

KIT 02 – LA COUR

Design, danse, musique

Explorer et reconfigurer la cour avec les artistes pour découvrir un nouvel environnement. Il suffit de peu pour transformer un espace connu et remodeler les usages.

Avec les élèves, repenser et transformer les espaces en développant de nouvelles situations créatives et innovantes.

Les artistes nous proposent trois expériences possibles :

① **Design – Variables**

Scénario conçu par Marion Pinaffo et Raphaël Pluinage, designers
Explorer, ressentir, transformer l'espace de la cour.

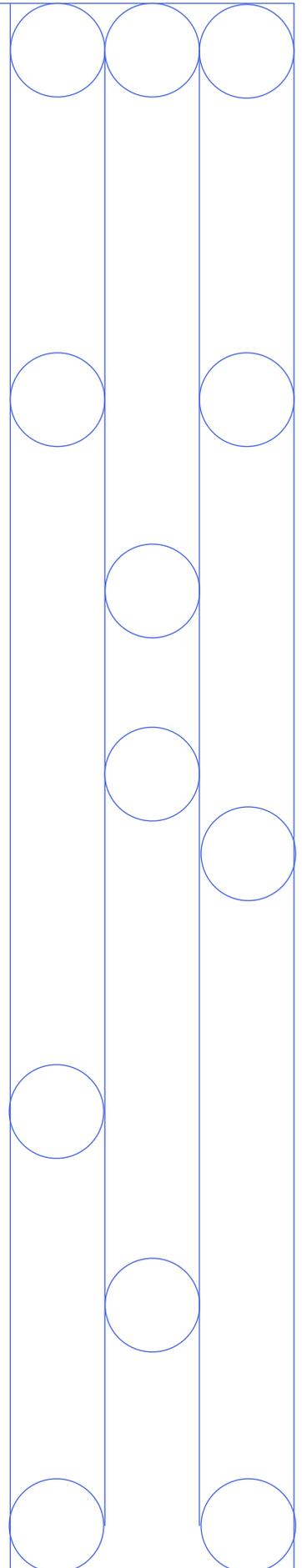
② **Danse – La danse, ça rassemble**

Scénario conçu par K. Goldstein et Aria Boumpaki, chorégraphes, création par la compagnie KeatBeck, musique originale conçue par Clément Roussillat, compositeur
Revisiter l'espace de récréation

③ **Musique – La boucle**

Scénario conçu par Clément Roussillat, compositeur
Découvrir le rythme de manière individuelle et collective

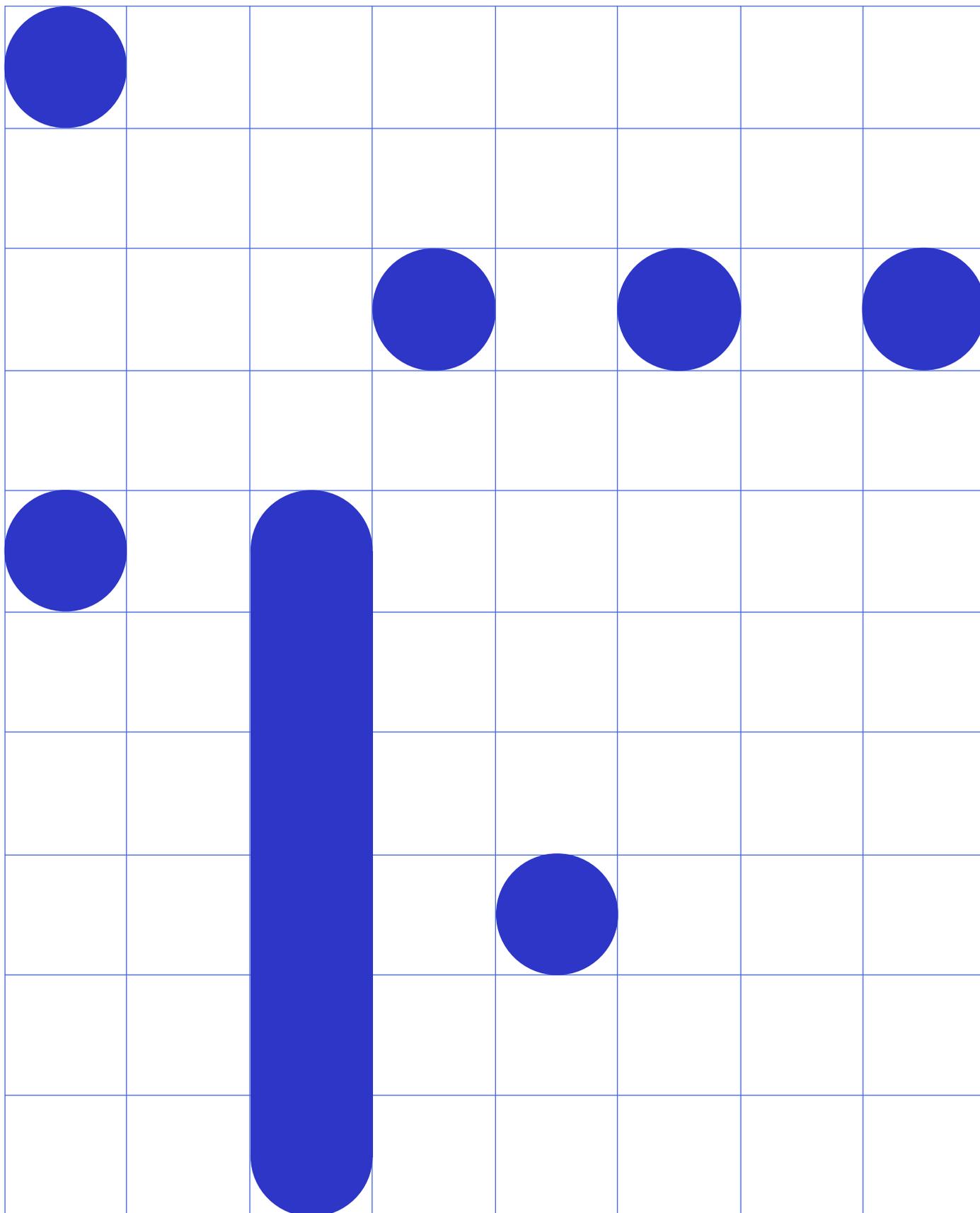
Et pour chacun, prolonger l'expérience avec les œuvres du Centre Pompidou.



Variables

Explorer, ressentir, transformer
l'espace de la cour

Scénario conçu par
Marion Pinaffo et Raphaël
Pluinage, designers



OBJECTIFS ET LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

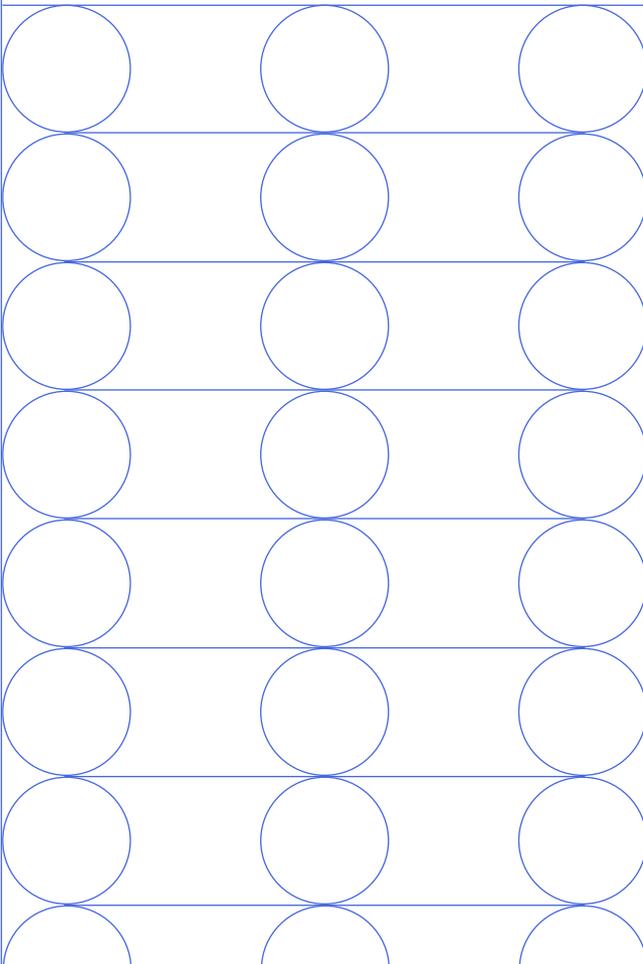
Objectifs

- Se repérer dans l'espace de la cour et se l'approprier.
- Réfléchir sur les modalités de jeu dans la cour, la répartition des espaces en fonction des activités.
- Proposer un projet participatif et collaboratif.



Outils et matériel

- Ficelle, ciseaux, crayon à papier, mètre, règle, papiers cartonnés, scotch.
- Ciseaux, feutres ou crayons de couleurs, colle.
- Blanc de Meudon, pinceaux.
- Manche à balai, bassine.



Programmes scolaires

CYCLE 2

Enseignements artistiques :

- Représenter son environnement proche par la pratique artistique en variant les points de vue et les cadrages.
- Observer, expérimenter des principes d'organisation et de composition plastiques : répétition, alternance, superposition...

Questionner le monde :

- Se repérer dans l'espace et le représenter : produire des représentations des espaces familiers.
- Connaître quelques modes de représentation de l'espace. Lire des plans, se repérer sur des cartes.

Mathématiques :

- Comparer, estimer, mesurer des longueurs.
- Se repérer et se déplacer en utilisant des repères. Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.

CYCLE 3

Arts plastiques :

- L'espace en 3 dimensions : découverte et expérimentation du travail en volume / les notions de forme fermée et forme ouverte, de contour et de limite, de vide et de plein, d'intérieur et d'extérieur, d'enveloppe et de structure, de passage et de transition.

Mathématiques :

- Comparer, estimer, mesurer des grandeurs géométriques avec des nombres entiers et des nombres décimaux : longueur (périmètre), aire, volume, angle.
- Se repérer et se déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.

Histoire des arts :

- Les « arts de l'espace ».

SCÉNARIO

Ce kit propose aux élèves de s'approprier les espaces communs de la cour de récréation. Ils seront amenés à imaginer, à partir d'un principe graphique simple, de nouveaux usages ludiques et de nouvelles zones d'activités temporaires.

La déclinaison du principe graphique conçue par les designers, basée sur des cercles et des tangentes, peut être utilisée pour plusieurs types de marquages de territoires dans l'espace :

- des aires de jeux multifonctionnelles, au sol et/ou sur les murs ;
- des principes signalétiques de circulation ou d'identification de zones (calmes, sportives...);
- des supports à des jeux ou des danses collectives.

1. CONCEVOIR

- 1.1 Observer
- 1.2 Imaginer et faire le plan
- 1.3 Feuilles de mise à l'échelle et de composition
- 1.4 Catalogue de compositions

2. FABRIQUER

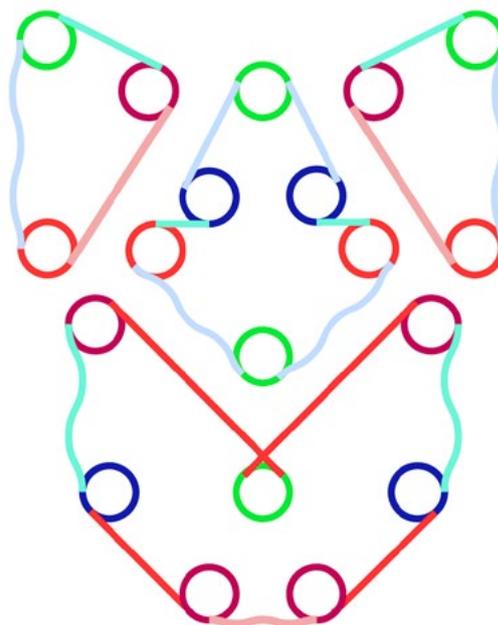
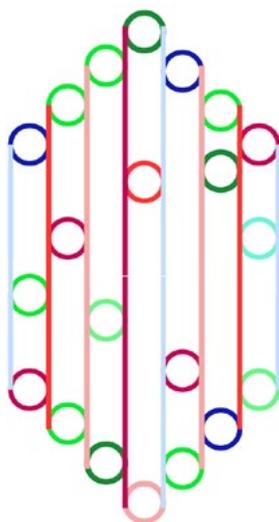
- 2.1 Fabriquer des guides à la composition
- 2.2 Fabriquer des pinceaux
- 2.3 Réaliser de la peinture éphémère

3. DÉPLOYER

- 3.1 Réaliser des cercles et des droites
- 3.2 Réaliser des courbes

4. EXEMPLES D'USAGES

- 4.1 Partition chorégraphique
- 4.2 Principe d'actions
- 4.3 Jeu



1. CONCEVOIR

1.1 OBSERVER

Durée estimée: 1h

Matériel nécessaire: ciseaux, feutres ou crayons de couleurs.

① Dans un premier temps observer la cour et échanger avec les élèves sur les jeux qui s'y déroulent et les zones dédiées pour les différentes typologies d'activité.

→ Est-ce que cette disposition convient à tous ?

→ Quelles suggestions pour l'améliorer ?

② Organiser de petits débats par groupes ou un collectif pour réfléchir et échanger sur les usages de cet espace commun. Noter collectivement les remarques et suggestions, puis établir des priorités.

Deux axes possibles pour la réalisation :

→ Soit les élèves coordonnent plusieurs zones, avec 4 ou 5 groupes d'élèves.

→ Soit le projet est collectif avec répartition des tâches, avec plusieurs projets conçus par groupe puis en proposant un vote pour le choix de la réalisation.

1.2 IMAGINER ET FAIRE LE PLAN

Durée estimée: 2h
Matériel nécessaire: ciseaux, feutres ou crayons de couleurs, colle, feuilles de mise à l'échelle et feuilles de composition imprimées.

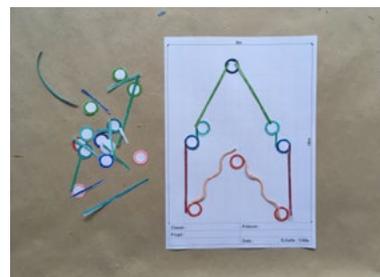
1. À partir de ces échanges choisir l'une ou plusieurs des options possibles:
 - Inventer une nouvelle aire de jeu multifonction
 - Inventer un nouveau jeu
 - Dessiner une aire chorégraphique (pour accueillir les danses des chorégraphes du KIT2 – Danse – *La Danse, ça rassemble*)
 - Inventer des zones d'activités... (voir partie 4. EXEMPLES D'USAGES)

2. Établir les règles du jeu, de la danse ou autre...
3. En fonction du projet choisi, regarder avec les élèves le catalogue de composition et dessiner des schémas d'utilisation avec le principe graphique proposé.

① Photocopier pour l'ensemble des élèves la feuille de mise à l'échelle et la feuille de composition (le travail peut également s'effectuer avec des gommettes ou à main levée).

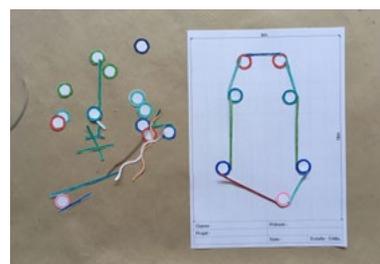
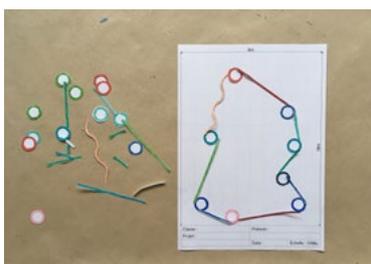


② Dessiner le plan de la cour de récréation sur la feuille de composition. Veiller à respecter les proportions réelles de la cour.



③ Il est possible de « jouer » avec les mesures: compter en pas « enfants » pour les plus jeunes, inventer des unités (un bras « Annabelle » et deux bras « Abel » ...)

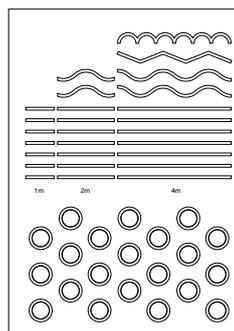
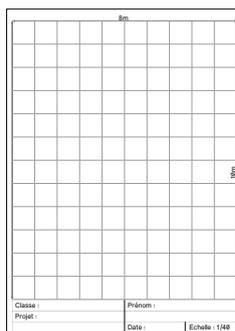
④ Colorier et découper les éléments nécessaires à la fabrication de leur composition.



⑤ Coller les différents éléments sur la feuille de mise à l'échelle.

1.3 FEUILLES DE MISE À L'ÉCHELLE ET DE COMPOSTION

À imprimer, pages suivantes.



8m

10m

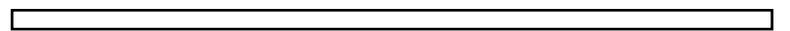
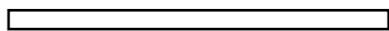
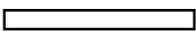
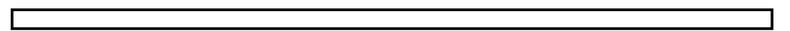
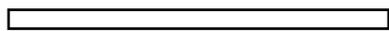
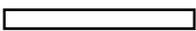
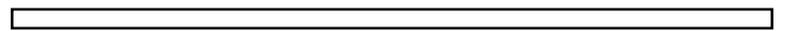
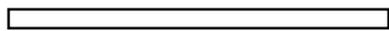
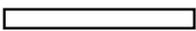
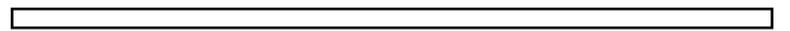
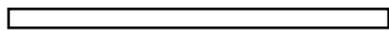
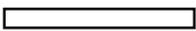
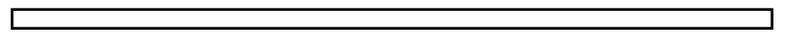
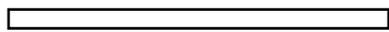
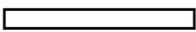
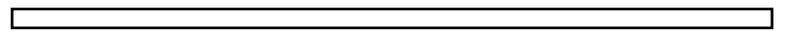
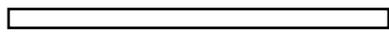
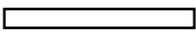
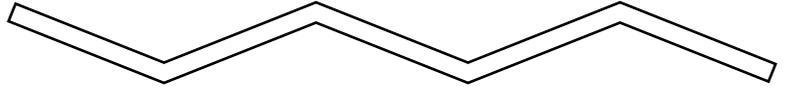
Classe :

Prénom :

Projet :

Date :

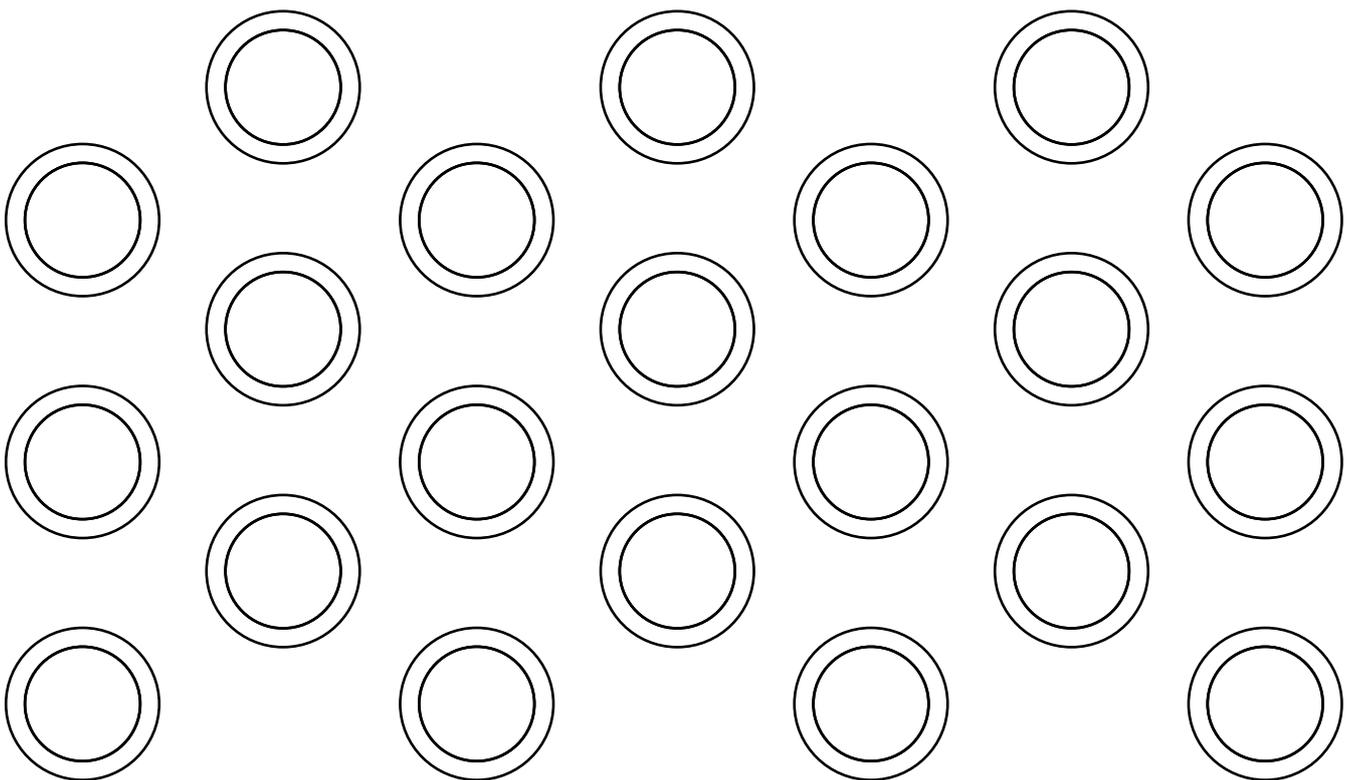
Echelle : 1/40



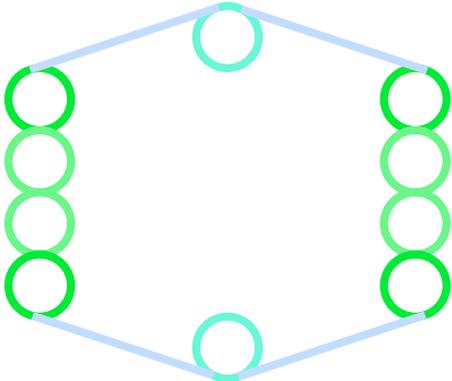
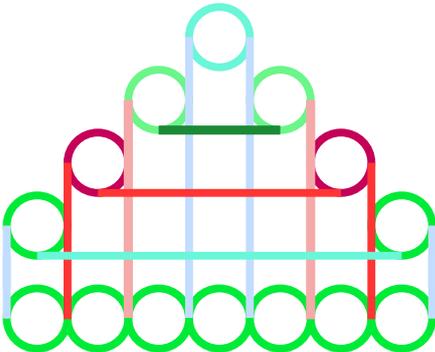
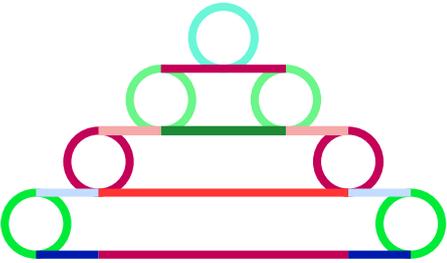
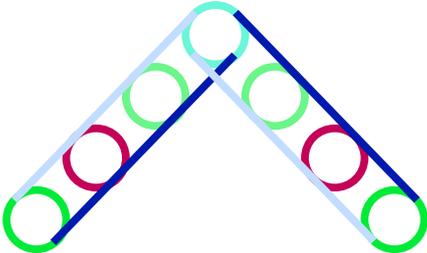
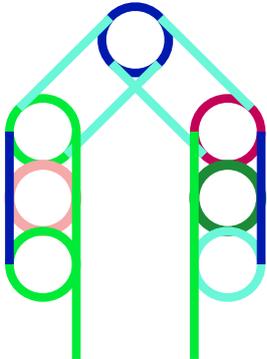
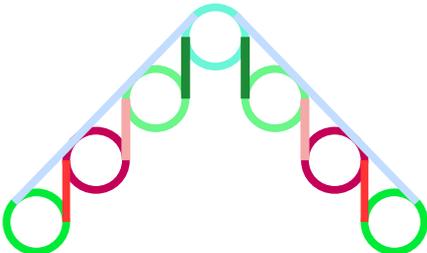
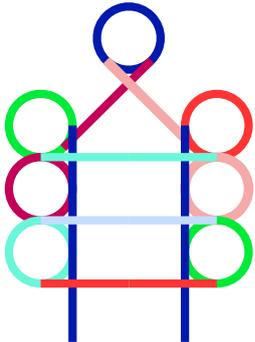
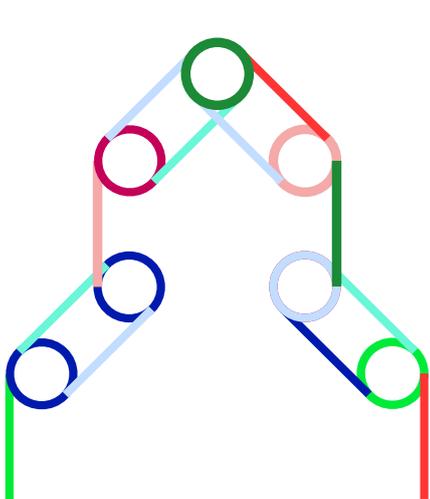
1m

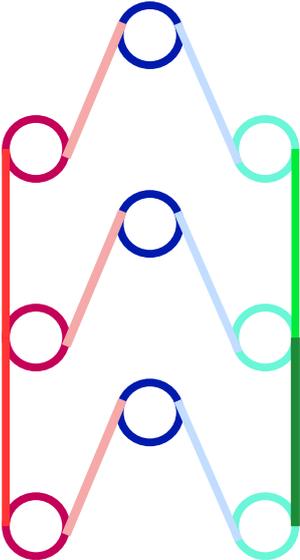
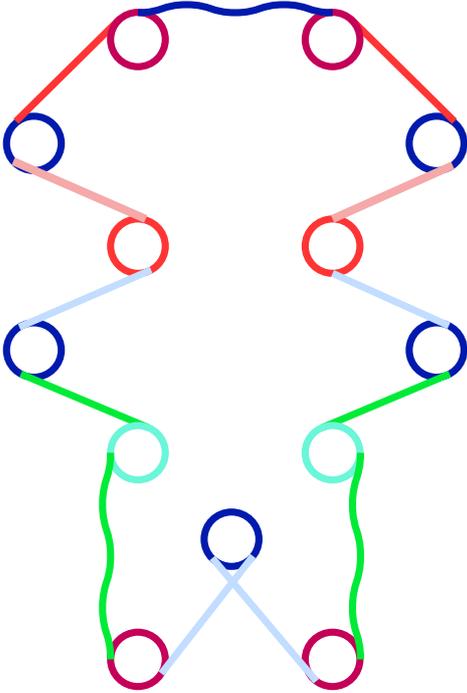
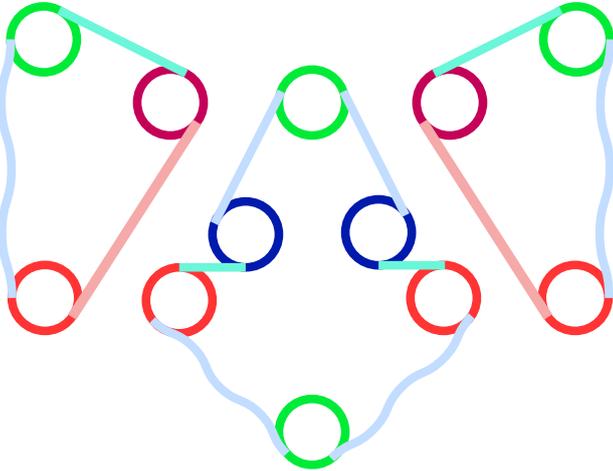
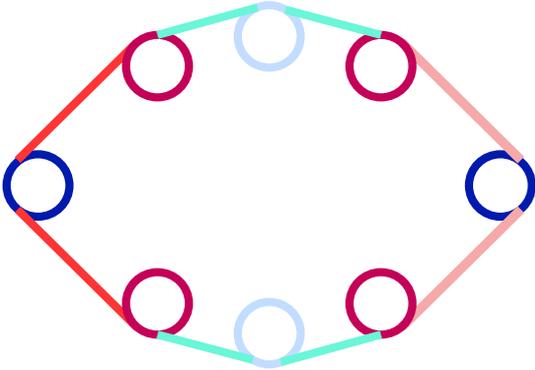
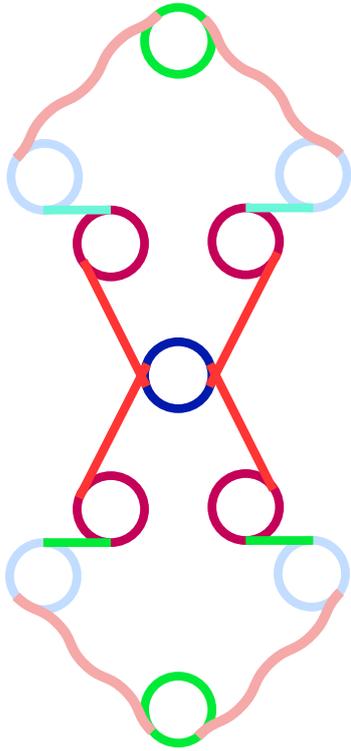
2m

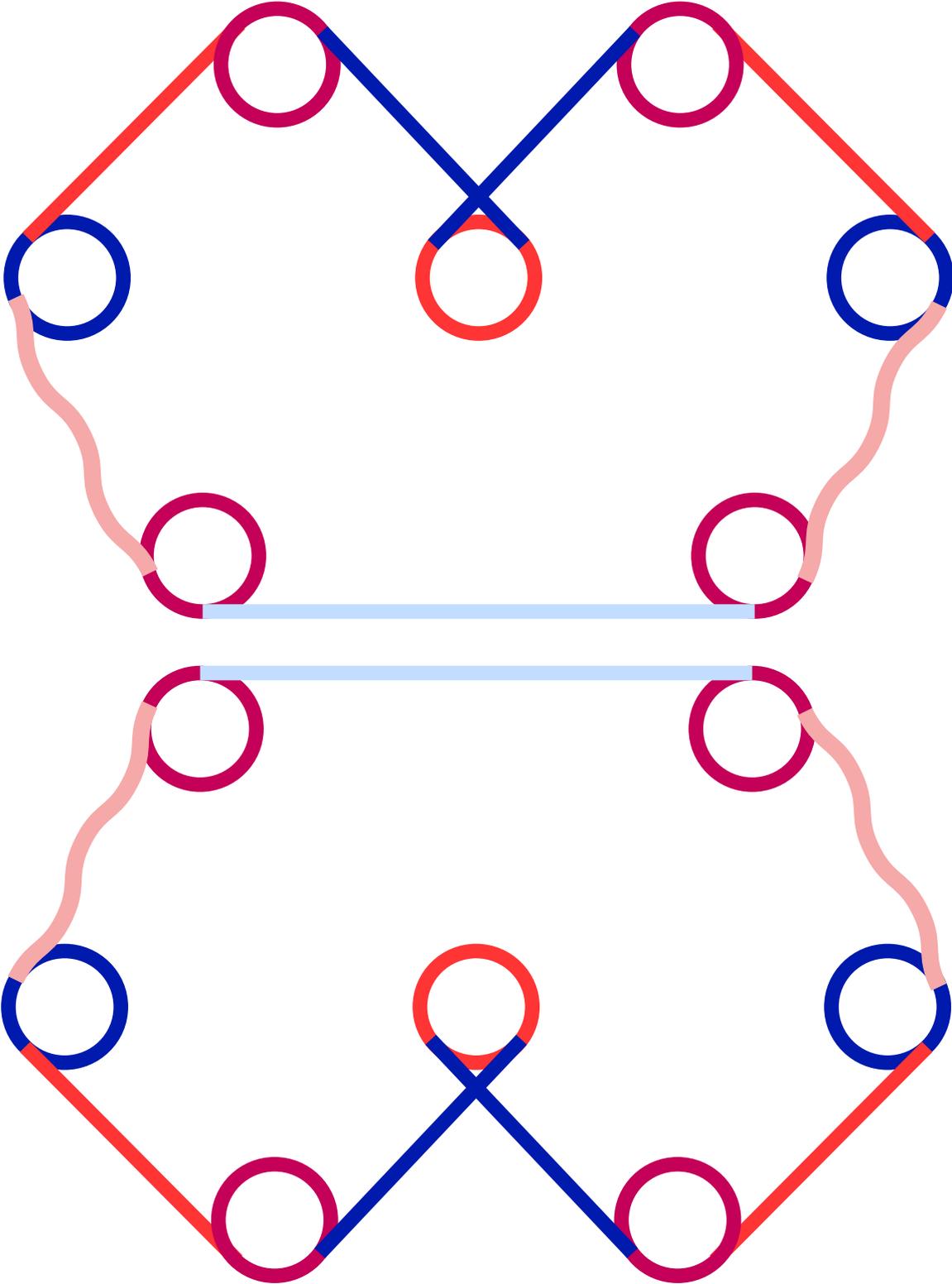
4m

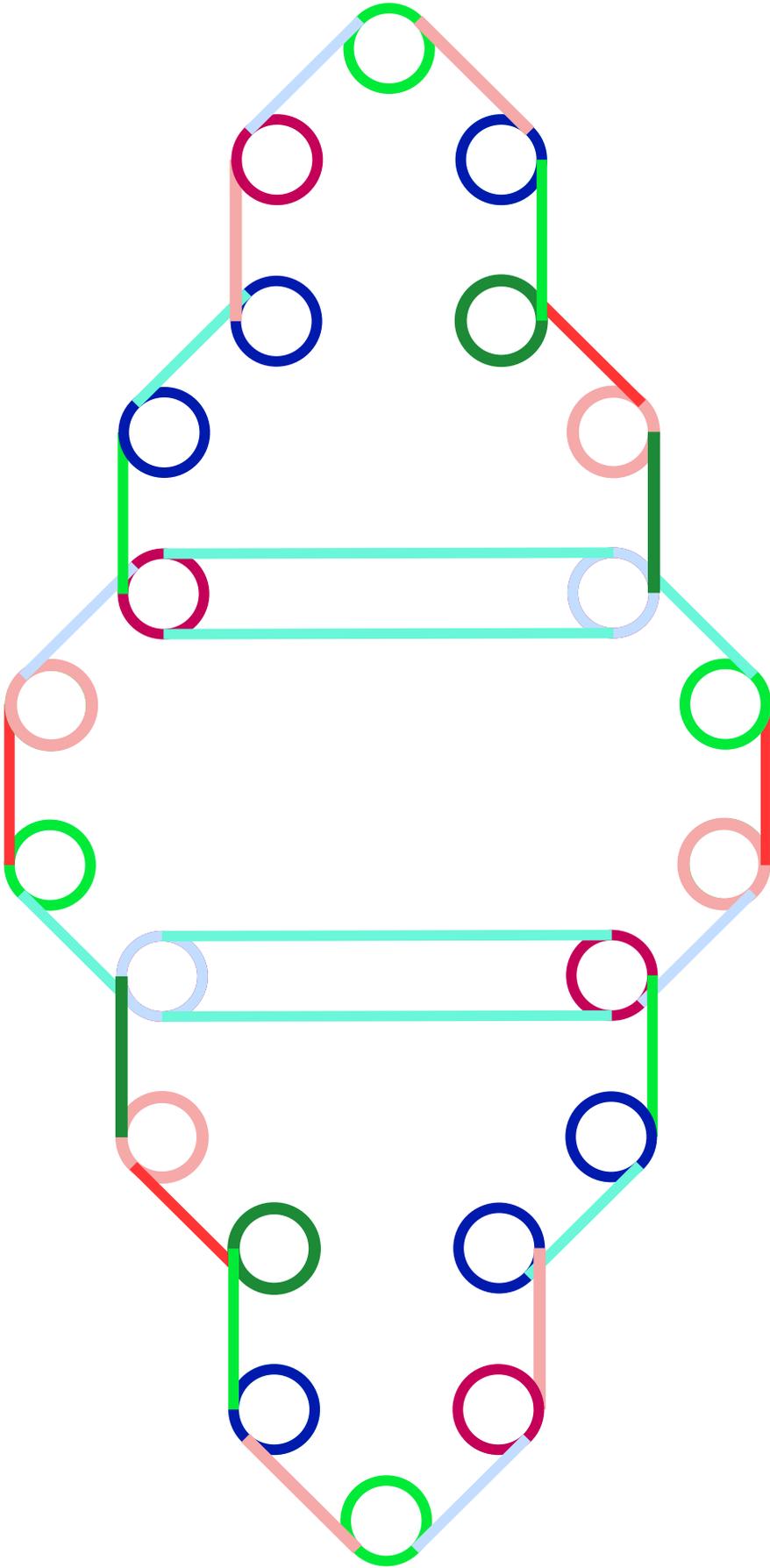


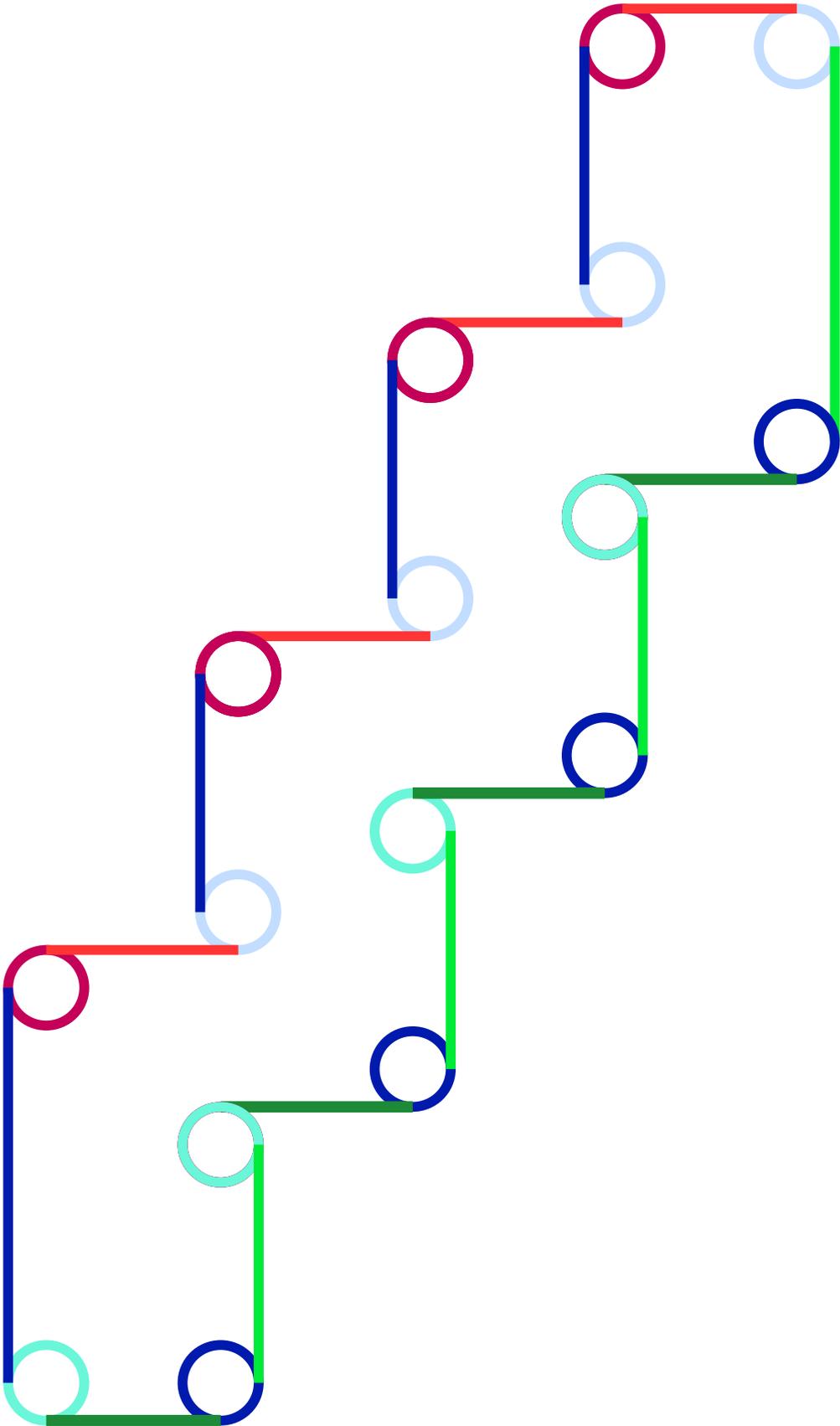
1.4 CATALOGUE DE COMPOSITIONS

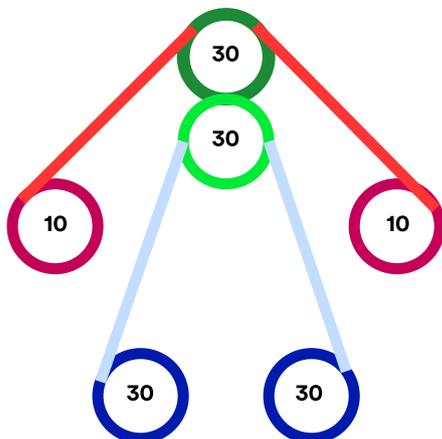
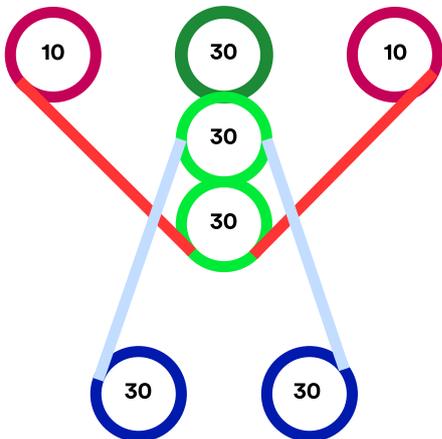
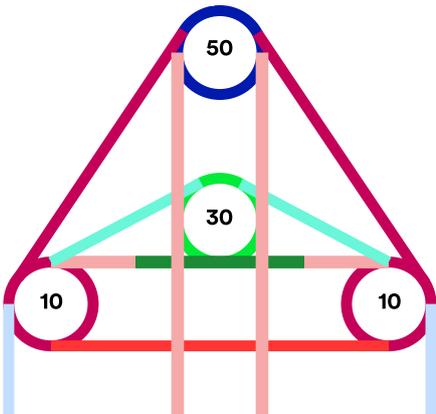
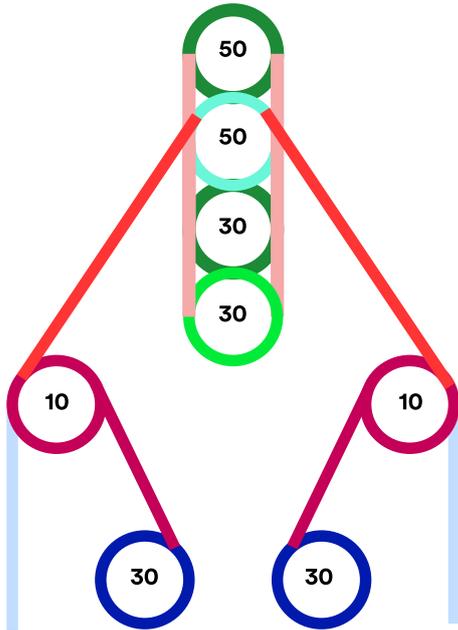
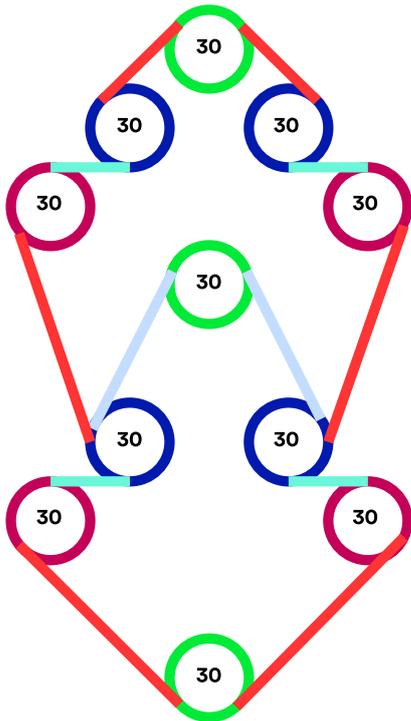












2.2 Fabriquer des pinceaux

Durée estimée: 10 min

Matériel nécessaire: pinceaux, scotch, manches à balai, règles ou mètres.

Réaliser des pinceaux larges (8-10 cm) à partir de ceux de l'école.

- ① Prendre deux pinceaux de 5 cm.
- ② Scotcher les pinceaux ensemble.
- ③ Maintenir les pinceaux ensemble sur tout le long du manche afin de bien consolider le nouveau pinceau.
- ④ Un large pinceau permet d'obtenir une meilleure visibilité dans la cour de récréation. Possibilité de fixer le pinceau sur un manche à balai pour faciliter sa manipulation.



2.3 Fabriquer de la peinture éphémère

Durée estimée: 20 min

Matériel nécessaire: de l'eau, une bassine, une cuillère en bois, du blanc de Meudon.

Utiliser du blanc de Meudon pour réaliser le langage graphique de votre cour de récréation.

Le blanc de Meudon sèche rapidement et se lave facilement à l'eau ou sous la pluie.

- ① Pour 10 litres de peinture, mélanger 5 kg de blanc de Meudon avec 3 litres d'eau.
- ② Une fois le mélange réalisé, l'appliquer dans la cour de récréation selon votre composition.
- ③ Puis ajouter de la peinture de couleur dans le blanc de Meudon pour développer votre langage graphique.



3. DÉPLOYER

Durée estimée: 2 h

Matériel nécessaire:

les pinceaux grands formats confectionnés, la peinture réalisée à partir du blanc de Meudon, les guides réalisés à l'échelle de la cour.

Afin de faciliter la transposition du langage graphique dans la cour de récréation, se répartir en plusieurs groupes selon les motifs sélectionnés.

3.1 Réaliser des cercles et des droites

- ① Maintenir le guide et en faire le tour avec le pinceau chargé en peinture.
- ② Placer le guide dans la cour de récréation.
- ③ Disposer les formes au fur et à mesure, toujours en respectant la composition sur échelle réduite et le rapport de proportionnalité.
- ④ Peindre le contour de tous les éléments de la composition.



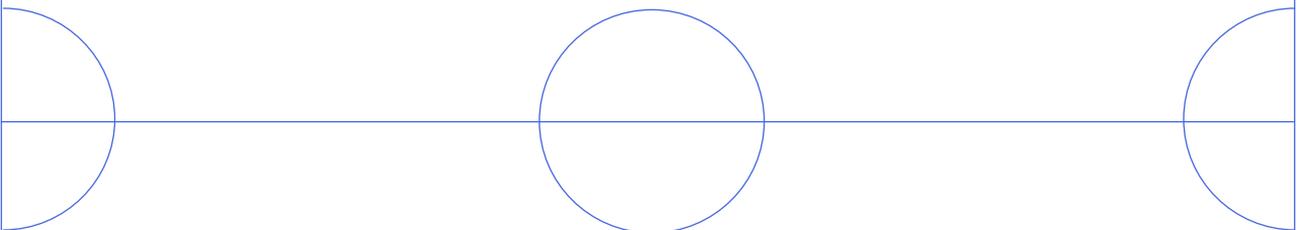
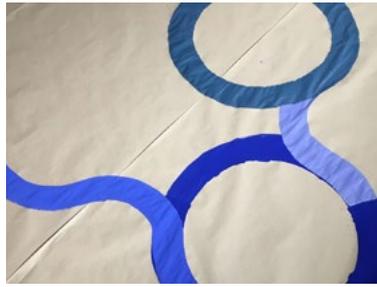
3.2 Réaliser des courbes

- ① Placer le guide.
- ② Maintenir le guide puis suivre le contour avec le pinceau chargé en peinture.
- ③ Retirer le guide une fois la courbe finie ou décaler le guide pour continuer la courbe.
- ④ Placer le guide « cercle » au bon endroit dans la courbe.



⑤ Maintenir le guide puis faire le tour avec le pinceau chargé en peinture.

⑥ Une fois la composition terminée, votre cour de récréation est enfin prête pour de nouveaux usages.



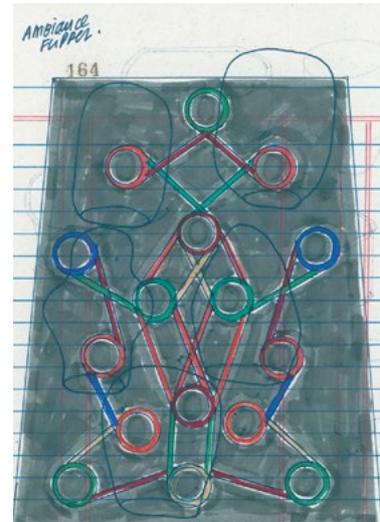
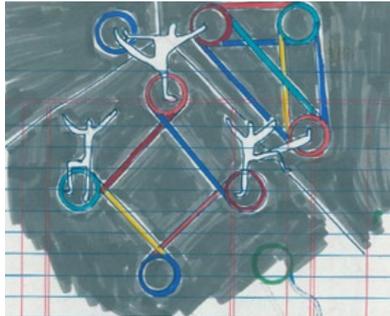
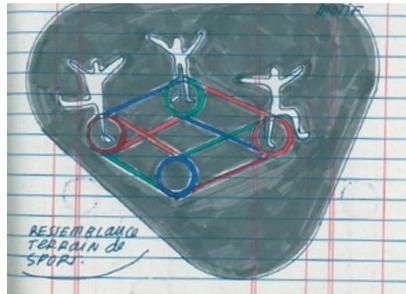
4. EXEMPLES D'USAGES

4.1 Partition chorégraphique

① Partition chorégraphique selon la composition graphique au sol.

Les murs peuvent également recevoir des partitions (une sorte de jeu « twister »).

② Simulation sur chorégraphie de la compagnie Keatbeck.

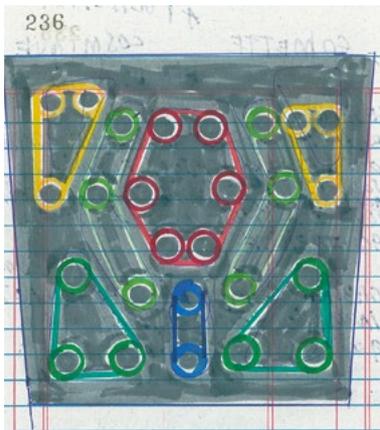
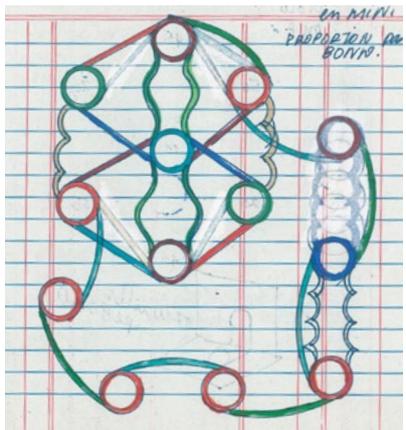


4.2 Principe d'actions

① Actions prédéfinies suivant des zones spécifiques (zone calme, bruit...).

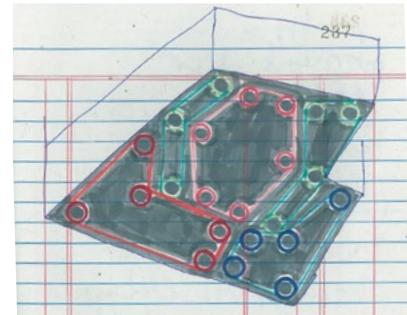
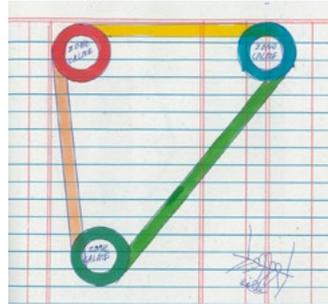
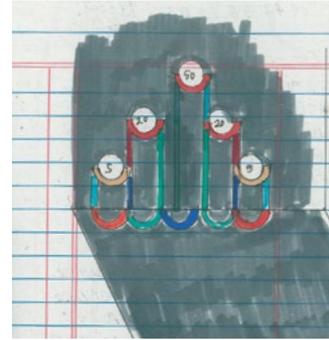
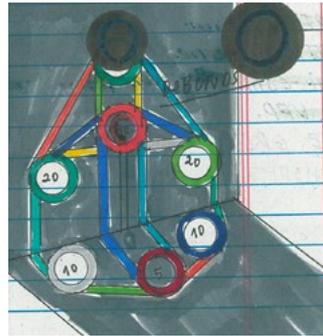
② Actions spéciales selon les types de tracés (lignes droites, courbes...).

③ Actions spéciales prédéfinies suivant la couleur.



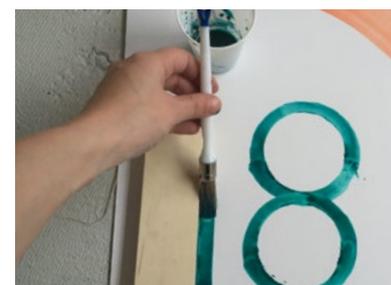
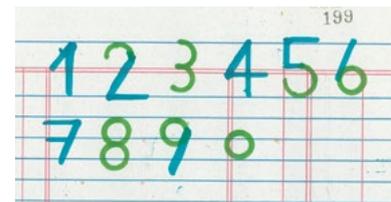
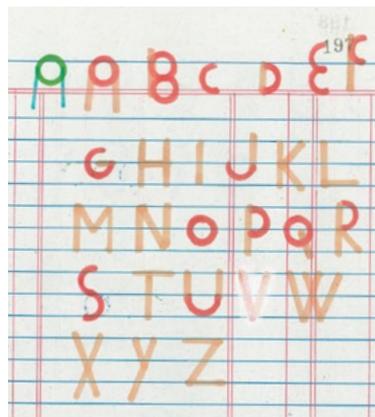
4.3 Jeux

- Pelote basque
- Jeux de l'oie
- Jeux d'assaut
- Cibles pour balles – ballons (avec score rebonds)
- Chats-perchés avec des zones « safe »
- Épervier
- Tomate
- 1,2,3 soleil
- Balle au prisonnier
- Marelle revisitée
- Terrain de passes frisbee
- Terrain de billes
- Toupie
- Flipper
- Mini-golf...



4.4 Insertion de chiffres et de lettres

Amusez-vous à développer les compositions en intégrant des chiffres ou un alphabet. Vous pourrez alors créer un jeu ou imaginer des usages en les exploitant.



5. RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

Prolonger l'expérience avec les œuvres de la collection du Centre Pompidou !

Vous retrouverez les images des œuvres en haute définition dans le dossier « 03 – KIT2 – DESIGN – Œuvres », avec la référence indiquée.

© Carl André, *144 Tin Square (144 carrés d'étain)*, 1975

144 plaques d'étain assemblées au sol par rangées de 12, 366 × 366 cm.

01-ŒUVRE-DESIGN-ANDRE

C'est en 1967 que Carl André commence à construire de grandes sculptures faites de plaques de métal standard posées au sol qui, à n'en pas douter, constituent l'une des propositions artistiques les plus radicalement novatrices de la période. La sculpture s'exempte ainsi de l'un de ses attributs ancestraux, le volume, et se présente comme un sol sur le sol que le spectateur peut fouler. Les cent quarante-quatre carrés d'étain valent, en effet, moins pour eux-mêmes, comme objets de contemplation, que comme vecteur d'une expérience qui va permettre au spectateur d'oublier l'œuvre. Une sculpture sur laquelle on peut marcher pour ne pas la voir, voilà donc l'étonnant théorème esthétique qui fait d'André un précurseur de toutes les œuvres, nombreuses dans les dernières décennies du 20^e siècle, qui auront détourné le regard du spectateur vers l'espace environnant.

Michel Gauthier, extrait du catalogue *Collection art contemporain • La collection du Centre Pompidou, Musée national d'art moderne*, sous la direction de Sophie Duplaix, Paris, Centre Pompidou, 2007.

[Lien vers l'œuvre](#)

© Jochen Gerz, *Vivre*, 1974

Craie « Caran d'Ache Neocolor 1 blanc », texte encadré entre deux verres sablés

02-ŒUVRE-DESIGN-GERZ

Présenté pour la première fois en 1974, *Vivre* est un environnement emblématique qui pointe le caractère fondamentalement paradoxal, voire antagoniste

de la relation du spectateur à l'œuvre. Le sol d'une salle est entièrement recouvert du mot *leben* (« vivre ») répété en continu, tracé à la main à la craie blanche. Sur le mur opposé à l'entrée est accroché un texte. D'emblée le visiteur se trouve confronté à un dilemme : marcher jusqu'au texte pour le lire et contribuer par conséquent à l'effacement des mots inscrits sur le sol, ou bien rester sur le seuil et ne pas lire le texte. S'il décide de traverser la salle, le visiteur constatera toutefois que le texte ne livre aucune clé de lecture de l'environnement. De par son caractère fragile et éphémère, ce dispositif prend en compte le passage du temps.

Caroline Edde, extrait du catalogue *Collection art contemporain • La collection du Centre Pompidou, Musée national d'art moderne*, sous la direction de Sophie Duplaix, Paris, Centre Pompidou, 2007.

[Lien vers l'œuvre](#)

© L'Atlas, *Don't Lose The North*, 2008

Performance participative avec 500 personnes sur le parvis du Centre Pompidou, réalisée le 1^{er} juin 2008 entre 15h et 18h

03-ŒUVRE-DESIGN-ATLAS

Street artist, L'Atlas conçoit ses interventions sur le macadam des métropoles urbaines. Fort de son expérience passée à sillonner les terrains vagues et à signer les devantures des immeubles, il a acquis une réflexion à mi-chemin entre le graffiti et l'art contemporain. Dans le cadre du FI'ART 2008 dont le thème est « du plus petit au plus grand, du plus grand au plus petit », l'Atlas propose de réaliser, avec le public, une boussole à l'échelle de la ville. Adaptée aux proportions de la piazza, elle est conçue pour être

regardée « depuis le ciel ». Cette boussole est réalisée sur la base de cartons blancs. Le sillon blanc sur le pavé se transforme en cadran solaire. L'Atlas joue sur les opposés, sur la dichromie du noir et du blanc. Le public peut prendre place à l'intérieur de ces labyrinthes, et s'y perdre. Les boussoles pointent des directions, mais ne facilitent pas pour autant la circulation. Elles créent de nouveaux repères dans la ville.

[Lien vers la vidéo de la réalisation collective de l'œuvre](#)

© Liam Gillick, *Post Discussion Revision Zone #1 • #4*, 1998

Conférence Centre 22nd Floor Wall Design / Aluminium, Plexiglas, peinture acrylique sur mur

04-ŒUVRE-DESIGN-GILLICK

Liam Gillick développe depuis le milieu des années 1980 un travail aux formes multiples (installation, peinture, vidéo, livre), envisagé comme un instrument de compréhension du monde et constitué d'éléments narratifs, de fiction et de réflexion sur l'évolution des formes de l'art : « Il n'est pas question d'être assis chez soi, d'avoir une idée, et d'en faire une image. Il est plutôt question de faire l'image d'abord, et que cela œuvre au développement d'une série de concepts. » La déclaration prend tout son sens avec cette installation. Quatre structures en aluminium brossé et en Plexiglas coloré sont suspendues au plafond à chaque angle d'une pièce, alors qu'une peinture murale s'étale en continu sur deux murs entiers avec le même motif géométrique répété selon une séquence alternée de couleurs orange et marron.

Malgré les références formelles – rappelant l'art minimal en particulier, mais aussi les codes esthétiques du design et de l'art du début du 20^e siècle –, cette pièce ne se veut pas objet en soi, mais plutôt lieu ouvert à la réflexion, sur l'œuvre telle qu'elle se présente sous nos yeux et sur l'œuvre comme manifestation d'un discours en devenir.

Cristina Agostinelli, extrait du catalogue *Collection art contemporain • La collection du Centre Pompidou, Musée national d'art moderne*, sous la direction de Sophie Duplaix, Paris, Centre Pompidou, 2007.

[Lien vers l'œuvre](#)

© **Louis Cane, Sol-mur, 1974**
Huile vaporisée et appliquée au pinceau sur la toile
 05-ŒUVRE-DESIGN-CANE

Louis Cane travaille par séries. Après les « Papiers collés » et les « Tampons », il réalise, de 1971 à 1974, les « Toiles sol-mur », ses travaux sans doute les plus emblématiques. Cette mise en rapport du sol et du mur est, pour les membres du groupe, et en particulier chez Cane et Dezeuze, une des stratégies essentielles de la prise de possession de l'espace par la peinture. Cane déstructure le tableau en abandonnant le châssis et en agrafant la toile directement sur le mur. Utilisant de très grands draps, il procède en trois temps : la peinture, telle une teinture, est d'abord vaporisée sur la toile étalée au

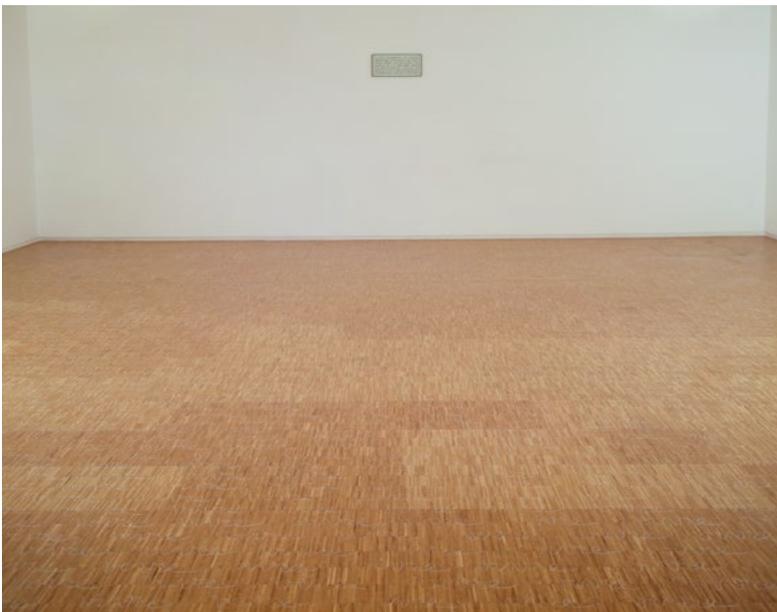
sol – cette technique permettant d'établir une distance entre le peintre et son objet. La toile est ensuite pliée en deux, couleur à l'intérieur (avec, par conséquent, une déperdition de couleur), découpée et redéployée. Enfin, la peinture est reprise au pinceau pour lui donner vie et mouvement. Ce processus, qui propose une lecture à la fois verticale et horizontale de l'œuvre, correspond, pour Louis Cane, à une subversion des traditions.

Nadine Pouillon, extrait du catalogue *Collection art contemporain • collection du Centre Pompidou, Musée national d'art moderne*, sous la direction de Sophie Duplaix, Paris, Centre Pompidou, 2007.

[Lien vers l'œuvre](#)



① Crédit photographique : © Bertrand Prévost – Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP © Adagp, Paris, 2019



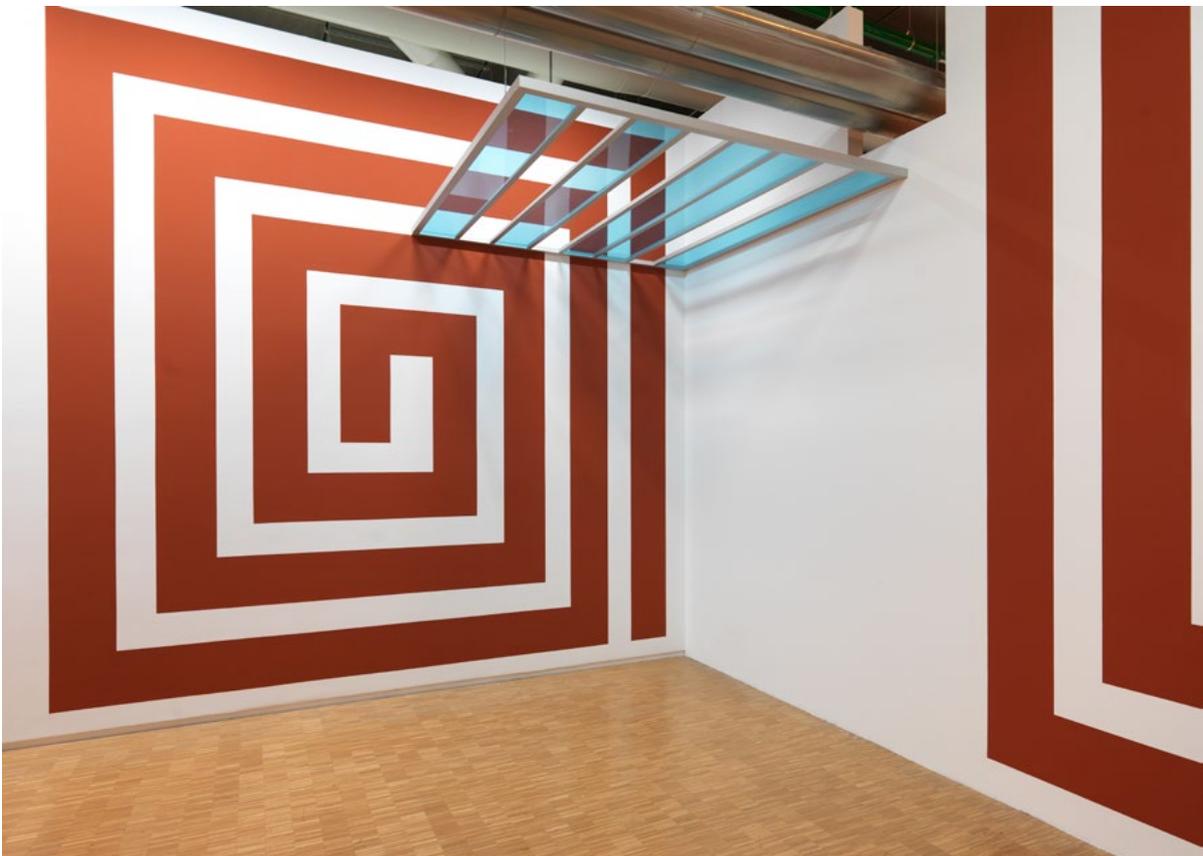
② Crédit photographique : © Georges Meguerditchian • Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP / © Adagp, Paris, 2019



③ Crédit photographique : © Bertrand Prévost • Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP / © Droits réservés



④ Crédit photographique : © Georges Meguerditchian • Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP / © Liam Gillick



⑤ Crédit photographique : © Bertrand Prévost • Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP / © Adagp, Paris, 2019

6. VERBALISATION ET ÉVALUATION FORMATIVE

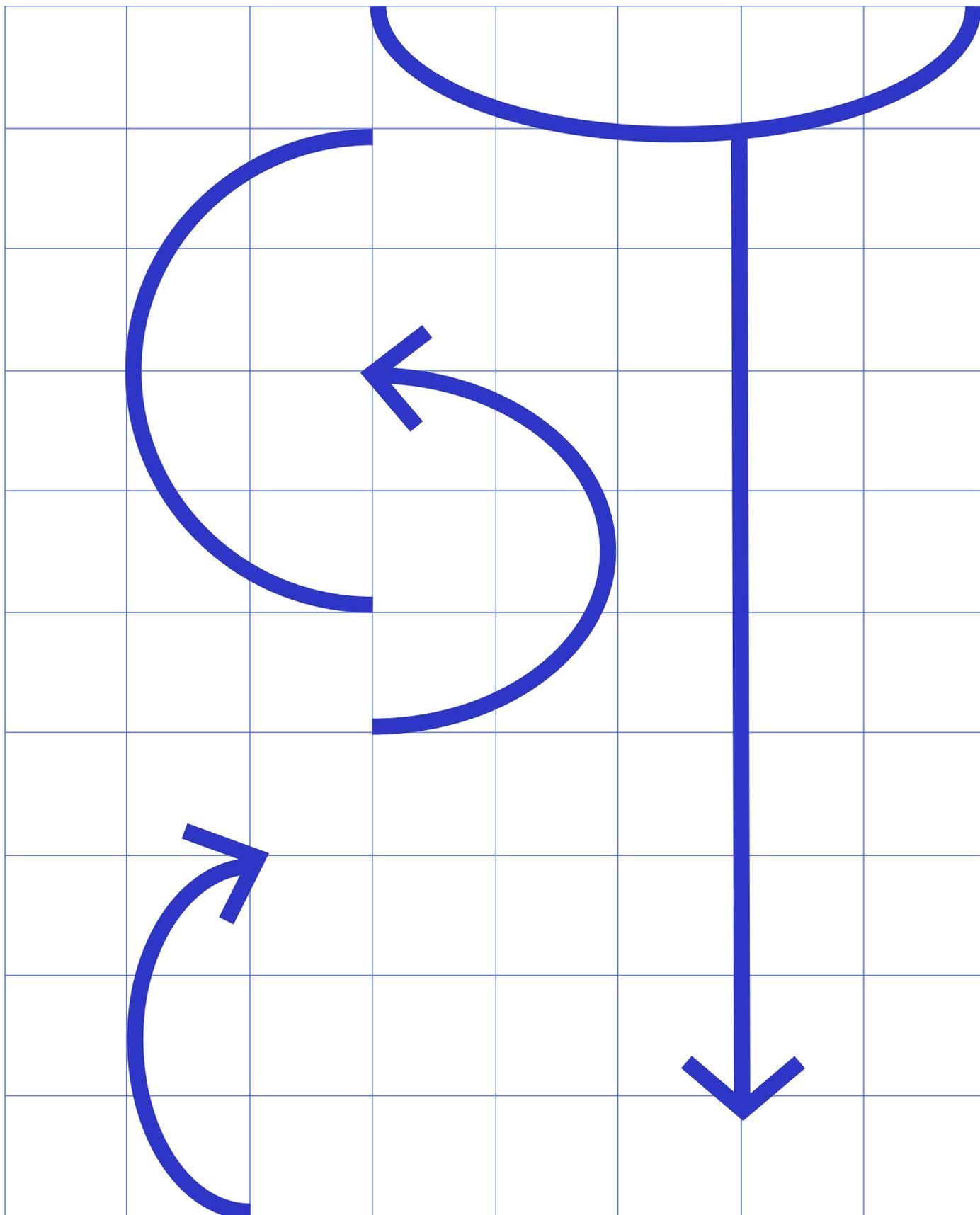
Voici quelques pistes pour la verbalisation collective et l'évaluation formative avec les élèves, à adapter à leur niveau.

- Avez-vous rencontré des difficultés à transposer la composition initiale à l'échelle réelle? Et si oui, pour quelles raisons?
- Comment vous êtes-vous réparti les tâches dans la réalisation du langage graphique? Avez-vous rencontré des difficultés dans le travail collectif? Quels sont les avantages du travail collectif?
- Après la mise en pratique de ce kit, portez-vous un nouveau regard sur la cour? Et si oui, comment la percevez-vous à présent?
- Ce projet vous a-t-il permis de découvrir et d'exploiter des espaces habituellement inutilisés?
- Est-ce que les autres classes ont également employé vos réalisations?

La danse, ça rassemble

Revisiter l'espace de récréation

Scénario conçu par
K. Goldstein et Aria Boumpaki,
chorégraphes



OBJECTIFS ET LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Objectifs

- Percevoir un espace autrement grâce au corps.
- Développer sa motricité.
- Utiliser son corps à des fins expressives.
- Fédérer un esprit et une cohésion de groupe.

Programmes scolaires

CYCLE 2

- Éducation physique et sportive
- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.
 - S'approprier une culture physique sportive et artistique.
 - Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.

CYCLE 3

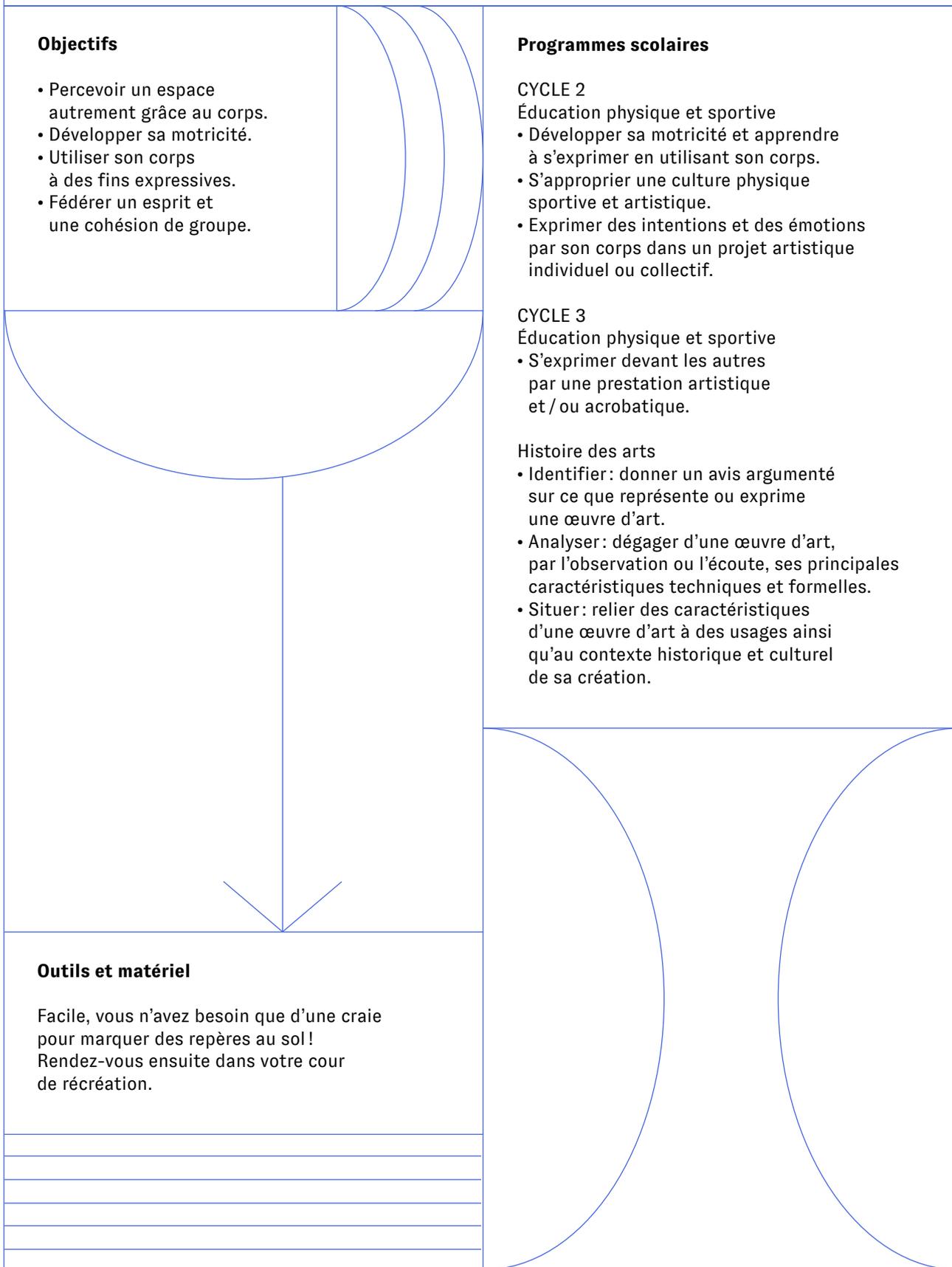
- Éducation physique et sportive
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et / ou acrobatique.

Histoire des arts

- Identifier : donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.
- Analyser : dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.
- Situer : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.

Outils et matériel

Facile, vous n'avez besoin que d'une craie pour marquer des repères au sol !
Rendez-vous ensuite dans votre cour de récréation.



SCÉNARIO

Ce scénario est accompagné de petites vidéos de tutoriels, réalisées par les chorégraphes, qui pourront ainsi, à distance, apprendre les positions, les gestes et les enchaînements chorégraphiques aux élèves. Pour chaque partie une ou plusieurs vidéos sont indiquées en références. [Toutes les vidéos se trouvent dans le dossier « 02 – KIT 2 – DANSE – Vidéo » qui accompagnent le kit.](#)

INTRODUCTION

Cette fois-ci, nous allons vous proposer une chorégraphie pour l'espace de votre cour de récréation: « La Danse, ça rassemble ». Cet espace sera pour vous le moyen de découvrir une nouvelle façon de vous amuser en mouvement.

1. EXPÉRIMENTER L'ESPACE: QUATRE EXPÉRIENCES

- 1.1 La mer
- 1.2 Le tourbillon
- 1.3 Le lac glacé
- 1.4 La floraison

2. DANSER DANS L'ESPACE: LA DANSE DES SAISONS

- 2.1 La danse de l'été
- 2.2 La danse de l'automne
- 2.3 La danse de l'hiver
- 2.4 La danse du printemps

1. EXPÉRIMENTER L'ESPACE: QUATRE EXPÉRIENCES

Durée estimée: 1 h

Avant de commencer, vous pouvez montrer la vidéo où les chorégraphes présentent pas à pas l'ensemble des quatre expériences. Chaque expérience s'apparente à une saison.

→ Vidéo associée: [01-VIDEO-DANSE-Expériences](#)

Les quatre expériences que nous proposons permettent d'un point de vue chorégraphique de s'amuser et d'appréhender l'espace de la cour de récréation autrement et sous différents angles. L'espace est une composante majeure de l'art chorégraphique et ces quatre exercices permettront de sensibiliser les élèves à différentes notions spatiales.

1.1 LA MER

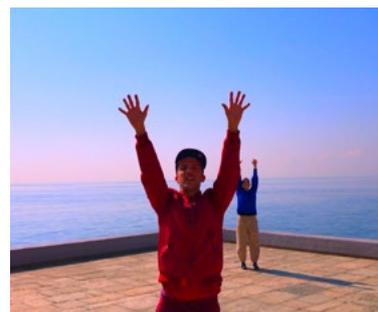
Pour commencer à s'amuser dans l'espace, voici le premier exercice « La mer ».

- ① Se placer en ligne, les uns à côtés des autres.
- ② Avancer tous ensemble et doucement sur votre ligne.
- ③ Amener vos doigts vers l'avant et reculer grâce à eux.
- ④ Ne pas oublier de faire les clapotis de l'eau avec les doigts.



Pour aller plus loin

- Petit à petit, commencer à créer un décalage entre vous.
- Chacun est maître du propre rythme de sa vague, pour former tous ensemble une mer dans la cour de récréation.
- Être attentif à rester chacun sur sa ligne et à reculer doucement afin de ne pas tomber.

**Avec cet exercice, plusieurs points de vue sont appréhendés.**

- Point de vue spatial :
→ sur la notion du plan sagittal (se déplacer d'avant en arrière).
- Point de vue technique :
→ sur la notion des niveaux; en se déplaçant de bas en haut et inversement
→ sur la notion du moteur de mouvement; avec l'articulation du genou chez les enfants.
- Point de vue rythmique :
→ sur la prise de conscience de sa propre temporalité et rythmique.
- Point de vue esprit de groupe :
→ sur la notion du collectif avec la capacité à composer une mer commune avec différentes vagues au rythme de chacun.

1.2 LE TOURBILLON

Découverte de la deuxième expérience « Le tourbillon », toujours dans l'espace de récréation.

- ① Se placer sur deux lignes, face à face.
- ② Imaginer être une feuille d'arbre en plein automne. Se laisser porter par le vent, tout en avançant.
- ③ Et tourner sur soi-même autour de votre axe vertical, jusqu'à la rencontre de votre voisin d'en face.



④ Se croiser par un léger déséquilibre et continuer à tourbillonner sur la ligne de votre voisin.

⑤ Porter aussi attention aux bras dans votre danse. Que font-ils? Ils suivent et accompagnent le mouvement giratoire de notre corps.



Voici maintenant comment créer ensemble un tourbillon.

① Pour commencer, déterminer le centre de votre espace en le marquant par de la craie, ceci sera le milieu de votre tourbillon.

② Faire une ronde les uns avec les autres autour de ce point.

③ S'envoler autour de ce centre, tous dans le même sens en jouant avec votre équilibre.



Pour aller plus loin

- Travailler sur une vitesse commune et constante.
- Garder les mêmes espaces entre la personne de devant et celle de derrière.
- Changer ensemble de rythme, en évitant un rythme trop rapide.

Avec cet exercice, nous souhaitons travailler plusieurs points de vue:

• Point de vue spatial:
→ La notion des différents axes: l'axe vertical (en tournant sur soi) et horizontal (en tournant les bras). Sur la notion de symétrie, en travaillant en face à face. L'espace de jeu s'en trouve ainsi changé dépendant aussi du partenaire en face.

• Point de vue technique:
→ La notion du déséquilibre en danse. L'équilibre/déséquilibre est le couple fondamental de la dynamique du mouvement. L'enfant peut s'amuser à perdre l'équilibre une seconde pour sentir le poids de son corps et découvrir de nouveaux appuis.

• Point de vue rythmique:
→ La notion de la constance, avec un rythme qui doit être ici régulier, ni trop rapide, ni trop lent.

• Point de vue esprit de groupe:
→ La notion d'attention et d'écoute collective pour danser à deux et pour travailler tous ensemble en relation les uns avec les autres.

1.3 LE LAC GELÉ

La troisième expérience pour danser dans votre cour de récréation se nomme « Le lac gelé ».

- ① Se placer sur deux lignes, face à face.
- ② Avancer en imaginant faire du patin à glace sur un lac gelé. Pour cela, se déplacer en pliant sur vos genoux et en amortissant chacun de vos pas. Penser aux mouvements de vos bras et à l'inclinaison de votre corps en avant.
- ③ Une fois arrivés face à face, imaginer et faire chacun votre pirouette de patinage artistique.
- ④ Puis se retourner et revenir sur ses pas toujours en patins à glace.



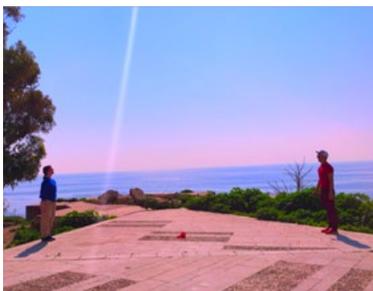
Pour aller plus loin : La rose des glaces

Nous allons tenter de dessiner dans l'espace « La rose des glaces ».

- ① Se mettre en cercle et partir en ligne devant vous vers le centre en patin à glace et exécuter votre pirouette pour revenir sur vos pas.
- ② Tous ensemble, se décaler de deux pas à la place de votre voisin de droite.
- ③ Repartir ensuite vers le centre, toujours en patin à glace.
- ④ Et ainsi de suite jusqu'à avoir patiné sur tout le tour du cercle.

Chacun peut réfléchir à sa « pirouette signature ». Qu'est-ce que chacun peut faire pour rendre sa pirouette unique ?

Chaque matin, un élève peut apprendre à toute la classe sa « pirouette signature ».



Avec cet exercice, nous souhaitons travailler plusieurs points de vue :

- Point de vue spatial :
→ Jouer sur l'aller-retour, avec une matière chorégraphique précise.
→ Dessiner un mouvement global et complet : la courbe, le retour au centre et le mouvement en avant et en arrière sur une ligne droite.
→ Questionner les enfants sur les différents types de mouvements, trajectoires spatiales qu'ils effectuent (ligne, droite, courbe, avant, arrière...).
- Point de vue technique :
→ Répondre aux consignes corporelles précises d'une matière chorégraphique.
→ Associer le haut et le bas du corps en pensant à l'articulation des genoux, aux mouvements des bras, à la qualité de chaque pas « amortis » (cf. « patin à glace »).
→ Réveiller l'esprit chorégraphique : écrire un mouvement de manière personnalisée (cf. pirouette de patinage artistique).
- Point de vue rythmique :
→ Savoir trouver un rythme commun à l'ensemble du groupe (cf. « La rose des glaces »).
- Point de vue esprit de groupe :
→ Arriver à danser tous ensemble, à réaliser un décor commun (cf. « La rose des glaces »).

1.4 LA FLORAISON

Nous finissons notre expérience avec « La floraison ».

Lors du printemps, les fleurs bourgeonnent et apparaissent dans la nature. Réaliser avec nous votre jardin extraordinaire.

- ① Pour cela, s'allonger sur le sol à un endroit choisi pour faire pousser vos fleurs.
- ② Tout d'abord, les tiges sortent tout doucement du sol et s'agrandissent. Utiliser vos bras et vos jambes pour symboliser ces tiges de fleurs.
- ③ Prendre le temps de développer les membres du corps vers le ciel, les uns après les autres.
- ④ Comme les fleurs ont besoin de soleil pour pousser, capter le soleil sur toute la surface de vos bras et jambes.
- ⑤ Ainsi, bouger vos membres afin qu'ils puissent capter la lumière du jour et travailler en léger mouvement de rotation.
- ⑥ Petit à petit, avec le couché de soleil, les fleurs et les plantes se referment et se rendorment pour la nuit.



Pour aller plus loin

- Il est possible aussi d'aller plus loin en faisant cette expérience les yeux fermés.
- Chaque élève est maître de sa floraison, vous pouvez toutefois donner un signal lorsque les derniers rayons du soleil apparaissent, afin d'avoir une cadence collective.

Avec cet exercice, nous souhaitons travailler plusieurs points de vue :

- Point de vue spatial :
→ Changer le rapport à l'espace et se positionner cette fois sur un plan horizontal.
→ Changer l'angle de vue du regard et de perception du corps.
→ Développer le choix de l'espace.
- Point de vue technique :
→ Jouer sur la mobilité et sur la dépendance des mouvements de chacun des membres, des jambes et des bras.
- Point de vue rythmique :
→ Trouver sa propre rythmique et temporalité.

2. DANSER DANS L'ESPACE : « LA DANSE DES SAISONS »

Durée estimée : 1 h
→ Vidéo associée : [02-VIDEO-DANSE-La Danse des saisons](#)

Après nos expériences avec l'espace, voici venu le temps de « La Danse des saisons ». Nous allons à présent vous apprendre des petites danses pour l'été, l'automne, l'hiver et le printemps.

« La danse des saisons » est la chorégraphie du kit 2. Elle met en jeu tous les fondamentaux que nous avons pu découvrir ensemble, à l'aide des expériences précédentes.

Dans un premier temps, nous vous apprenons le lexique chorégraphique de chaque séquence. Il s'agit d'une sorte d'abécédaire de notre danse, décliné sous trois-quatre mouvements.

Chaque mouvement est une composante d'une saison.

1.1 LA DANSE DE L'ÉTÉ

Vous connaissez déjà les premiers pas de cette petite danse, il s'agit de la vague aller-retour.

- ① La faire deux fois, en avant, tous ensemble, puis en arrière.
- ② Ensuite, jeter du sable avec les jambes, deux fois en arrière et deux fois en avant.



③ Pour finir cette danse, le parasol.

④ Ouvrir les bras en même temps pour ouvrir le parasol.

⑤ Et tourner pour le planter dans le sable.



2.2 LA DANSE DE L'AUTOMNE

① Pour « La danse de l'automne », commencer par le tourbillon deux fois.

Une fois, deux fois et dans la direction souhaitée.

② Ensuite, enchaîner avec la danse de la feuille avec des déséquilibres, comme vu précédemment dans l'expérience du tourbillon.

③ Après vient la pluie, il s'agit de descendre sur soi avec différentes parties du corps.

④ Penser à bien plier sur vos genoux.

⑤ Pour finir, voici le pas de l'éclair. De haut en bas vous dessiner des éclairs de façon vive et saccadée.



2.3 LA DANSE DE L'HIVER

① Avancer dans la direction souhaitée, avec quatre pas de patinage artistique, comme vu dans « Le lac gelé ».

② Effectuer votre pirouette de patinage artistique en faisant un tour sur vous-même.

③ Essayer d'attraper des flocons de neige avec les mains.

④ Et comme les flocons fondent rapidement, trouver et récupérer vite de nouveaux flocons. Allez-y de chaque côté, en haut, en bas, à gauche, à droite. Toutes les directions sont possibles.

⑤ Pour finir, vous devenez un bonhomme de neige.

Moduler sa forme de bonhomme de neige en pensant aux différents volumes : sa tête, son ventre...

⑥ Le printemps va bientôt arriver et la chaleur aussi.

Le bonhomme fond petit à petit sous la chaleur du soleil jusqu'à devenir une flaque.



2.4 LA DANSE DU PRINTEMPS

① C'est l'heure du printemps ! Pour notre petite danse, s'agenouiller au sol pour faire pousser votre jardin extraordinaire.

② Gratter le sol quatre fois pour planter votre graine en alternant la gauche et la droite.

③ Sortir une graine de votre poche et la planter en tournant votre main quatre fois contre le sol pour bien l'enfoncer dans la terre.



④ Arroser votre graine à l'aide de vos deux mains, vos doigts représentent les gouttes de pluies dont le sol a besoin.

⑤ Pour finir, vos fleurs se mettent à pousser et à prendre le soleil comme dans notre expérience de la floraison.

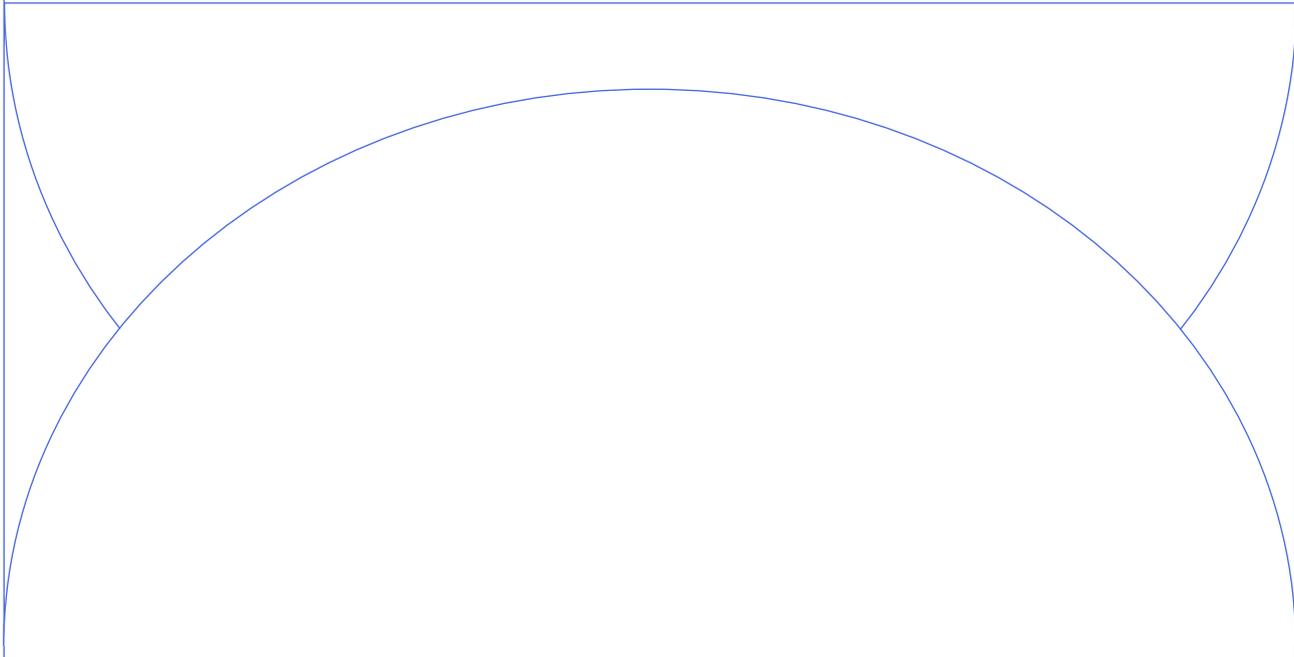


Pour aller plus loin

- Une fois que vous avez appris nos quatre chorégraphies de «La danse des saisons», imaginez quatre espaces différents au sol dans votre cour de récréation.

- Chaque espace représente une saison. Ainsi, des élèves commencent le jeu dans l'espace de l'été, d'autres dans l'espace de l'hiver et ainsi de suite.

- Tous ensemble, vous allez enchaîner chacun les saisons, passant d'espace en espace. Chacun aura donc un enchaînement différent.



3. RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

Prolonger l'expérience avec les œuvres de la collection du Centre Pompidou !

Vous retrouverez les images des œuvres en haute définition dans le dossier « 03 – KIT2 – DANSE – Œuvres », avec la référence indiquée.

④ **Kumi Sugai, Soleil bleu, 1969**

Acrylique sur toile
152,5 × 400 × 6,5 cm

[01-ŒUVRE-DANSE-SUGAI](#)

Kumi Sugai étudie la peinture occidentale et la calligraphie japonaise traditionnelle à l'École des beaux-arts d'Osaka. Il travaille ensuite comme designer et affichiste, avant de s'installer en France en 1952. Au début des années 1960, il se tourne vers l'abstraction géométrique, les formes claires, tracées à la règle ou au compas et les aplats de couleurs vives, surtout le bleu, le vert, le violet et le rouge. Ses sujets sont liés à la nature : le soleil, les éclipses de soleil, les nuages, le ciel, ou encore le vent.

→ [Lien vers l'œuvre](#)

④ **Frantisek Kupka, Femme cueillant des fleurs, 1910-1911**

Pastel, aquarelle et mine graphite sur papier, 45 × 47,5 cm

[02-ŒUVRE-DANSE-KUPKA](#)

Traité essentiellement au pastel, en couleurs arbitrairement échelonnées, la série des *Femme cueillant des fleurs* propose une approche chromatique parente de celle du *Grand Nu*. Kupka y réalise le découpage spatio-temporel du mouvement : la composition est séquencée par le jeu de verticales disposées de manière rythmique, créant des plans où les différentes positions de la silhouette féminine se superposent, jusqu'à se confondre.

Pierre Brullé, extrait du catalogue *Collection art graphique. La collection du Centre Pompidou, Musée national d'art moderne*, sous la direction d'Agnès de la Beaumelle, Paris, Centre Pompidou, 2008.

→ [Lien vers l'œuvre](#)

④ **Daive Balula, The Endless Pace, Mechanical Clock for 60 Dancers, 2011**

(Le rythme sans fin, horloge mécanique pour 60 danseurs)
Performance au Centre Pompidou à l'occasion de l'inauguration de l'exposition « Danser sa vie »

Alignés en cercle et assis face à l'extérieur, chaque membre de l'horloge effectue un mouvement par seconde, l'un après l'autre, créant une seule vague de mouvement. Collectivement mais successivement, les danseurs se fondent en une seule entité, ressentant la vague presque psychiquement à mesure que le mouvement se transmet autour du cercle, transmettant l'énergie d'une personne à l'autre.

→ [Lien vers la vidéo](#)

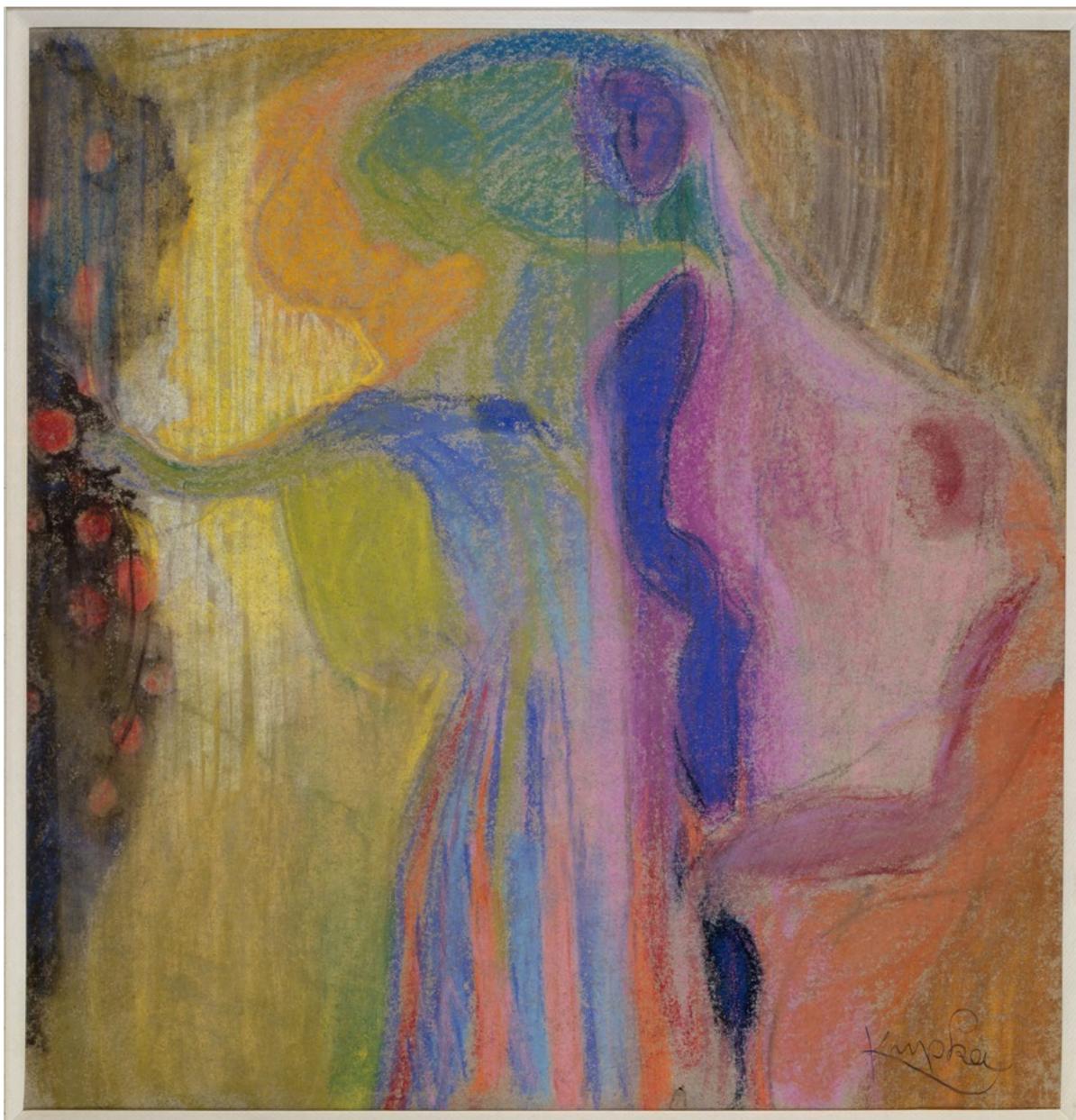
[de la performance](#)

→ [Lien vers le dossier](#)

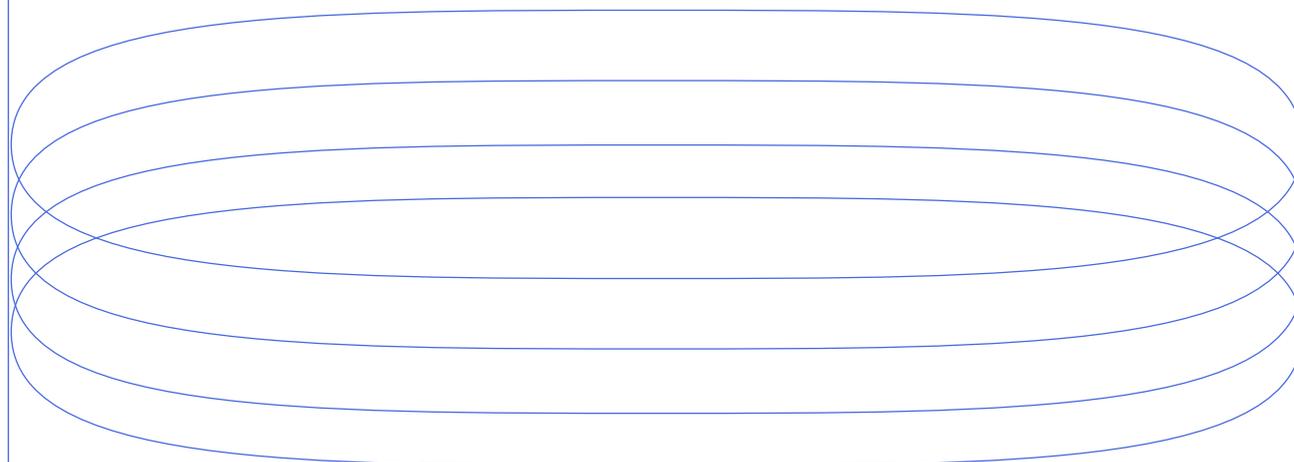
[pédagogique « Danser sa vie »](#)



① Crédit photographique : © Philippe Migeat – Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP / © Adagp, Paris, 2019



② Crédit photographique: © Philippe Migeat – Centre Pompidou, MNAM-CCI /Dist. RMN-GP / © Adagp, Paris, 2019



4. VERBALISATION ET ÉVALUATION FORMATIVE

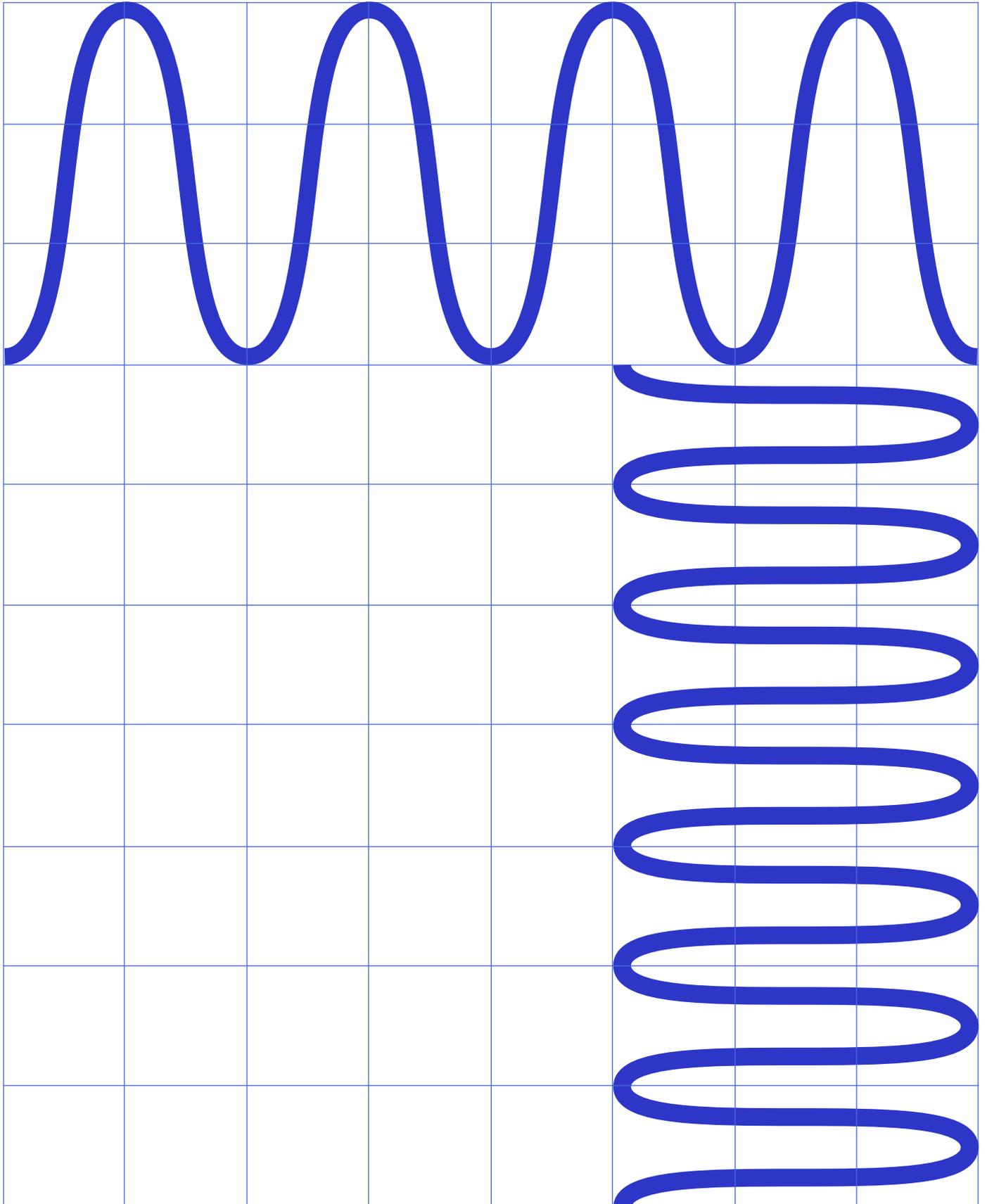
Voici quelques pistes pour la verbalisation collective et l'évaluation formative avec les élèves, à adapter à leur niveau.

- Vous venez d'apprendre la *Danse des saisons*, pourriez-vous inventer la danse de la journée? (Arrivée à l'école, la récréation du matin, le temps du déjeuner et la sortie de classe). Quels seraient vos mouvements?
- Ce projet vous a-t-il permis de réfléchir autrement l'aménagement de la cour de récréation proposé par le Kit 2 – Design – *Variables*?

La boucle

Découvrir le rythme de manière individuelle et collective

Scénario conçu par
Clément Roussillat,
compositeur



OBJECTIFS ET LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Objectifs

- Éveiller les élèves aux sons environnants.
- Les sensibiliser à la musique contemporaine.

Programmes scolaires

CYCLE 2

Éducation musicale

- Connaître et mettre en œuvre les conditions d'une écoute attentive et précise.
- Imaginer des organisations simples; créer des sons et maîtriser leur succession.
- Exprimer sa sensibilité et exercer son esprit critique tout en respectant les goûts et points de vue de chacun.

CYCLE 3

Éducation musicale

- Expérimenter les paramètres du son et des variables possibles.
- Comprendre les systèmes d'assemblage du son.
- Découvrir la posture du chef d'orchestre puis du musicien : produire, écouter, trier, choisir, organiser, composer.
- Conduire des propositions musicales dans un cadre collectif.

Outils et matériel

Dans ce deuxième kit, nous allons continuer notre exploration des sons mais cette fois-ci en extérieur, dans la cour de récréation.

SCÉNARIO

Durée estimée: entre 1h et 2h

Ce scénario est accompagné de petites vidéos de tutoriels, réalisées par le compositeur, qui pourront guider les élèves pas à pas.

→ Toutes les vidéos se trouvent dans le dossier «02 – KIT 2 – MUSIQUE – Vidéos» qui accompagne le kit.

Ce deuxième kit, «La boucle», se présente comme un jeu d'assemblage d'éléments sonores. Le cadre sera établi par la pulse (taper des pieds sur le sol l'un après l'autre pour créer le rythme, tel un métronome) et les sons seront utilisés comme les pièces d'un puzzle permettant de réaliser des motifs. Un motif est un ensemble de plusieurs sons dans un ordre donné. Ce sont de très courtes partitions. Chaque motif crée un rythme spécifique selon les sons choisis, leur ordre et leur nombre. Une fois que les élèves auront intégré la pulse et le principe de fonctionnement des sons, ils pourront créer et jouer des motifs à l'infini en utilisant de nouveaux sons et de nouvelles combinaisons.

Ce scénario se compose de deux étapes:

1. S'ENTRAÎNER

- 1.1 Découvrir la pulse
- 1.2 Découvrir des signes de direction
- 1.3 Mode d'emploi du fonctionnement de l'orchestre
- 1.4 Expérimentation à l'aide de huit sons.

2. JOUER «LA BOUCLE»

- 1.1 Découvrir le volume et la vitesse
- 1.2 Mise en pratique de «La boucle»

Le Kit 2 permettra aux élèves de découvrir une nouvelle application musicale de ces sons. Le système d'assemblage les incitera à travailler leur imagination et leur mémoire tandis que le fait de les jouer les amènera à travailler l'écoute collective.

L'ensemble de ce kit est pensé pour être fait en extérieur dans la cour de récréation.

1. S'ENTRAÎNER

Durée estimée: 20 – 30 min – hors temps de visionnage des vidéos

→ Vidéo associée: 01-VIDEO-MUSIQUE-Entraînement (4:02 min)

Le moment d'entraînement se présente comme un morceau très simple destiné à intégrer la pulse, les signes de direction et les différents sons.

1.1 DÉCOUVRIR LA PULSE

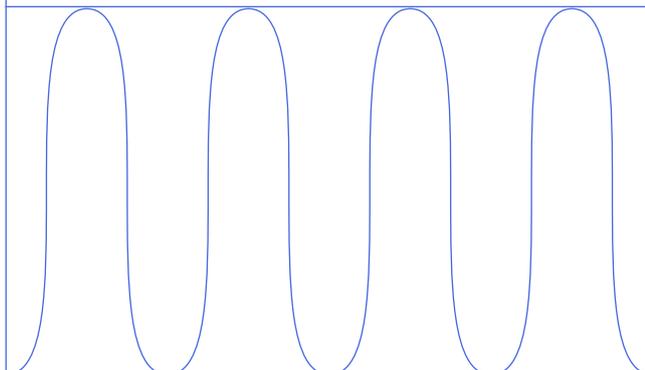
Tout d'abord, s'entraîner à tenir tous ensemble la pulse. La pulse elle-même est déjà un son à part entière. Ce sera le métronome de notre partition. Nous faisons ce tic-tac en marchant tout simplement sur place, comme les musiciens marchant à un défilé.

Il n'est pas nécessaire de frapper fort avec les pieds. En appuyant un peu nos pas et en faisant attention à le faire bien tous ensemble le volume sonore sera suffisant pour que tout le monde entende la pulse.



1.2 DÉCOUVRIR DES SIGNES DE DIRECTION

En s'appuyant sur la pulse, apprendre à présent à jouer des sons en rythme. Chaque son sera comme une pièce d'un puzzle qui servira à construire des motifs sonores. Pour pouvoir jouer ces motifs sonores, choisir tout d'abord un chef d'orchestre. Il est conseillé que l'enseignant prenne ce rôle pour les premières fois.



Le chef d'orchestre utilisera trois signes pour diriger l'entraînement: « À vous », « Pause », « Fin ».

① Signe « À vous »: faire le son présenté par le chef d'orchestre.

② Signe « Pause »: arrêter de jouer le son. Le chef d'orchestre vous montrera alors le signe suivant (mais attention il faut continuer la pulse, la pulse ne s'arrête qu'à la fin).

③ Signe « Fin »: fin de l'entraînement. Le chef d'orchestre avec les bras en croix: se tenir prêt. Les bras du chef d'orchestre descendus: arrêter la pulse et l'entraînement est fini.



1.3 MODE D'EMPLOI DU FONCTIONNEMENT DE L'ORCHESTRE

Vous avez bien compris la pulse, les signes de direction, alors c'est parti pour l'entraînement, à vous de jouer!

① Se mettre en cercle et suivre les indications du chef d'orchestre.

② Le chef d'orchestre commence par lancer la pulse, en marchant sur place et en appuyant ses pas pour les faire sonner.

③ Au signe « À vous », emboîter le pas en rythme du chef d'orchestre.

④ Au deuxième signe « À vous », jouer le premier son présenté au préalable par le chef d'orchestre en gardant la pulse.

⑤ Au signe « Pause », arrêter de jouer le son et continuer seulement à faire la pulse.

⑥ Le chef d'orchestre montre alors le deuxième son.

⑦ Au signe « À vous », reprendre ce deuxième son, et ainsi de suite.

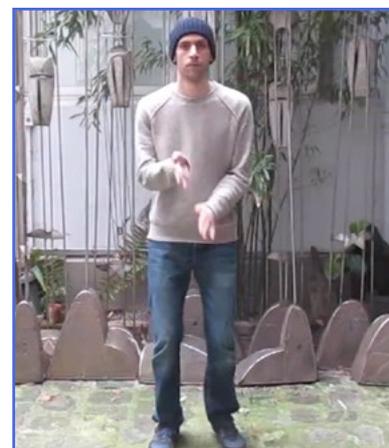
La séance se poursuit ainsi de suite en faisant la même chose avec chacun des autres sons proposés par le chef d'orchestre. Et tout au long de la séance veillez à bien garder la pulse!

1.4 EXPÉRIMENTATION À L'AIDE DE HUIT SONS

Pour débiter, le chef d'orchestre peut reprendre la combinaison de huit sons proposée dans la vidéo.

→ « 01-VIDEO-MUSIQUE-Entraînement »

① Frapper les mains.



- ② Frapper les cuisses.
- ③ Frapper la poitrine.
- ④ Enlever la poussière des mains.
- ⑤ Claquer les doigts.
- ⑥ Enlever la poussière des cuisses.
- ⑦ Claquer la langue.
- ⑧ Frapper la poitrine et la main.
- ⑨ Au signe « Fin », s'arrêter, l'entraînement est terminé.

Ce morceau d'entraînement peut être fait une ou plusieurs fois selon le temps disponible et l'envie des enfants. Mais une fois entamé, aller de préférence jusqu'au bout et n'arrêter pas la pulse. C'est la répétition et la continuité qui feront l'intégration.

Pour aller plus loin

- Les élèves peuvent chercher et travailler des sons nouveaux à partir d'objets trouvés dans la cour de récréation (ballon qui rebondit au sol, frappe des poignées de corde à sauter...)
- Taper dans les mains à plat et taper dans le creux de la main ne produit pas exactement le même son. La différence est légère mais en travaillant vous pouvez obtenir deux sons bien distincts et ainsi de belles nuances dans les motifs que vous allez réaliser.



2. JOUER « LA BOUCLE »

Durée estimée: 30 min – hors temps de visionnage des vidéos
 → Vidéo associée: [02-VIDEO-MUSIQUE-La boucle \(02:09 mn\)](#)

Une fois que les élèves maîtriseront la pulse et quelques sons, ils pourront jouer des combinaisons et ainsi créer des motifs.

Ce sont de très courtes partitions. Chaque motif crée un rythme spécifique selon les sons choisis, leur ordre et leur nombre.

2.1 DÉCOUVRIR LE VOLUME ET LA VITESSE

De nouveau en cercle, continuer de suivre le chef d'orchestre avec les mêmes signes mais en rajoutant cette fois-ci deux nouveaux signes afin de faire varier le volume et la vitesse de la partition.

① Signe « Volume » : avec le bras gauche, changer le volume → Jouer plus fort (main droite en haut) ou moins fort (main droite en bas).

② Signe « Vitesse » : avec le bras droit changer la vitesse → Jouer plus vite (main gauche en haut) ou moins vite (main gauche en bas).

Avec les signes « Volume » et « Vitesse » le chef d'orchestre peut varier l'intensité et la rapidité de jeu selon son envie.



2.2 Mise en pratique de « La boucle »

Emboîter le pas du chef d'orchestre qui lance la pulse, à l'apparition du signe « À vous ».

① Jouer le premier son montré par le chef d'orchestre. Il s'agit de se taper dans les mains.

② Suivre l'enchaînement du premier et deuxième son proposé par le chef d'orchestre. Il s'agit de taper la main droite sur la cuisse droite.

③ Ainsi de suite jusqu'à intégrer tous les sons les uns après les autres.



④ Pour ce motif, rejouer le premier, le deuxième son et intégrer le troisième proposé par le chef d'orchestre. Il s'agit de taper la main droite sur le torse.

⑤ Ajouter le quatrième et dernier son du motif : taper la main droite sur la cuisse droite.

⑥ Jouer en boucle les sons proposés, en rythme et tous ensemble.

⑦ Au signe « Fin », arrêter de jouer le motif et la pulse. La boucle est finie !

Une fois le premier motif appréhendé par les élèves, vous pouvez vous appuyer sur la vidéo montrant 6 motifs différents afin de réaliser une nouvelle boucle.

→ Vidéo associée : [03-VIDEO-MUSIQUE-Les motifs \(4:16 min\)](#)



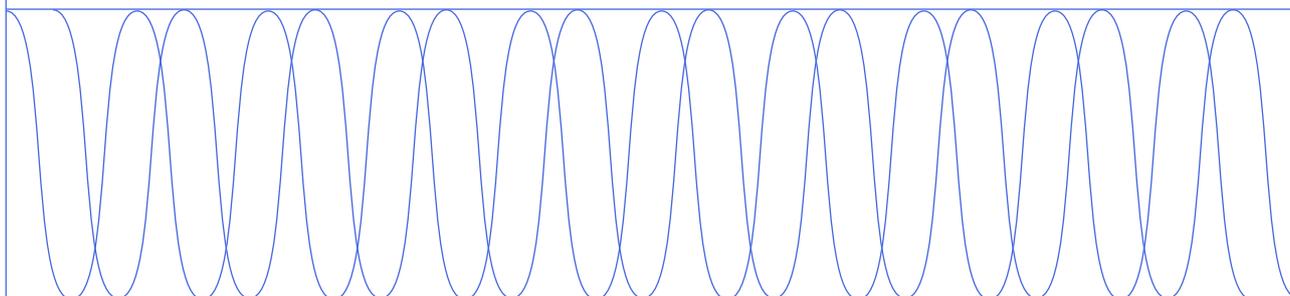
Pour aller plus loin

Une fois que les élèves maîtriseront les six motifs proposés, vous pouvez en inventer de nouveaux et ce de plusieurs manières :

- En changeant l'ordre des motifs sonores proposés.
- En proposant des motifs différents de ceux de la vidéo. Pour l'instant, nous avons fait la pulse sur place. Mais il s'agit d'une marche, alors pourquoi ne pas en profiter pour se déplacer selon les circuits créés dans le Kit 2 – Design – Variables et ainsi créer une parade ?

• Pour les plus téméraires, définissez un enchaînement de deux ou plusieurs motifs. Vous commencerez à créer de véritables morceaux musicaux.

- Pour les experts, essayez « Le canon » : scinder la classe en deux groupes, chaque groupe joue le même motif mais en décalé. Si le motif dure quatre pas, le deuxième groupe commence au troisième pas.



3. RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

Prolongez l'expérience avec les œuvres de la collection du Centre Pompidou !
[Vous retrouverez les images des œuvres en haute définition dans le dossier « 03 – KIT 2 – MUSIQUE – Œuvres », avec la référence indiquée.](#)

Voici quelques œuvres de la collection qui proposent un regard décalé sur les objets et matériaux du quotidien.
 Vous trouverez ensuite une partie consacrée aux références musicales.

① **Robert Delaunay, Rythme sans fin, 1934**
Huile sur toile, 207 x 52 cm
[01-ŒUVRE-MUSIQUE-DELAUNAY](#)

Dans cette composition verticale, les disques sont entraînés dans un mouvement sinusoïdal répétitif à l'instar de celui qui dresse vers le ciel les *Colonnes sans fin* (voir ci-dessous) de Brancusi. Au centre Robert Delaunay y place un module circulaire décliné en noir et blanc autour duquel les couleurs déclenchent un rythme visuel.

Brigitte Leal, extrait du catalogue *Collection art moderne – La collection du Centre Pompidou, Musée national d'art moderne*, sous la direction de Brigitte Leal, Paris, Centre Pompidou, 2007.

[Lien vers l'œuvre](#)
[Lien vers le dossier pédagogique, Robert Delaunay, *Rythme sans fin*](#)

② **Brancusi, La Colonne sans fin III, av. 1928**
Peuplier, 301,5 x 30 x 30 cm
[02-ŒUVRE-MUSIQUE-BRANCUSI](#)

Constantin Brancusi réalise plusieurs versions de sa *Colonne sans fin*, de tailles et de matériaux différents. La structure reste cependant identique, fondée sur la répétition de formes rhomboïdales superposées les unes sur les autres dans un élan vertical. Sont alors soulignées les qualités rythmiques, l'harmonie des proportions et la simplicité des motifs. L'œuvre semble s'étirer à l'infini, chargée d'une transcendance qui relie le sol et le ciel, le terrestre et le spirituel. La dernière version de la Colonne inaugurée en 1938 à Târgu Jiu pour

honorer les jeunes Roumains morts lors de la Première Guerre mondiale, s'élève à près de 30 mètres de haut, s'affirmant comme un véritable *axis mundi* (axe du monde).

[Lien vers l'œuvre](#)

③ **Man Ray, Indestructible objet (Objet à détruire), 1923 / 1959**

Métronome et collage de photographie, 22,2 x 12 x 11 cm
[03-ŒUVRE-MUSIQUE-RAY](#)
 Surréaliste avant la lettre, le métronome qui ne scande plus le temps est un des "objets empêchés" de Man Ray. Comme il l'avait fait en 1921 avec *Cadeau*, un fer à repasser sur la base duquel il avait ajouté 14 clous qui en rendaient impossible la fonction, le métronome, rendu silencieux et immobile, se pare du collage incongru d'un œil et d'une étiquette qui détournent l'objet origininaire et introduisent vers d'autres espaces évoquant les images surdéterminées de sens du rêve.

Margherita LEONI-FIGINI, extrait du dossier pédagogique *L'Objet dans l'art du XX^e siècle*, Centre Pompidou, 2004.

[Lien vers l'œuvre](#)
[Lien vers le dossier pédagogique *L'Objet dans l'art du XX^e siècle*](#)



① Crédit photographique : © Jacqueline Hyde – Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP / © Domaine public



② Crédit photographique : © Georges Meguerditchian • Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP / © Succession Brancusi • All rights reserved (Adagp, Paris, 2019)



③ Crédit photographique : © Bertrand Prévost – Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP / © Man Ray Trust / Adagp, Paris, 2019

RÉFÉRENCES MUSICALES

④ Les percussions corporelles

Le premier instrument de musique que nous avons tous à disposition est notre corps. La voix a de tous temps été l'instrument premier mais elle a aussi depuis toujours été accompagnée de rythmes joués grâce à l'ensemble des sons percussifs que le corps peut produire.

Dès lors que l'on tape dans ses mains pour marquer le rythme, on joue déjà des percussions corporelles. Mais la liste est longue des sons possibles et certaines traditions utilisent des sons plus complexes à produire (claquement de langue, respiration rythmée, résonances de la gorge, claps de mains nuancés finement...) et des rythmes élaborés accompagnant des musiques rythmiquement complexes. Rarement utilisées seules, il n'existe cependant probablement aucune tradition musicale qui ne s'est pas emparée à un moment ou à un autre des percussions corporelles.

Taper dans ses mains en rythme, tout le monde l'a déjà fait et cela peut paraître enfantin. Mais la tradition du Flamenco au sud de l'Espagne lui donne une place fondamentale, une grande richesse dans les nuances de timbre ainsi qu'une grande complexité. Cet instrument à part entière est appelé Palmas (« les paumes » en espagnol).

Duo de Palmas, Francesca Grima and Andrej Vujicic, 2016
[voir la vidéo](#)

Documentaire Flamenco, UNESCO :
[voir la vidéo](#)

Les percussions corporelles comprennent aussi l'utilisation de sons produits avec la bouche ou la respiration, comme dans ce chant sud-africain où Miriam Makeba utilise la respiration comme rythmique :

[voir la vidéo](#)

Bobby McFerrin, chanteur américain, par sa grande maîtrise de la voix fait figure d'homme-orchestre. Il se produit souvent seul et intègre une part de percussions corporelles à ses improvisations. Ses techniques vocales se situent elles-mêmes parfois à la limite entre le chant et la percussion :

Thinkin' about your body

[voir la vidéo](#)

I can see clearly now

[voir la vidéo](#)

En Afrique du Sud durant l'Apartheid, les mineurs noirs avaient interdiction de parler en travaillant. Pour communiquer malgré tout, ils utilisèrent alors des codes rythmiques réalisés en tapant sur leurs bottes en caoutchouc. Ces rythmes se sont transmis, développés et ont acquis une place importante dans la musique sud-africaine. Cette tradition récente est aujourd'hui connue sous le nom de *Gumboots*, « les bottes de caoutchouc » :

Gumboots

[Voir une première vidéo](#)

[Voir une deuxième vidéo](#)

Les percussions corporelles sont rarement utilisées seules. Mais le groupe brésilien Barbatuques en a fait l'axe principal de son travail et propose des morceaux composés et joués en utilisant toute la palette des percussions corporelles existantes :

Barbapapa's Groove Live

[voir la vidéo](#)

④ Les motifs rythmiques

La partie rythmique d'une musique est un agencement défini de temps forts et de temps faibles. Une fois défini, cet agencement, que l'on appelle motif rythmique ou plus simplement rythme, est joué en boucle. Les variations se construisent alors autour du motif originel pour signaler une fin de phrase, un changement de rythme, accentuer la structure du morceau ou pour orner un motif simple.

Ils existent une multitude de motifs possibles allant du très simple au très complexe. Les musiques funk, rock, soul, pop par exemple utilisent en très grande majorité des motifs rythmiques simples organisés sur 4 temps. Faciles à retenir et à reproduire. Mais à l'inverse, la musique classique indienne ou le Flamenco utilisent des motifs rythmiques beaucoup plus longs et plus élaborés exigeant un long apprentissage et une attention accrue.

Il est révélateur de constater que nombre de styles musicaux se reconnaissent en premier lieu par le motif rythmique qui les caractérise (Valse, Cha-Cha, Tango et plus récemment House ou encore Reggae). Bien que ce qui nous reste en tête soit bien souvent la mélodie d'un morceau, son fondement est inévitablement rythmique puisque la musique n'existe que dans la durée.

En 1972, le compositeur américain Steve Reich écrit le morceau *Clapping Music*, sorte d'étude rythmique où un motif relativement simple est joué en claquant des mains par deux musiciens. L'un des deux musiciens se décale alors d'un temps régulièrement faisant apparaître de nouveaux motifs.

4. VERBALISATION ET ÉVALUATION FORMATIVE

Voici quelques pistes pour la verbalisation collective et l'évaluation formative avec les élèves, à adapter au niveau des élèves.

- Avez-vous réussi à tenir la pulse tout au long de la boucle ?
- Avez-vous trouvé facile de tenir la pulse tous ensemble ?
- Ce projet vous a-t-il permis d'apprendre à dissocier les bras des jambes dans la création de nouveaux rythmes ?

Centre Pompidou

Direction des publics
Service de la médiation culturelle

Conception des scénarios

Design: Marion Pinaffo et Raphael Pluinage.
Crédit photo: Marion Pinaffo et Raphaël Pluinage, 2019.

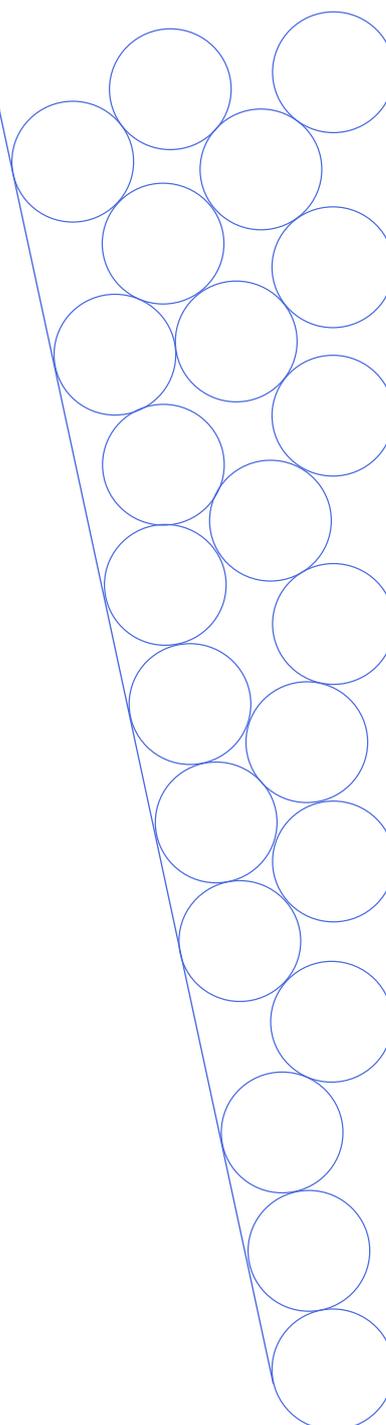
Danse: Compagnie KeatBeck,
scénario conçu par K. Goldstein et Aria Boumpaki.
Musique originale conçu par Clément Roussillat.
Crédit vidéo: Compagnie KeatBeck /
Boumpaki-Goldstein, 2019.

Musique: Clément Roussillat .
Crédit vidéo: Compagnie Keatbeck /
Clément Roussillat, 2019.

Design graphique

Sophie Cure

Ce kit a été réalisé grâce au soutien
de la Casden



Les contenus des kits sont publiés sous licence créative commons. Vous pouvez les réutiliser, les modifier et les partager. Ces contenus sont mis à disposition sous licence Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> ou écrivez à Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

