

ABSTR- ACTION !

Ressources pédagogiques

- 1 *Une invitation*
 - 1.1 Bienvenue à Kanal
 - 1.2 Démarche pédagogique
- 2 *Au fil de la visite*
 - 2.1 Activer l'œuvre par le mouvement de son corps
 - 2.2 Évocation du mouvement par le trait, les formes et couleurs
 - 2.3 Œuvre en mouvement
- 3 *Proposition d'activités à réaliser en classe*
 - 3.1 Jeux de perception
 - 3.2 Trait, forme, couleur
 - 3.3 Piano, Piano !
- 4 *Répertoire des compétences*
- 5 *Suggestions de lectures*

Ce dossier pédagogique est conçu et diffusé exclusivement afin de permettre aux établissements scolaires, aux membres du corps enseignant et aux élèves de découvrir les contenus des expositions de KANAL, notamment en préparation, en accompagnement ou dans le prolongement d'une visite.

Les textes, reproductions d'œuvres, photographies, illustrations et autres contenus figurant dans ce dossier sont mis à disposition exclusivement à des fins d'information, d'illustration de l'enseignement et d'utilisation pédagogique dans le cadre d'activités scolaires.

Sous réserve des exceptions prévues par la législation applicable, toute utilisation du présent dossier ou de l'un de ses éléments à d'autres fins est interdite. **La gratuité d'une utilisation ne suffit pas, à elle seule, à la rendre autorisée.**

Une invitation

1.1 BIENVENUE À KANAL

Et si ce document était déjà le point de départ de notre rencontre? Un avant-goût, un petit cadeau de bienvenue, une invitation à entrer doucement dans la découverte à Kanal.

Lors de votre visite, vous explorerez «*A Truly Immense Journey*», 350 **œuvres d'art moderne et contemporain** en partenariat avec le Centre Pompidou à Paris.

Pour vous préparer, Kanal propose: la démarche pédagogique au musée, avec quelques clés de compréhension pour les thèmes abordés pendant la visite, des activités à réaliser en classe, des liens avec le programme scolaire dans le répertoire de compétences, ainsi que des suggestions de lectures.

1.2 DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

Une image peut-elle réellement bouger ? Lors de la visite, les élèves découvrent le **stop motion** non seulement comme une technique d'animation, mais comme une manière de penser et de construire le **mouvement**. À travers cette exploration, les élèves découvrent comment des artistes transforment des objets immobiles en histoires vivantes, image après image.

Via la découverte de l'abstraction

La visite propose une immersion dans l'**abstraction**, au cours de laquelle les élèves découvrent comment les artistes jouent avec les formes, les couleurs et les volumes pour donner à voir et à ressentir autrement, sans passer par la représentation du réel. Les œuvres présentées deviennent alors des points de départ pour la réflexion, l'**expérimentation** et le dialogue au sein de la classe..

Au fil de la visite

Pendant votre visite, différentes thématiques jalonnent la découverte, voici trois axes principaux qui structurent l'expérience:

2.1 ACTIVER L'ŒUVRE PAR LE MOUVEMENT DE SON CORPS

Comment une œuvre peut-elle nous faire bouger ? Devant certaines œuvres, une réaction corporelle peut apparaître spontanément, avant même de réfléchir ! Activer une œuvre par le mouvement du corps enrichit la compréhension des intentions artistiques et des effets visuels. Les **formes**, **lignes** et **rythmes** peuvent être traduits en gestes afin d'en explorer les **dynamiques**. Cette pratique développe une observation plus attentive et engage une approche sensible des œuvres car elle relie la **perception visuelle** et l'expérience corporelle, en rendant la lecture des images plus concrète.

Dans le stop motion, chaque image est une position figée mais, enchaînées, elles donnent naissance à un mouvement vivant. C'est la magie de l'illusion : le mouvement n'existe pas dans l'image, il existe entre les images.

2.2 LE MOUVEMENT PAR LE TRAIT, LES FORMES ET LES COULEURS

Comment une image fixe peut-elle donner l'impression de bouger ? Le mouvement n'existe pas réellement sur une feuille, mais il peut être suggéré. Dans le stop motion, cette illusion est créée à partir d'une **succession** de dessins ou de formes légèrement modifiées, jouant sur les traits et les couleurs. D'une image à l'autre, les lignes s'étirent, les formes se transforment et les couleurs évoluent, ce qui donne l'impression d'un déplacement ou d'une action en cours.

En observant ce type d'images, il est possible d'identifier les éléments qui créent cette sensation : répétitions, **déformations**, directions ou changements progressifs. Ces indices visuels montrent comment le mouvement est construit image par image.

2.3 ŒUVRE EN MOUVEMENT

L'œuvre bouge-t-elle réellement plutôt qu'elle ne suggère le mouvement ? L'**art cinétique** et les **mobiles** explorent le mouvement réel dans l'œuvre. Dans un mobile, les formes suspendues bougent grâce à l'air ou à l'équilibre des éléments. Dans l'**art cinétique**, le mouvement peut être produit par la personne qui regarde, la lumière ou un mécanisme.

Ces œuvres évoluent donc en permanence et ne se donnent jamais à voir de la même manière. Elles amènent à observer les **variations** de **formes**, de rythme et de perception selon les conditions de présentation.

Activités à réaliser en classe

Kanal propose des activités créatives, simples à réaliser en classe. Dans ce document, une proposition est chaque fois liée à une **œuvre** de l'exposition et quelques explications.

Un espace est prévu à Kanal pour exposer les créations que vous réaliserez en classe, comme un souvenir de cette rencontre. N'hésitez pas à nous les apporter, ce serait une joie de les exposer !

3.1 JEUX DE PERCEPTIONS

Faire connaissance

Victor Vasarely (1906-1997) est un artiste né en Hongrie. Après des études de médecine, il se tourne vers l'art et s'installe à Paris dans les années 1930. Il commence par le graphisme et la publicité avant de développer progressivement son langage artistique fondé sur les formes géométriques.

Dans les années 1950-1960, il devient une figure majeure de l'**art optique** (**op art**), reconnu pour ses recherches sur la perception et le mouvement visuel. Il consacre sa vie à explorer les effets d'illusion produits par les lignes, les couleurs et les structures répétitives. Il développe des œuvres basées sur des formes géométriques simples qui créent des **illusions** de mouvement et de profondeur. Son travail invite à observer activement et à expérimenter la perception visuelle.

Cette sculpture murale en aluminium rend hommage à **Kazimir Malevitch**, figure majeure du **suprématisme**, mouvement d'avant-garde russe des années 1910–1920 fondés sur la pureté des formes géométriques et la réduction des couleurs. L'œuvre se compose de carrés et de rectangles disposés de manière à créer une illusion de profondeur et de mouvement. Les surfaces métalliques réfléchissantes modifient constamment la perception de l'espace selon l'éclairage et la position de la personne qui la regarde.

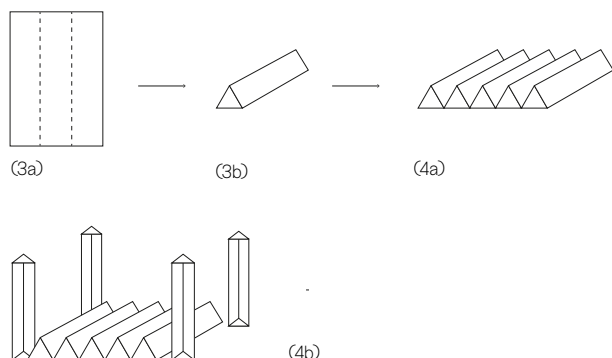


"Homage to Malevich" de Victor Vasarely fait en 1963

© Photo credit: Centre Pompidou, MNAM-CCI/Philippe Migeat/Dist. Grand Palais-Rmn. Copyright Artwork : © Adago, Paris. Sous réserve de droits.

Fun fact

Vasarely a créé un alphabet visuel composé de formes et de couleurs qu'il appelait ses "unités plastiques". Avec ce système, il pensait pouvoir construire une sorte de langage universel de l'image, basé uniquement sur des éléments géométriques simples..



"Kontrasty mechano-fakturowe"
de Henryk Berlewski, fait en 1923

© Photo credit: Centre Pompidou, MNAM-CCI/Philippe Migeat/Dist. Grand Palais-
Rmn. Copyright Artwork : © Estate Berlewski. Sous réserve de droits.

Activité créative

Durée	30 à 45 min
Espace	Si possible : aller dans une salle dans laquelle il est possible de créer une pénombre ou le noir total
Matériel	Feuilles légèrement cartonnées A5
	Scotch
	Lampe de poche
	Latte
	Crayons

- Observer des reproductions de l'œuvre
Les élèves observent une photocopie de l'œuvre. Ils décrivent ce qu'ils voient et repèrent les formes géométriques. On attire leur attention sur le fait que, selon la manière dont l'œuvre est regardée, certaines formes semblent apparaître ou disparaître.
- Comprendre le fonctionnement
La classe échange sur ce qui crée cet effet visuel. Les élèves réfléchissent au rôle de la couleur, de la disposition des formes et de la lumière (même suggérée dans l'image). On met en évidence que ces trois éléments contribuent à l'impression de mouvement et de transformation.
- Expérimenter en volume
Les élèves plient des feuilles A5 légèrement cartonnées en trois dans le sens de la longueur (3a), puis assemblent les bandes pour former des tubes triangulaires en les fixant avec du scotch pour que les volumes restent en place (3b). Ils découvrent comment une forme simple peut devenir un volume. Il est également préférable de les faire mesurer/marker les deux lignes de plis pour que ce soit un triangle équilatéral.
- Construire et observer l'effet visuel
Les tubes sont disposés parallèlement pour former un carré (4a), puis entourés d'autres tubes placés perpendiculairement afin de créer une structure plus large (4b). Les élèves observent comment la perception change selon le point de vue, en lien avec les effets d'illusion présents dans l'œuvre de Victor Vasarely.
- Expérimenter la lumière
Dans la classe assombrie (éteindre la lumière - fermer les rideaux), les élèves observent leur installation éclairée à l'aide d'une lampe de poche. La lumière est déplacée lentement d'un côté à l'autre, comme la course du soleil. Ils découvrent les effets d'une lumière rasante, puis d'une lumière plus verticale, avant de revenir progressivement à une lumière de fin de journée. Cette variation permet de constater comment les ombres, les reliefs et les formes changent et renforcent les effets visuels observés dans l'œuvre de Victor Vasarely.
- Filmer
Faire une petite vidéo depuis un point fixe si vous le désirez.

3.2 TRAIT, FORME, COULEUR

Faire connaissance

En 1924, Henryk Berlewski développe une nouvelle façon de faire de l'art : la **Mechano-Faktura**, ce qui signifie «créer avec des moyens mécaniques».

Il assemble des formes **géométriques** simples et répétées comme des pièces de machine, pour créer un **rythme** visuel. Tout est plat, précis, ordonné. Son approche rejette l'illusion de la profondeur tridimensionnelle pour de la peinture en deux dimensions et mécanique.

Berlewski appartient au mouvement **constructiviste**, qui rêve d'un art utile et tourné vers la société. Il applique ses idées en peinture, en publicité et en architecture.

Fun fact

Ses **œuvres** sont exposées pour la première fois dans un showroom de voitures à Varsovie, aux côtés de moteurs et d'automobiles : un clin d'œil assumé au monde **industriel**.

Activité créative

Durée	30 min
Matériel	Impression couleur de l'œuvre
	Un petit rond découpé (papier, carton, gommette...)
	Appareil pour prendre une photo
Optionnel	De la pâte adhésive pour fixer légèrement le rond

1. Observer et décrire

Observer attentivement la reproduction de l'œuvre. Identifier les formes et les couleurs présentes. Les décrire en utilisant un vocabulaire précis : carré, ligne, horizontal, vertical... Situer les éléments les uns par rapport aux autres (à côté, au-dessus, en dessous, à gauche, à droite) et comparer leurs tailles.

2. Mettre en mouvement avec le corps

Suivre les lignes avec le bras et le doigt tendu, puis reproduire ces gestes ensemble en les comptant. Par exemple : « 1, 2, 3... lignes horizontales » ou « des lignes verticales qui grandissent ». Associer le geste à un rythme pour mieux ressentir l'organisation de l'image.

3. Associer formes et sons

Associer des sons aux formes : « hou » pour les lignes horizontales, « bêêê » pour les lignes verticales, « la » pour les carrés. L'enseignant guide avec le doigt en donnant un rythme, et les élèves adaptent leur voix selon les formes et leurs variations. Cela permet de faire le lien entre formes, rythme et mouvement.

4. Créer une illusion de mouvement avec le petit rond

Donner l'impression qu'un petit rond se déplace dans une image, en prenant une série de photo.

Préparer le décor	Poser la reproduction de l'œuvre à plat sur une table. Important : elle ne doit plus bouger
Placer le rond	Mettre le rond sur l'image, au début du parcours. <i>Par exemple au début d'une ligne.</i>
Première photo	Bien cadrer l'image et garder toujours le même point de vue.
Déplacer le rond	Faire avancer le rond un tout petit peu en suivant les lignes ou les formes de l'image.
Nouvelle photo	Ne pas bouger l'appareil entre les prises.
Répéter	Continuer de déplacer le rond petit à petit et prendre une photo à chaque position
Créer l'animation	Une fois toutes les photos prises : les faire défiler rapidement (diaporama ou application). Le rond semble se déplacer tout seul !

Conseils

Plus les déplacements sont petits, plus le mouvement sera fluide
Faire attention à la lumière (éviter qu'elle change entre les photos)
Suivre une route, un dessin, ou même inventer un parcours



Fase de Thierry De Mey, en 2002.
Lien de vidéo

© Photo credit: Centre Pompidou. Copyright Artwork : © Thierry De Mey. Sous réserve de droits.

Fun fact

Thierry De Mey a souvent filmé la danse comme une véritable partition musicale visuelle. Dans plusieurs de ses œuvres, la caméra ne se contente pas d'enregistrer les danseurs, elle devient elle-même un élément rythmique, presque comme un instrument qui suit ou accentue les mouvements.

3.3 PIANO, PIANO !

Faire connaissance

Thierry De Mey est un **compositeur** et réalisateur belge. Son travail explore les liens entre la musique, la danse et l'image. Il collabore régulièrement avec des **chorégraphes** et s'intéresse à la manière dont le mouvement peut être traduit à l'écran.

Fase est l'adaptation cinématographique d'une **chorégraphie** d'**Anne Teresa De Keersmaecker**, créée sur la musique répétitive de **Steve Reich**. Le film est construit en plusieurs parties (duos et solo), chacune basée sur une composition musicale rythmée et répétitive. La chorégraphie repose sur un principe simple : des mouvements d'abord identiques se décalent progressivement. Ce décalage crée des formes et des motifs en transformation. Les danseurs et les danseuses suivent des trajectoires précises, souvent **géométriques**, qui donnent une impression de rigueur et de répétition.

Activité créative

Durée	30 min
Matériel	Vidéo de l'oeuvre
	Craie
	Appareil photo

1. Découvrir l'oeuvre

Visionner un extrait du film Fase et observer les mouvements des danseurs et danseuses, les répétitions et les variations. Recueillir leurs premières impressions.
Que remarquent les élèves dans les gestes et les déplacements ?

2. Observer un extrait précis

Se concentrer sur la séquence Piano Phase. Amener les élèves à observer attentivement le lien entre les corps, les ombres et le type de mouvement. Identifier les répétitions et les légers décalages entre les danseurs et les danseuses.

3. Découvrir une technique d'animation

Présenter la **pixilation**, une technique proche du stop motion, où des personnes sont photographiées image par image pour créer un mouvement. Par exemple, vous pouvez montrer [un court exemple de Norman McLaren Neighbours, 1952](#) (lien de vidéo) afin de comprendre le principe.

4. Expérimenter en groupe

Tracer un grand cercle à la craie dans la cour. Les élèves se placent sur la ligne, face à l'appareil photo, et sont photographiés à chaque déplacement. Une fois tout le monde en place, on se déplace progressivement le long du cercle, en étant photographiés à chaque étape.

Conseils

Placer l'appareil légèrement en hauteur pour bien voir l'ensemble. *Demander aux enfants de faire de tout petits mouvements entre chaque photo.* Ce sont ces petits déplacements qui rendent le résultat plus fluide et agréable. Si les mouvements sont trop grands, l'animation sera moins réussie et paraîtra plus saccadée.

5. Observer la création

Faire défiler les images à une vitesse d'environ 10 à 12 images par seconde. Les élèves découvrent alors l'illusion de mouvement créée collectivement, en lien avec les notions de répétition et de décalage observées dans l'oeuvre. Le plus facile est d'utiliser un créateur de GIF pour facilement créer le film.

Répertoire des compétences

P1-P6	ECA
CONNAÎTRE	Reconnaître et nommer, en situation, des modes d'expression (peinture, sculpture, danse, théâtre) ainsi que leurs composantes : couleurs, formes, matières. S'approprier progressivement le vocabulaire lié à l'activité artistique et aux lieux culturels (musée, exposition, scène). Décrire la temporalité entre les danseurs ou dans le jeu* théâtral : répétition, succession, alternance, enchaînement... (P3 et +)
PRATIQUER	Réaliser une production plastique en utilisant les outils, matières et gestes techniques adaptés Expérimenter des actions corporelles (bouger, tourner, s'immobiliser, enchaîner des mouvements) dans le cadre d'une danse ou d'un mime. S'engager dans une réalisation collective, sonore, plastique ou corporelle.
RENCONTRER	Découvrir des œuvres originales et observer leurs couleurs, leurs formes et leur organisation dans l'espace. Exprimer, verbalement et/ou non verbalement, une information récoltée lors de la visite ou de la rencontre avec une œuvre. S'initier au vocabulaire muséal : œuvre, artiste, exposition, musée.

Répertoire des compétences

P1-P6

EDUCATION PHYSIQUE

Se déplacer selon un rythme donné et utiliser les termes liés à l'espace (dedans, dehors, au-dessus, à côté de) et au temps (avant, après, en même temps que).

BIEN-ÊTRE ET SANTÉ

Coordonner ses mouvements et gérer son équilibre dans une activité collective.

FRANÇAIS

Oser prendre la parole pour exprimer un ressenti, une observation ou une émotion face à une œuvre.

Verbaliser ses actions et ses perceptions en utilisant un vocabulaire de plus en plus précis.

MATHÉMATIQUES

Utiliser la latte pour tracer, une droite avec ou sans contrainte.

Suggestions de Lectures

LIVRES

L'ART ABSTRAIT

Sarah Barthère, Pierre Van Hove
Milan
2018

COMMENT PARLER D'ART AVEC LES ENFANTS

Françoise Barbe-Gall
Le deuxième horizon
2023

LE MUSÉE DE L'ART POUR LES ENFANTS

Gipson, Ferren
Phaidon Jeunesse
2025

LES FORMES C'EST TOUT UN ART !

Isabelle Chabot
Edition Centre-Pompidou
2011

BOEKEN

NAAR DE FILM

Florence Ducatteau en Chantal Peten
Willewete
2016

MENEER KANDINSKY WAS EEN SCHILDER

Daan Remmerts de Vries
Leopold
2011

HOE WORDT EEN FILM GEMAAKT

Mike Van Dam
Noordhoff Uitgevers
2011
