

TRACING THE CURRENTS

Dossier pédagogique

- 1 *Une invitation*
 - 1.1 Bienvenue à Kanal
 - 1.2 Démarche pédagogique
- 2 *Au fil de la visite*
 - 2.1 Le mouvement par le regard
 - 2.2 Le mouvement par le trait, les formes et couleurs
 - 2.3 Œuvre en mouvement
- 3 *Proposition d'activités à réaliser en classe*
 - 3.1 Regarder autrement
 - 3.2 Traits, formes, couleurs
 - 3.3 Ligne serpentine
- 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

Ce parcours propose de découvrir différents courants de l'art moderne et contemporain à travers l'observation et la pratique, afin d'offrir des repères en histoire de l'art dans une approche transversale. Les élèves analysent les œuvres en portant attention aux techniques, aux compositions, ainsi qu'aux lignes, formes, couleurs et effets de mouvement. La visite privilégie une observation active et des activités de dessin accessibles, sans prérequis techniques.

Via l'observation active

Pendant la visite les élèves ralentissent et observent activement les œuvres, en portant une attention particulière aux détails et aux textures grâce à l'accompagnement du guide. L'**observation** est structurée afin de les aider à repérer des éléments parfois moins visibles, comme la composition, les formes, les détails ou encore les **nuances** de couleurs. Un court temps de **contemplation** est également proposé, permettant aux élèves de se concentrer et de s'extraire du **rythme** quotidien.

Via le dessin

La découverte des œuvres s'accompagne par des exercices de croquis simples et rapides. Les élèves dessinent certains éléments observés (formes, lignes, détails) pour mieux les comprendre. Le dessin sert d'outil pour guider l'attention et structurer l'observation. Les propositions sont courtes et accessibles, sans exigence technique particulière.

Au fil de la visite

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

DÉCOUVRIR LES GRANDS COURANTS ARTISTIQUES

Et si l'art permettait de voir le monde autrement ? Avec l'**art moderne** et contemporain, les artistes explorent de nouvelles façons de créer, d'exprimer leurs émotions et de questionner la réalité. L'art moderne regroupe les grands courants artistiques apparus entre la fin du XIXe et le milieu du XXe siècle, comme le **cubisme**, le **surréalisme** ou l'**abstraction**. Pendant la visite, les élèves découvrent des œuvres où les formes, les couleurs, les matériaux et les techniques deviennent de véritables moyens d'expression.

De la peinture au collage, de la photographie à l'installation ou à l'art numérique, les artistes expérimentent pour transformer le regard du spectateur. Les élèves observent ainsi comment les artistes ont ouvert la voie à l'art contemporain et à ses créations souvent liées aux enjeux du monde actuel.

Cette découverte invite à se questionner : une œuvre doit-elle forcément représenter la réalité ? Peut-on créer de l'art avec des objets du quotidien ou des outils numériques ? Et jusqu'où l'artiste peut-il repousser les limites de la création ?

Un accent sera mis sur le mouvement sous différentes formes tout au long de cette découverte transversale, avec une attention particulière portée à l'**art abstrait** et à l'**art cinétique**.

2.1 LE MOUVEMENT PAR LE REGARD

Comment une image fixe peut-elle donner l'illusion du mouvement ?

Lors de l'observation des œuvres, le regard ne reste pas immobile : il circule, saute, revient, attiré par différents éléments visuels. Les élèves découvrent l'**art optique**, grâce à des artistes comme **Victor Vasarely** ou **Bridget Riley** qui ont conçu des œuvres avec des effets visuels très précis. Les contrastes, les répétitions et les formes géométriques produisent des vibrations visuelles, des effets de pulsation, voire parfois une sensation de vertige.

2.2 LE MOUVEMENT PAR LE TRAIT, LES FORMES ET COULEURS

Qu'est-ce qui, dans une image, donne une sensation de mouvement ?

Le mouvement peut être suggéré dans une image fixe par le trait, les formes et les couleurs. Des lignes dynamiques, ondulées ou répétées orientent le regard et créent une sensation de déplacement. Les formes peuvent s'étirer, se fragmenter ou se superposer pour renforcer cette impression. Les contrastes et les choix de couleurs accentuent les **rythmes** visuels et les tensions dans la composition.

2.3 ŒUVRES EN MOUVEMENT

Et si une œuvre pouvait réellement bouger ? Avec l'**art cinétique**,

le mouvement ne se représente plus : il fait partie intégrante de l'œuvre. Les mobiles de **Alexander Calder** réagissent au moindre courant d'air, tandis que les machines de **Jean Tinguely** s'animent, se transforment et produisent parfois des sons. Le public se déplace autour des œuvres pour observer les variations de formes et de trajectoire selon le **point de vue**. Le déplacement favorise la compréhension de l'impact du mouvement sur la perception et comment l'équilibre se modifie en permanence.

Cette exploration ouvre des questions : une œuvre qui change constamment reste-t-elle la même ? Et lorsque le mouvement dépend d'éléments extérieurs comme le vent, qui est à l'origine de l'œuvre ?

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 !



“Les vieillards... Birmanie”
de Ernest Procter fait en 1921

© Photo credit: Centre Pompidou, MNAM-CCI/Bertrand Prévost/Dist. GrandPalais-Rmn. Copyright Artwork : Domaine public. Sous réserve de droits.

3.1 REGARDER AUTREMENT

Faire connaissance

Ernest Procter (1886–1935) est un artiste, designer et illustrateur anglais, né à Tynemouth et mort à North Shields. Il étudie à la Newlyn School of Art, un centre artistique important en Angleterre, et devient membre de la Royal Academy of Arts en 1921. Son travail est marqué par l'influence de l'**impressionnisme** et du **post-impressionnisme**. Lors de ses séjours à Paris, il découvre les œuvres de **Paul Cézanne** et **Pierre-Auguste Renoir**, qui influencent son usage de la couleur et sa manière de construire ses compositions.

Ernest Procter s'intéresse particulièrement aux scènes du quotidien, aux **portraits** et aux paysages, souvent traités avec une grande attention à la lumière et aux ambiances. Il fait partie d'une génération d'artistes britanniques qui cherchent à renouveler la peinture en s'inspirant des courants européens tout en restant ancrés dans leur contexte local.

Cette toile donne l'impression de représenter un fragment d'une scène plus vaste : les regards des personnages se dirigent vers un événement situé **hors champ**, qui invite à imaginer ce qui se passe en dehors de l'image. Une lumière vive éclaire les visages, presque semblables les uns aux autres, tandis que les vêtements deviennent un des rares éléments de différenciation.

Le titre situe la scène en Birmanie (aujourd'hui Myanmar), alors sous **domination coloniale britannique**. En 1920, Ernest Procter est invité à Yangon (anciennement

Fun fact

Ernest Procter a réalisé une grande partie de son travail en collaboration avec son épouse, la peintre et illustratrice Dod Procter. Le couple partageait atelier et recherches artistiques, et faisaient parfois voyager leurs œuvres ensemble pour les exposer : leurs styles étaient suffisamment proches à certaines périodes pour que des œuvres soient longtemps attribuées à l'un ou à l'autre avant d'être correctement identifiées.

Rangoun) par le marchand Lim Chin Tsong pour décorer son palais. Il y pratique l'**artisanat** venus de différentes cultures, découvrant des techniques et des savoir-faire traditionnels. Cette expérience influence profondément son travail. De retour en Angleterre, il intègre de nouveaux effets de matière et de lumière, inspirés notamment des décors dorés observés sur place. Ces transformations sont visibles dans cette œuvre, notamment dans le traitement de la lumière et de la couleur.

Activité créative

1. Découverte

Les élèves découvrent le tableau en prenant le temps d'observer et d'identifier ce qu'il représente. Repérage du jeu des regards et des directions qu'ils suggèrent afin de mieux comprendre les relations entre les éléments de l'image. L'attention est portée sur ce qui guide le regard dans la composition, comme les lignes, les expressions faciales ou les contrastes. Observation des formes et des lignes coupées par le cadre, suivie d'une réflexion sur ce qui pourrait se situer hors champ. Vous pouvez vous servir de cette grille pour accompagner la découverte :

Lignes qui attirent	Y a-t-il des lignes qui guident mon regard ? Où vont-elles ?
Regard des personnages	Les personnages regardent-ils quelque chose ?
Contrastes	Qu'est-ce qui ressort le plus (clair/sombre, couleur...) ?
Centre / bords	Mon regard reste-t-il au centre ou se déplace-t-il ?
Parcours du regard	Dans quel ordre je regarde les éléments ?
Zones vides	Y a-t-il des espaces vides ? Quel est leur effet ?
Éléments coupés	Y a-t-il des éléments coupés par le cadre ?
Élément dominant	Quel est l'élément le plus important visuellement ?
Effet global	Où le regard est-il finalement guidé ?

2. Notion d'hors-champs

Ce moment introduit la notion d'hors-champ dans les arts visuels. L'hors-champ désigne ce qui se situe en dehors de l'image, mais qui reste suggéré et en lien avec ce qui est représenté. En peinture, en photographie comme au cinéma, l'image est toujours délimitée par un cadre. L'objectif est d'amener les élèves à comprendre que ce cadre ne montre qu'une partie de la réalité et que l'on peut imaginer ce qui se passe au-delà. Cette notion développe leur capacité d'interprétation et leur imagination à partir d'indices présents dans l'image.

3. Imagination

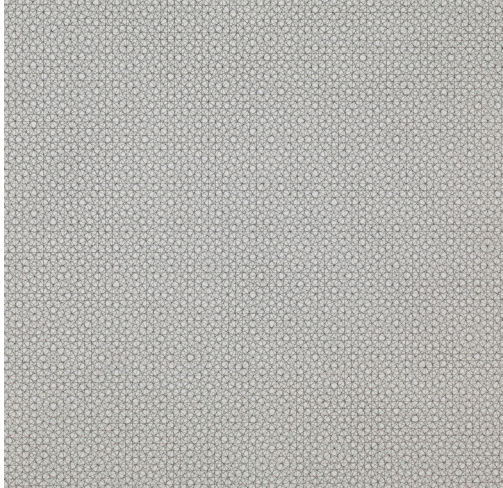
Chaque élève imagine ce qui se passe tout autour du cadre et imagine de continuer telle ou telle ligne, telle ou telle forme.

4. Analyse des lignes de force

Distribuer une feuille A3 avec une reproduction de l'œuvre (photocopie) au centre. Demander aux élèves d'identifier les lignes directrices (axes, regards, diagonales) qui structurent l'image, puis de les tracer légèrement au crayon gris en les prolongeant hors du cadre afin de visualiser le parcours du regard.

Construire une hypothèse de hors-champ : à partir de ces prolongements, inviter les élèves à formuler une hypothèse visuelle : que se trouve-t-il dans la direction indiquée ? Développer ensuite une extension de l'image en respectant la logique de composition (continuité des formes, des directions, des rapports d'échelle).

Produire en privilégiant la démarche : réalisation avec des médiums souples (peinture, marqueurs à l'eau, pastels gras) pour favoriser une réponse rapide et exploratoire. L'exercice porte principalement sur la compréhension du prolongement (prise en compte des lignes de force et du regard) plutôt que sur la qualité esthétique du résultat final.



"4 doubles trames, traits minces 0° - 22°5' - 45° - 67°5'"
de François Morellet, fait en 1954

© Photo credit: Centre Pompidou, MNAM-CCI/Georges Meguerditchian/Dist.
GrandPalaisRmn. Copyright Artwork : © Adagp, Paris. Sous réserve de droits.

Fun fact

François Morellet a commencé sa carrière dans l'entreprise familiale de fabrication de jouets avant de devenir un artiste majeur de l'**art abstrait géométrique**. Cette expérience a influencé son goût pour les systèmes, les règles et les jeux dans la création artistique, qu'il a souvent utilisés pour construire ses œuvres de manière presque "mathématique".

3.2 TRAITS, FORMES ET COULEURS

Faire connaissance

François Morellet (1926–2016) est un artiste français majeur de l'**abstraction géométrique** et de l'**art concret**. Son travail se caractérise par une approche expérimentale fondée sur des règles simples, souvent inspirées des mathématiques, et par une volonté de limiter l'**expression subjective** de l'artiste.

Au début des années 1950, sa rencontre avec le peintre **Max Bill** marque un tournant décisif. François Morellet développe alors une pratique basée sur des systèmes qu'il qualifie de «absurdement logiques», visant à réduire au maximum l'intervention personnelle. Il revendique une économie du geste artistique, cherchant à "en faire aussi peu que possible" en mettant en place des structures simples, répétitives et évolutives.

Cette œuvre correspond à l'une des premières **trames** caractéristiques de son travail. La surface du tableau est entièrement occupée par la répétition de **motifs**: Morellet y entrecroise plusieurs réseaux de lignes fines dont l'inclinaison est déterminée à l'avance. Ce dispositif produit un effet optique instable, où le regard oscille entre désorientation et apparition de formes circulaires qui semblent émerger de manière aléatoire.

Ce type d'œuvre peut être exploité en classe pour aborder les liens entre art et mathématiques, ainsi que la question des règles et du hasard dans la création artistique ainsi que le thème de l'**illusion d'optique**.

Activité

Par élève	Reproduction ou projection de l'œuvre observée
	Feuilles d'observation ou carnet de notes
	Crayons / stylos
	Environ 100 œillets adhésifs par élève
	Feuilles carrées (10 x 10 cm ou 15 x 15 cm)
	Papier coloré (option)
	Ciseaux
	Colle
	Feuilles blanches de dessin
	Compas
	Règle
	Gomme

1. Observation

Les élèves commencent par observer attentivement l'œuvre. Ils sont invités à décrire ce qu'ils voient et à s'interroger sur la manière dont leur regard réagit face aux lignes, aux répétitions et aux effets visuels.

2. Composition

Les élèves reçoivent environ 100 œillets adhésifs pour feuilles de classeur. Ils réalisent ensuite une composition sur une feuille de format carré en collant les œillets de manière à évoquer les structures et rythmes observés dans l'œuvre. Variante : vous pouvez aussi proposer aux élèves du papier coloré pour laisser transparaître les zones où il n'y a pas d'œillets.

Variante

Explorer la répétition d'un geste géométrique : les élèves utilisent un compas pour tracer une série de cercles en répétant un même geste. Le centre du cercle

est déplacé progressivement sur la feuille, ce qui permet d'observer les effets de répétition, de superposition et de décalage dans la composition.

Structurer ou expérimenter le placement : deux approches peuvent être proposées : soit les élèves définissent au préalable une série de points (de manière réfléchie ou aléatoire) qui servent de centres, soit ils déplacent librement le compas au fil du travail. De la même manière, le rayon peut être constant pour souligner la régularité, ou varier afin d'introduire une dimension plus exploratoire.

3.3 LIGNE SERPENTINE

Faire connaissance

« Je veux créer une nouvelle forme d'art, un art qui n'a rien à voir avec les théories habituelles, un art qui donne un plaisir total pour l'âme et les sens à la fois. »

Loïe Fuller (1862-1928) est une chorégraphe et artiste américaine pionnière de la **danse moderne**. Elle invente la **danse serpentine**, transformant le corps, la lumière et le tissu en une véritable **œuvre** d'art qui marque une révolution artistique au tournant du 20^e siècle. Sa chorégraphie et ses expériences scénographiques ouvrent la voie à l'**abstraction** dans la danse, privilégiant les formes, les mouvements et l'expression des émotions plutôt que l'histoire ou le **réalisme**.

Drapée dans des centaines de mètres de soie blanche, elle transforme son corps en une sculpture ondulante, qui évoque tantôt un papillon, tantôt une fleur. Ses mouvements jouent avec la lumière et la couleur et font ressentir ensemble le **rythme**, le geste et le son. Loïe Fuller exécute sa danse des centaines de fois aux États-Unis et en Europe, notamment aux **Folies Bergère** à Paris, et s'impose comme une icône de la **Belle Époque parisienne** (1871-1914).

Activité

Par élève	Vidéo(s) de référence <u>Lien de vidéo 1</u> & <u>Lien de vidéo 2</u>
	Ordinateur, tablette ou vidéoprojecteur
	Haut-parleurs
	Feuilles blanches A3
	Feuilles de brouillon
	Feutres de différentes couleurs
	Marqueurs
	Pièces de monnaie
	Crayons gris
	Gommes
	Scotch ou pinces pour maintenir les feuilles (option)

1. Observation
Les élèves observent la vidéo afin de se familiariser avec les mouvements présentés et d'en percevoir les rythmes, les directions et les variations. Si vous le souhaitez, la deuxième vidéo propose un complément d'informations.
2. Echauffement
Tracer par contrainte et interaction : les élèves placent une pièce de monnaie sur la feuille et la font glisser à l'aide d'un marqueur en maintenant un contact permanent avec le support. Le geste de la main accompagne le déplacement de la pièce, ce qui ajuste en continu la pression et la direction du tracé.
3. Composition
Observer le rôle du hasard : ce dispositif crée des lignes irrégulières et imprévisibles qui proviennent de l'interaction entre la main, l'objet et le support.



“Danse Serpentine [II]”, anonyme, Loïe Fuller 1897-1899.

[Lien de vidéo](#)

© Photo credit: Centre Pompidou, MNAM-CCI/Dist. Grand Palais Rmn. Copyright
Artwork : Domaine public. Sous réserve de droits.

Fun fact

Loïe Fuller est fascinée par les **jeux de lumière** et les **tissus** de ses robes, dans lesquelles elle installe parfois de **petites ampoules** cachées pour illuminer ses **mouvements** sur scène ! Cela lui vaut le surnom de « **fée électrique** »

Le dessin devient partiellement aléatoire, dépendant des variations de geste et de mouvement.

Composer par répétition : l'expérience peut être répétée plusieurs fois sur une même feuille, avec des couleurs ou des outils différents. La superposition des tracés crée des compositions avec des croisements et des rythmes en privilégiant l'expérimentation plutôt que le résultat final.

Danse serpentine

Les élèves traduisent ce qu'ils observent en un geste graphique continu, envisagé comme une expérience de dessin plutôt que comme une recherche de résultat abouti.

Pendant toute la durée de la vidéo, en retranscrivant le mouvement de Loïe Fuller sur une feuille A3 à l'aide d'un ou plusieurs feutres de couleurs différentes. L'objectif est de rester dans une écriture fluide et ininterrompue, en laissant le trait suivre le mouvement perçu. Les élèves peuvent amplifier les gestes observés et laisser le feutre "danser" sur la feuille, afin de faire émerger une trace graphique du mouvement.

Répertoire des compétences

1^{er} DEGRÉ

EPC

Formuler une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique, la décomposer en sous-questions et la relier à d'autres questions.

Questionner-expliciter pour distinguer opinion et argument.

Reformuler ce que l'autre a dit pour vérifier qu'on l'a compris. Prendre en compte les apports et les objections de l'autre.

Questionner une situation depuis une perspective différente de la sienne.

Le vrai, le beau, le juste, le bien, le bon : conceptualiser - problématiser

FRANÇAIS

Connaître des œuvres du patrimoine littéraire et artistique d'ici et d'ailleurs.

Respecter les temps et tours de parole, le point de vue d'autrui

Selon le genre et le support, expliquer les effets de sens produits par les choix d'un auteur. Partager une impression, une émotion, une perception et l'étayer. Formuler une appréciation fondée sur des critères pertinents. Établir des liens avec le monde.

ECA

Concevoir une production plastique* à partir de techniques, de gestes et de concepts artistiques.

Analyser la composition (équilibre, harmonie, symétrie, vides/pleins...) dans des images fixes et des images en mouvement.

Lors d'expériences culturelles et artistiques : analyser collectivement, le contexte* d'une œuvre*, d'un lieu ou d'un objet culturel ; analyser l'origine d'une œuvre, d'un lieu, d'un objet culturel ; proposer sa définition de l'œuvre d'art.

Répertoire des compétences

2^E ET 3^E DEGRÉ

FRANÇAIS

Justifier une réponse, expliciter une procédure.

Réduire, résumer, comparer et synthétiser.

Défendre une opinion par écrit et oralement.

S'inscrire dans une œuvre culturelle; recomposer et transposer.

Relater des expériences culturelles

Partager une impression, une émotion, une perception face à une œuvre et l'étayer. (3e°)

Formuler une appréciation fondée sur des critères pertinents. (3e°)

Défendre une opinion par écrit et oralement ; justifier une réponse et expliciter une démarche. (3e°)

S'inscrire dans une œuvre culturelle : recomposer, transposer, relater une expérience culturelle. (3e°)

Établir des liens entre une œuvre et le monde, entre différentes formes d'expression artistique. (3e°)

HISTOIRE

Identifier les relations existant entre une expression artistique et la société qui l'a vu naître

Situer des artistes et des courants dans leur contexte historique et géopolitique (colonialisme, Belle Époque, abstraction du XXe siècle) (3e°)

Comprendre comment le contexte social et culturel influence une production artistique (3e°).

Répertoire des compétences

PHILOSOPHIE ET CITOYENNETÉ

Identifier et expliciter les présupposés et les enjeux dans la formulation d'une question ; être capable de reformuler la question d'une autre manière.

Questionner les distinctions entre vérité et opinion unanime, vérité et opinion du plus grand nombre, vérité et avis des plus compétents, vérité et position de l'autorité. (3e°)

Distinguer opinion et argument dans l'échange autour d'une œuvre. Problématiser les notions d'auteur, de hasard et de responsabilité dans la création artistique. (3e°)

MATHÉMATIQUE

Identifier et décrire des structures géométriques : répétitions, symétries, angles, trames. (3e°)

Établir des liens entre règles mathématiques et effets visuels dans une composition. (3e°)

Explorer la notion de système comme principe de création (3e°)

ECA

Lire et analyser une image en identifiant ses composantes visuelles : composition, lignes de force, contrastes, rythmes, couleurs.

Mobiliser un vocabulaire plastique adapté pour décrire et interpréter une œuvre.

Réaliser une production en s'appuyant sur une démarche d'observation et d'expérimentation plutôt que sur un résultat attendu. Situer des œuvres dans leur contexte historique et artistique (art optique, art cinétique, abstraction géométrique, danse moderne).

Établir des liens entre des œuvres d'époques et de courants différents.

Suggestions de Lectures

LIVRES

DÉCODER L'ART CONTEMPORAIN

N. Rudd
Flammarion

ART CONTEMPORAIN :
100 ANS D'HISTOIRE

Robert Shore
Les Arènes BD

L'ART DE VOIR L'ART :
50 CARTES POUR CHANGER
VOTRE VISION DE L'ART

Martin Jackson et George Wylesol
Pyramyd
