'une part l'héraldique et toute sa symbolique permettait d'identifier les familles nobles, avec des animaux parfois fantastiques, qu'on retrouve dans le blason des villes par exemple.



Blason de la ville de Cambrai: "D'or, à un aigle à deux têtes de sable, cerclées, becquée et membrée de gueules, sur l'estomac d'un écusson d'or à trois lions d'azur."

D'autre part, la symbolique de la religion chrétienne, déjà pendant l'Antiquité, a également donné la part belle au règne animal : le lion de Saint Marc, le serpent d'Adam et Eve, la colombe du Saint Esprit, etc.

D'une manière générale, une hiérarchie apparaît chez les hommes comme chez les animaux.

Lion, aigle, colombe, chien sont des animaux appréciés pour les valeurs qu'ils transmettent (le courage, la pureté, la fidélité, etc.) alors que le serpent, la pie, le loup sont eux craints et malaimés pour les mêmes raisons (traîtrise, vol, violence, etc...). Ces animaux "nobles" sont alors associés aux élites et aux représentants du pouvoir, alors que l'on utilisera l'image des autres "bêtes" pour parler d'un ennemi, d'un être pour lequel on n'a aucune estime.



Jean de la Fontaine est explicite concernant le message des fables : "*Je me sers d'animaux pour instruire les hommes*", écrit-il.

Les animaux les plus souvent cités par le poète sont le loup, le renard, le chien, le lion, l'âne, le rat, le singe, le chat.

Les fables sont un langage universel, les animaux qui parlent sont le reflet des hommes auxquels le fabuliste s'adresse.

Nombreux sont les artistes qui ont illustré les fables de La Fontaine, certains par le biais de l'anthropomorphisme des animaux. Grandville illustre ici le chien et le loup, la cigale et la fourmi.





Grandville, Ombres portées, 1830

Cet illustrateur était fasciné par les ressemblances entre types humains et animaux.

Les animaux de compagnie :

La relation qui existe entre l'homme et l'animal met en avant, à travers des interactions sociales et historiques, des attitudes qui traduisent le caractère humain. Face à l'animal, l'homme exprime sa volonté de domination et sa tendance à vouloir incarner un être supérieur. Pourtant cette attitude s'oppose à la reconnaissance et à l'attachement qu'il peut éprouver envers l'animal, qu'il qualifie généralement d'animal de compagnie. Les peintres ont figuré ce lien qui unit la personne à leur animal.



Lucian Freud, jeune fille au chat, 1947

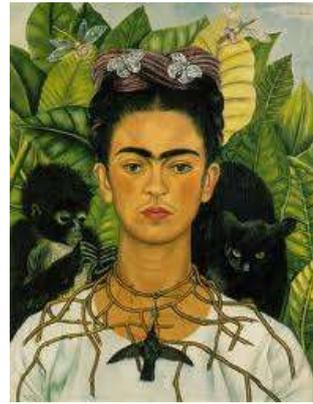


Pierre-Auguste Renoir, la fille au chat, 1875



Marc Chagall, Paris par la fenêtre, 1913

Les autoportraits de Frida Khalo :



Autoportrait au chien noir, Gustave Courbet, 1842



Les époux Arnolfini, Jan Van Eyck, 1434

Masque yaouré, Côte d'Ivoire



2. Pratique artistique :

a. Travailler sur attraction/répulsion

Dans une même production, donner à voir l'animal préféré et détesté, en trouvant des moyens plastiques pour signifier attraction ou répulsion (choix des couleurs, intervention de graphismes, de signes symboliques).

L'associer à un travail sur l'autoportrait avec « mon animal préféré ».

b. Trier des images

- Réaliser une banque d'images contenant des images (photographie, peinture, sculpture). **Vous pouvez me contacter en cas de besoin d'images.**
- d'animaux (réels ou imaginaires)
- de personnages seuls
- de personnages composites mi-homme, mi-animal (voir références culturelles)
- de personnages avec un animal

- Proposer par groupe de 4 une quinzaine d'images et demander de classer en 4 groupes en explicitant les choix. Faire deviner aux autres groupes les critères de tri (**formel** : technique, couleurs..., **sémantique**, tendresse, peur..., **thématique**, mythologie, histoires connues...)
- Réaliser un mur d'images : chaque élève choisit une image dans la banque et l'ajoute à une suite d'images en justifiant le lien.
Ex : loup ⇒ petite fille (chaperon rouge) ⇒ animal rouge (lien= couleur)
Si les liens sont difficiles à trouver, organiser ce mur sous forme de jeu de paires.

c. L'animal que je suis

Les animaux nous parlent de nous-mêmes, ils sont utilisés comme matériau symbolique, ou de façon anthropomorphique.

Quel est mon caractère, mon physique, quelles sont mes réactions par rapport aux situations de la vie. Ecrire quelques mots ou adjectifs répondant à ce questionnement et chercher à quel animal peut correspondre ces mots. Travailler sur la posture et la gestuelle. Se faire photographier par un camarade, utiliser le photomontage (on peut également utiliser l'outil numérique) pour réaliser un personnage composite.

d. Chercher à représenter des expressions liées à l'image d'un animal S'exprimer

Les élèves recherchent des expressions liées à l'image d'un animal.

Exemples : rire comme une baleine, fidèle comme un chien, manger comme un cochon, marcher en crabe, avoir une mémoire d'éléphant, être rapide comme une gazelle ou un lièvre, avoir mangé du lion, manger comme un oiseau, être serrés comme des sardines, être une langue de vipère...

Ils classent ensuite les expressions en :

• appréciations négatives :

Exemples : c'est un âne, c'est un chameau, espèce de cafard, quelle bécasse, bavarder comme une pie, une vraie tête de mule...

• appréciations positives/valorisantes :

Exemples : doux comme un agneau, fort comme un boeuf ou un lion, fier comme un coq, beau ou majestueux comme un paon, être une mère poule...

• appréciations imaginaires :

Exemples : faire l'autruche, muet comme une carpe, rire comme une baleine, un oiseau de malheur...

• expressions rappelant un comportement ou un physique :

Exemples : souple comme un félin, sale comme un cochon, gai comme un pinson, petit comme une souris, myope comme une taupe...

Expressions, proverbes, dictons

Araignée du matin, chagrin, araignée du soir, espoir.

Avaler des couleuvres...

Avancer à pas de loup....

Avoir d'autres chats à fouetter...

Avoir la chair de poule...

Avoir la puce à l'oreille...

Avoir le cafard...

Avoir une fièvre de cheval...
Avoir une langue de vipère....
Avoir une mémoire d'éléphant...
Avoir une taille de guêpe...
Avoir une vie de chien...
Bailler aux corneilles...
Bavarde comme une pie...
Bête comme un âne...
Bête comme une oie...
Ce n'est pas au vieux singe qu'on apprend à faire la grimace.
Cette fille est chouette...
Chercher des poux à quelqu'un...
Des larmes de crocodiles...
Donner sa langue au chat...
Dormir comme une marmotte...
Dormir en chien de fusil...
Doux comme un agneau...
Elle a des yeux de biches...
Elle a du chien...
Etre à cheval sur les principes...
Etre coiffée à la lionne...
Etre comme un coq en pâte...
Etre comme un éléphant dans un magasin de porcelaine...
Etre comme un poisson dans l'eau...
Etre couché en chien de fusil...
Etre paresseux comme une couleuvre...
Etre sale comme un cochon...
Etre serrés comme des anchois, des sardines...
Etre une fourmi laborieuse...
Etre une mère poule...
Etre une oie blanche...
Faire l'autruche (la politique de l'autruche)...
Faire le pied de grue...
Faire un saut de puce...
Faire un travail de fourmi...
Finir en queue de poisson...
Galoper comme un cabri...
Grimper comme une chèvre...
Hurler avec les loups...
Il a un caractère de cochon...
Il est rusé comme un renard...
Il est têtu comme un âne...
Jouer la mouche du coche...
Laid comme un pou...
Lent comme une limace...
Mettre un tigre dans son moteur...
Monter sur ses grands chevaux...
Passer du coq à l'âne...
Pratiquer la politique de l'autruche...
Prendre la mouche...

Prendre le taureau par les cornes...
Sauter comme une puce...
Se regarder en chien de faïence...
Se tailler la part du lion...
Tomber dans la gueule du loup...
Avoir une faim de loup...
Etre une poule mouillée...

Réaliser un personnage composite qui illustre une expression en utilisant le photomontage, puis l'agrandir (photocopieuse, rétroprojecteur, ...) et le reproduire avec une autre technique (peinture, pastels secs...)

Ou réaliser une association d'un personnage et d'un animal illustrant une de ces expressions. (ex : tomber dans la gueule du loup, se regarder en chiens de faïence, prendre le taureau par les cornes)

Bibliographie :

Arts visuels et bestiaire, Cathy Chamagne, SCEREN-CRDP
Premiers pas vers l'image, Académie de Lille

Sites :

http://www.saint-brieuc.fr/uploads/media/dossier_peda_animaux_web_02.pdf
http://www.rmn.fr/IMG/pdf/DP_Beaute_animale.pdf