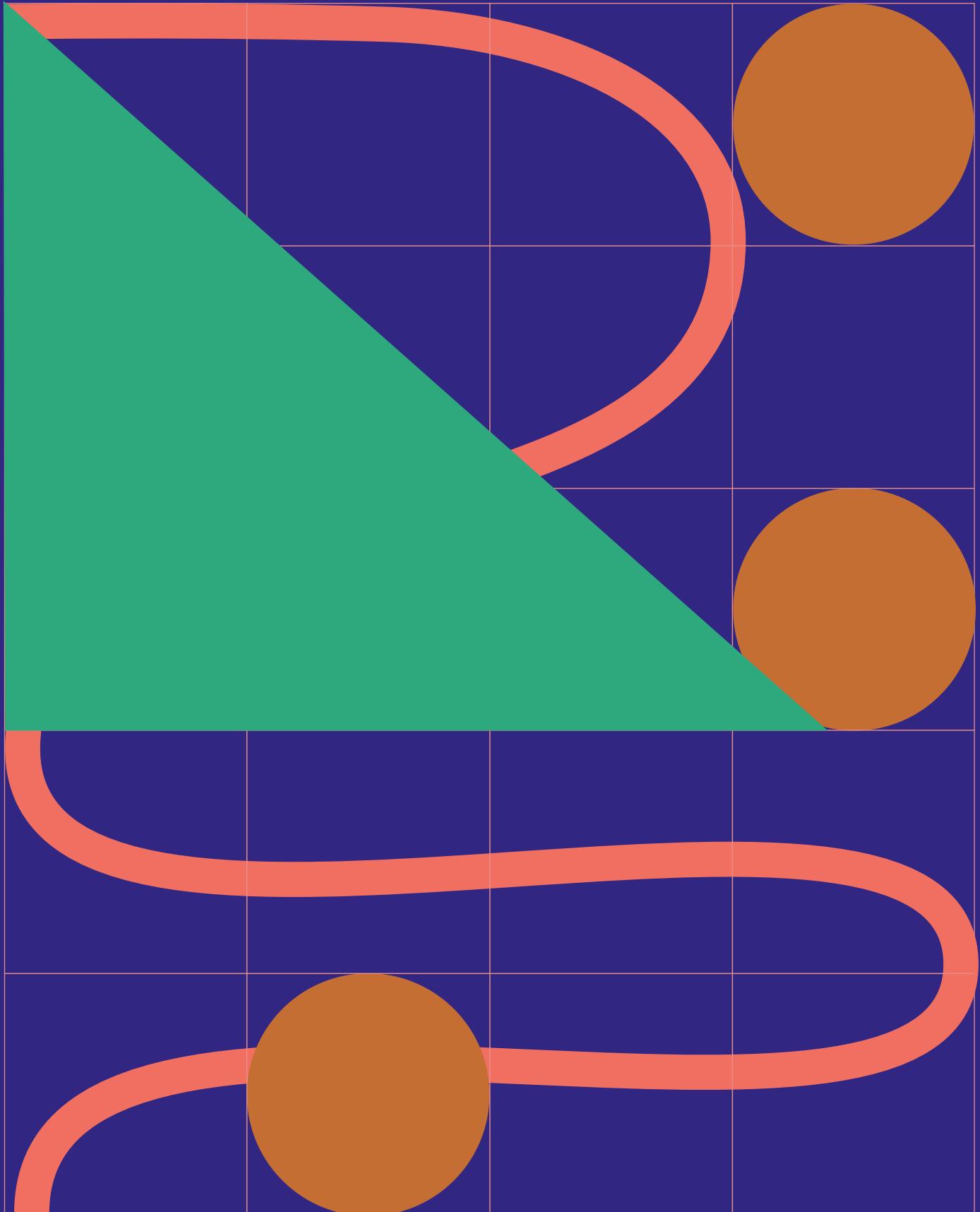


KIT 01

La classe



Les Kits du Centre Pompidou

KIT 01 – LA CLASSE

Design, danse, musique

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

Avec les élèves, questionner les espaces, les repenser et les transformer. Déplacer les meubles et les objets, changer la lumière ou tout simplement provoquer de nouvelles situations inventives et innovantes !

Les artistes nous proposent trois expériences possibles :

① Design – *Variables*

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

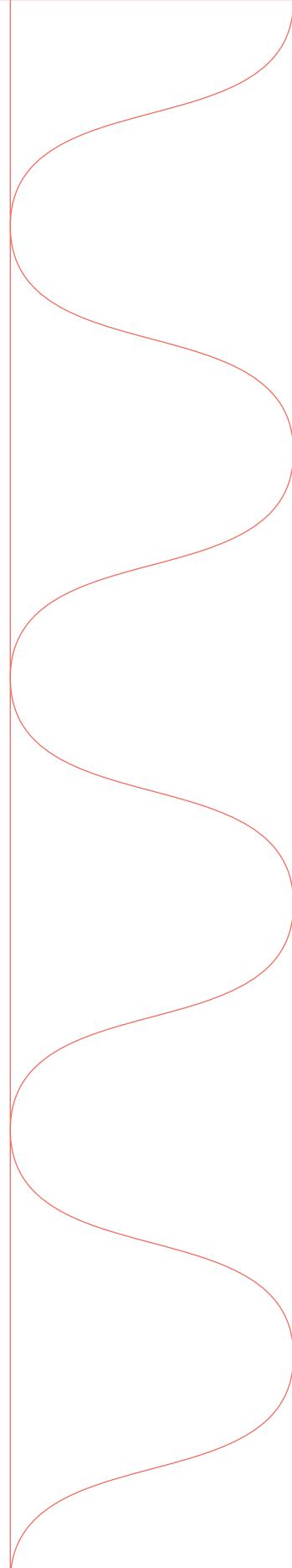
② Danse – *La danse, ça réchauffe*

Scénario conçu par K. Goldstein et Aria Boumpaki, chorégraphes
Rythmer la journée de pauses dansantes dans l'espace de la classe.

③ Musique – *Au creux de l'oreille*

Scénario conçu par Clément Roussillat, compositeur
Écouter les objets du quotidien.

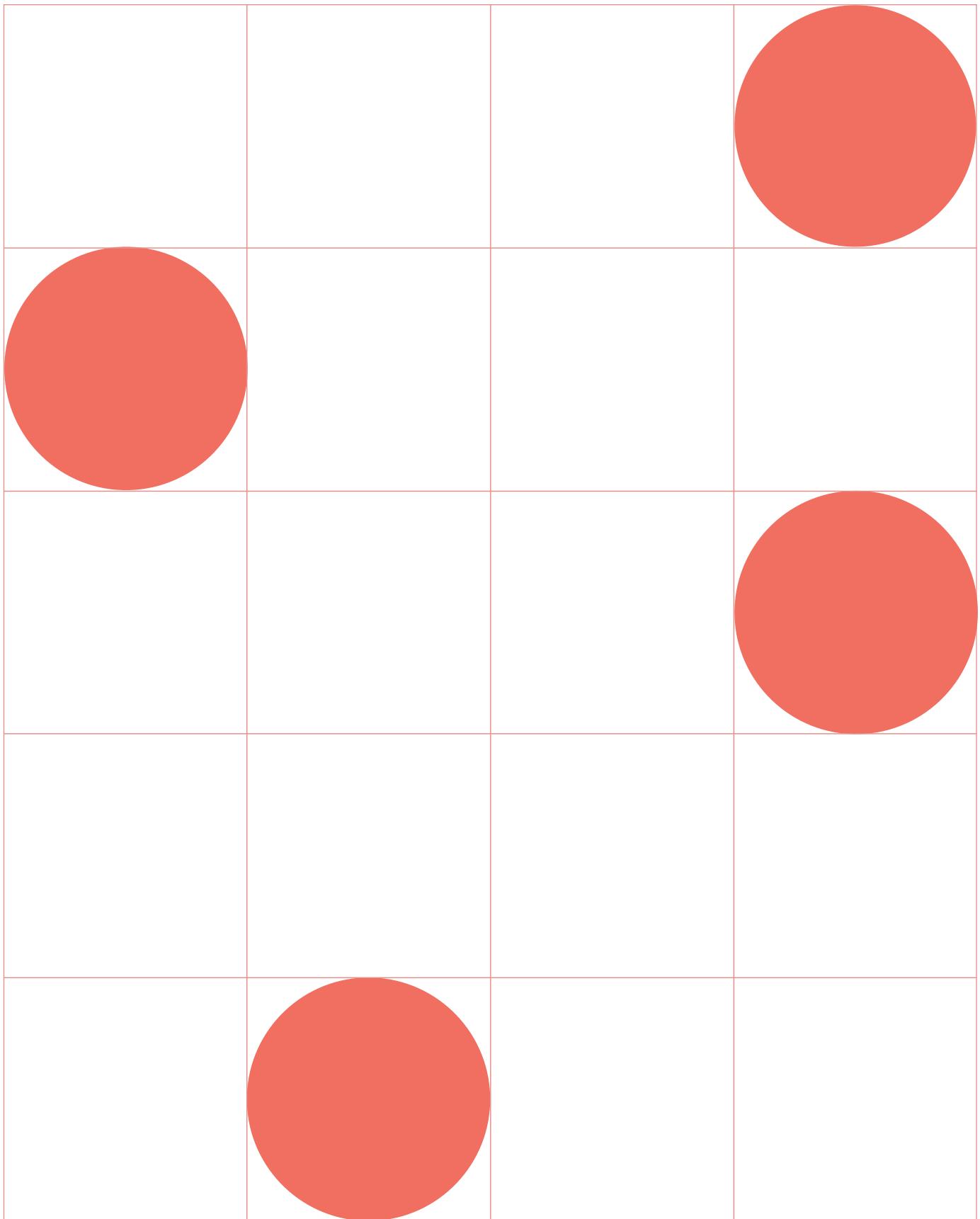
Et pour chacun, prolonger l'expérience avec les œuvres du Centre Pompidou.



Variables

Explorer, ressentir, transformer
l'espace de la classe

Scénario conçu par
Marion Pinaffo et Raphaël
Pluvinage, designers



OBJECTIFS ET LIENS AUX PROGRAMMES SCOLAIRES

Objectifs

- Se repérer et se déplacer dans l'espace.
- S'approprier les espaces de travail.
- Être sensibilisé au design. Travailler en équipe et en mode projet.

Outils et matériel

- Feuilles de couleurs A4 (peintes, colorées, récupération de dessins, ou imprimées → voir annexes).
- Agrafeuses et agrafes.
- Cylindres en bois ou en plastique d'environ 3cm de diamètre (rouleaux à pâtisserie, manches à balais...)
- Scotch, colle, ficelle.

Programmes scolaires

CYCLE 2

Enseignements artistiques:

- La représentation du monde : utiliser divers outils pour représenter. Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et trois dimensions.
- 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 trois dimensions : découvrir et expérimenter le 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.

SCÉNARIO

1. FAIRE L'INVENTAIRE

Durée estimée: 1 h

Proposer aux élèves de lister les activités réalisées en classe: actions, déplacements....
Les inscrire au tableau ou sur des feuilles séparées visibles de tous.
Pour chaque activité lier un espace, une position du corps de l'élève et le mobilier éventuellement associé.
Exemple: Lire → assis sur ma chaise → à mon bureau
Demander ensuite aux élèves d'imaginer, par petits groupes de nouvelles situations: lire allongé, établir des temps collectifs différemment, proposer des « coins » pour lire, rechercher, etc.

2. CONCEVOIR LE NOUVEAU PLAN DE CLASSE

Durée estimée: 1 h à 2 h

Selon le niveau, distribuer aux élèves un plan schématique de la classe assez grand (format A3) ou leur demander de le réaliser (prises de mesures, dessin). Il est possible de « jouer » avec les mesures: compter en pas « enfants » pour les plus jeunes, inventer des unités (un bras « Alexandre » et deux bras « Nadjet »)...
→ Par petits groupes proposer un remaniement des espaces, en couleur sur le plan, en indiquant quelles actions seront liées à cet espace.
→ Leur montrer les modèles possibles établis par les designers: TIPIS / PAROIS / MAISONS (voir le catalogue de modèles en annexe). Tous ces modèles peuvent être combinés entre eux, réagencés...
→ Puis établir collectivement des choix (quels espaces pour quels modèles) et les inscrire sur un plan global de classe. Penser à s'accrocher et s'appuyer sur le mobilier présent (chaises, bureaux...).
→ L'étape suivante consistera à réaliser ces modèles et à les installer dans l'espace de la classe.

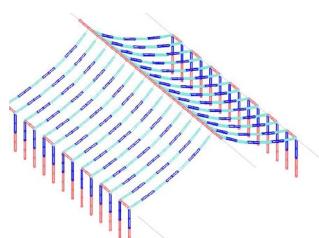
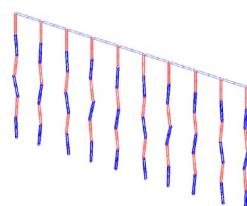
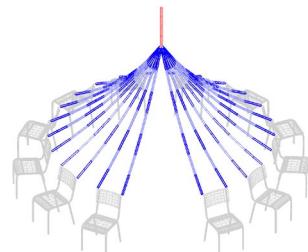
3. TRANSFORMER LA CLASSE

- *Durée: selon le niveau de difficulté choisi.*
- *En amont: selon les modèles choisis par les élèves, préparer le matériel adapté. Voir pour cela le catalogue de modèles en annexe.*

En fonction des modèles choisis par les élèves (de facile à difficile) la réalisation se fait ensuite par petits groupes.

Voici de petits tutoriels pour le montage de certains modèles. Un catalogue avec d'autres modèles se trouve en annexe.

- 3.1 Fabriquer et assembler des tubes
- 3.2 Fabriquer un tipi
- 3.3 Fabriquer une paroi
- 3.4 Fabriquer une maison



3.1 FABRIQUER ET ASSEMBLER DES TUBES

- Durée estimée pour la fabrication et l'assemblage: 1h30 – 2h
- Objectif: réalisation de tubes moyens, courts et longs.
- Matériel nécessaire: agrafes et agrafeuse, manches à balai, feuilles A4.

Pour la fabrication des tubes, il est possible de mélanger les couleurs pour obtenir des motifs, des variations, voire imprimer les exemples en annexes pour des constructions graphiques... Ou récupérer des feuilles de brouillon colorées!

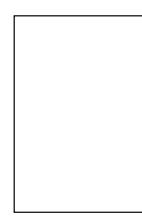
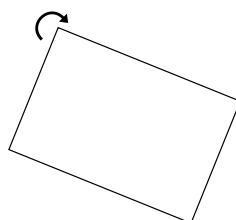
Fabriquer des tubes moyens

- ① Enrouler la feuille dans le sens de la longueur autour du manche à balai de façon bien serrée.
- ② Retirer le cylindre tout en maintenant le tube en papier bien serré.
- ③ Le taper doucement contre une surface plane afin de rendre les extrémités bien planes.
- ④ Insérer l'agrafeuse le plus loin possible dans le tube et agrafer des deux côtés.



Fabriquer des tubes courts

Pour obtenir des tubes plus courts, répétez ces opérations en roulant la feuille A4 dans le sens de la largeur.



Fabriquer des tubes longs

① Pour obtenir des tubes plus longs, coller deux feuilles A4 sur leur largeur (avec de la colle ou du scotch).



② Après le premier tour mettre un morceau de scotch pour éviter que tube ne se déroule.



③ Continuer à enrouler jusqu'au bout du cylindre.

④ Tirer pour faire sortir le cylindre du tube en papier...

⑤ ...jusqu'au deux tiers.

⑥ Répéter les opérations précédentes jusqu'à la longueur désirée.

⑦ Pour terminer placer un morceau de scotch pour éviter que le tube ne se déroule.



⑧ Retirer le cylindre du tube.

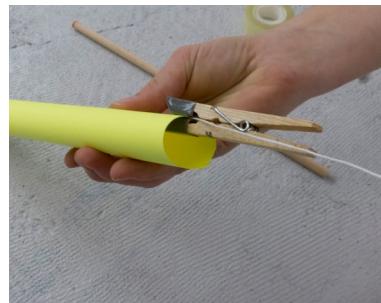
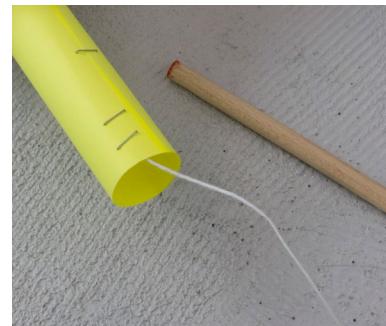
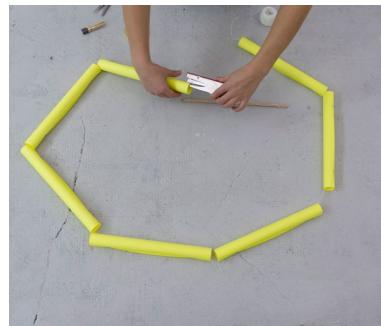
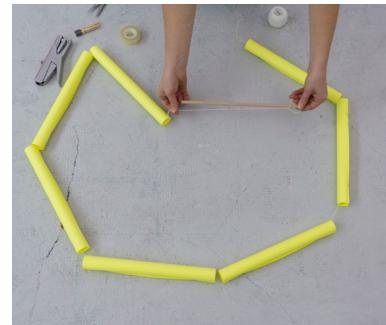
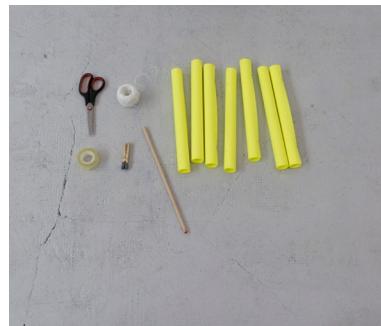
⑨ Couper de façon perpendiculaire chaque extrémité du tube.



Assembler les tubes

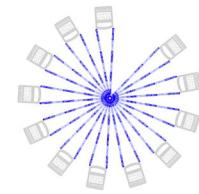
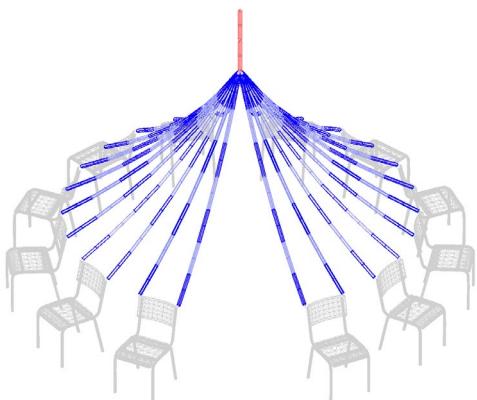
*Matériel nécessaire:
ficelle, baguette de bois 30 cm,
pinces à linge, scotch, ciseaux,
tubes courts ou moyens,
agrafeuse.*

- ① Nouer un bout de la ficelle à la baguette.
 - ② Enfiler la baguette à travers un des tubes jusqu'à atteindre la longueur désirée.
 - ③ Laisser de chaque côté de la ligne de tubes, 30 cm de mou de ficelle.
 - ④ Agrafez ensuite la ficelle au niveau de la sortie du tube.
 - ⑤ Afin de la fixer temporairement, utiliser une pince à linge pour bloquer la ficelle contre le tube.
 - ⑥ Réaliser autant de lignes de tubes que nécessaire.



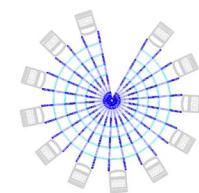
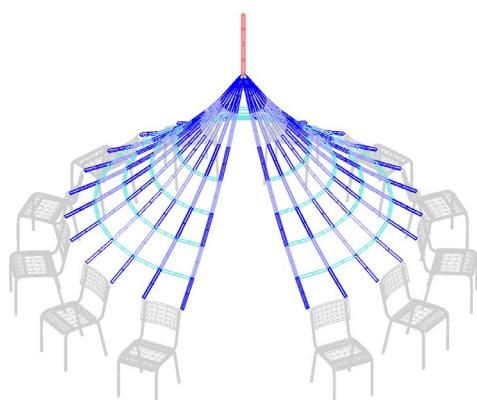
3.2 FABRIQUER UN TIPI

(A1)



■ x 96 ■ x 72 ■ x 2

(A2)



■ x 72 ■ x 2 ■ x 24 ■ x 24 ■ x 24 ■ x 24

Niveau facile

Durée estimée : 1h30

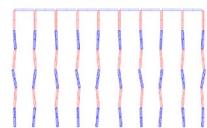
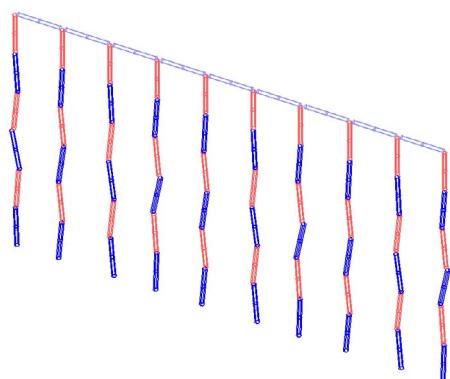
Matériel nécessaire : ficelle solide, ruban adhésif de type gaffer, mobilier de classe, principalement des chaises.

- ① Fixer un point d'accroche (ficelle ou corde au plafond).
- ② Préparer au moins une douzaine de lignes de tubes et autant de chaises.
- ③ Accrocher chaque ligne au point d'accroche descendant du plafond avec un nœud.
- ④ Fixer ensuite les tubes aux chaises disposées en rond, soit en faisant des nœuds avec les ficelles, soit en scotchant la ficelle.



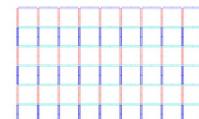
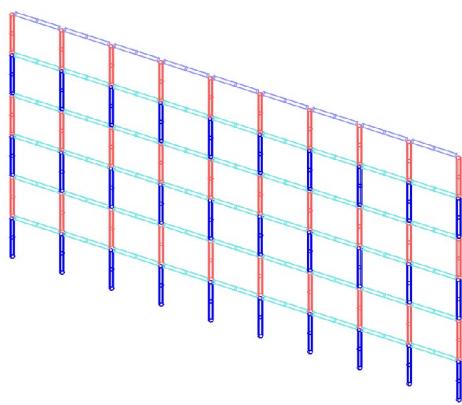
3.3 FABRIQUER UNE PAROI

(C1)



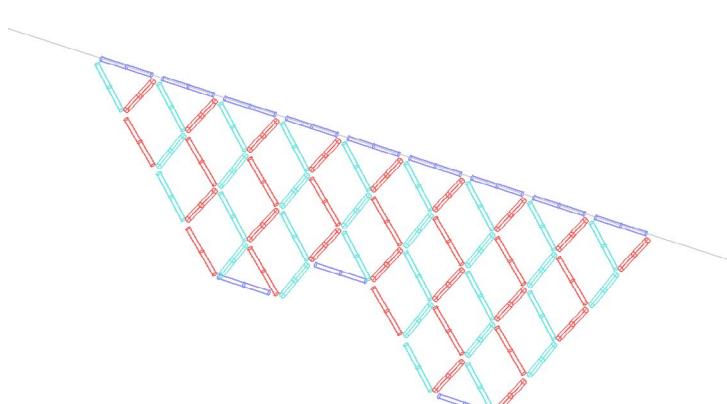
Pour 1m environ
[blue] x3 [red] x12 [blue] x12

(C2)



Pour 1m environ
[blue] x3 [red] x12 [blue] x12 [cyan] x15

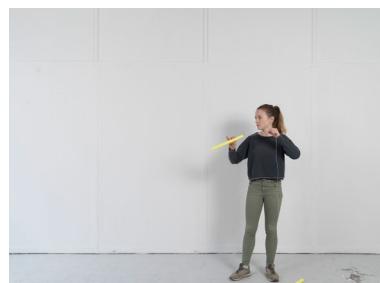
(C3)



Pour 1m environ
[blue] x4 [red] x10 [cyan] x8

Niveau facile*Durée estimée: 1h30**Matériel nécessaire: ficelle solide, pinces à linge.*

- ① Accrocher une ficelle dans un espace de la classe et y glisser plusieurs tubes jusqu'à atteindre la longueur souhaitée.



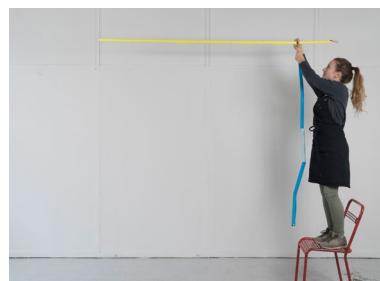
- ② Accrocher l'autre extrémité de la ficelle (à un mur par exemple) et tendre au maximum.



- ③ Bloquer la position d'un des tubes grâce à une pince à linge.



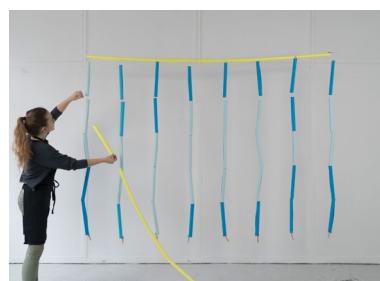
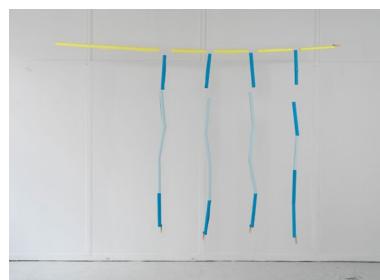
- ④ Accrocher entre deux tubes verticaux une ligne de tubes horizontale.

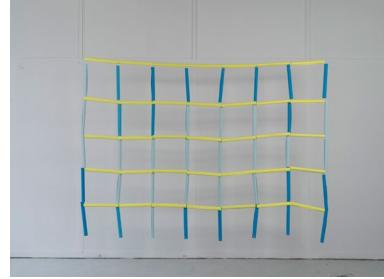
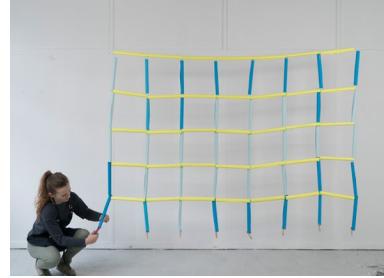
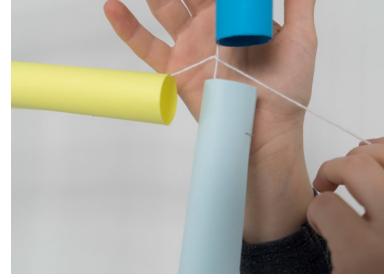
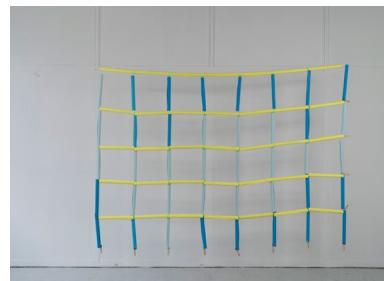
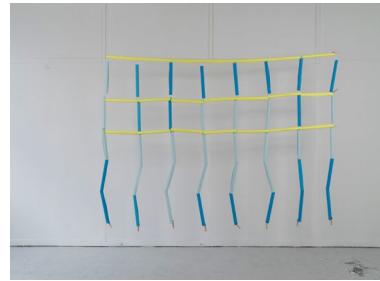
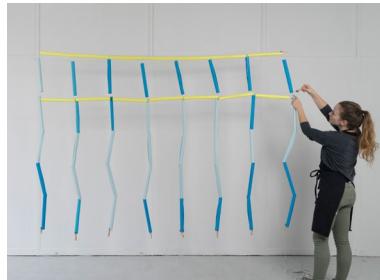
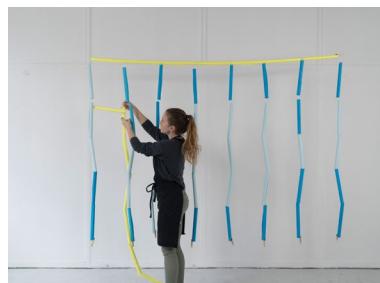


- ⑤ Faire un nœud et ajouter les lignes verticales suivantes.

- ⑥ Utiliser le système de pinces à linge afin de remonter les tubes de chaque ligne verticale à la même hauteur.

- ⑦ Accrocher l'extrémité de la ligne horizontale suivante avec un nœud à chaque intersection entre ligne verticale et horizontale.





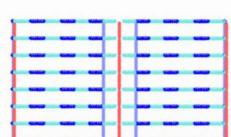
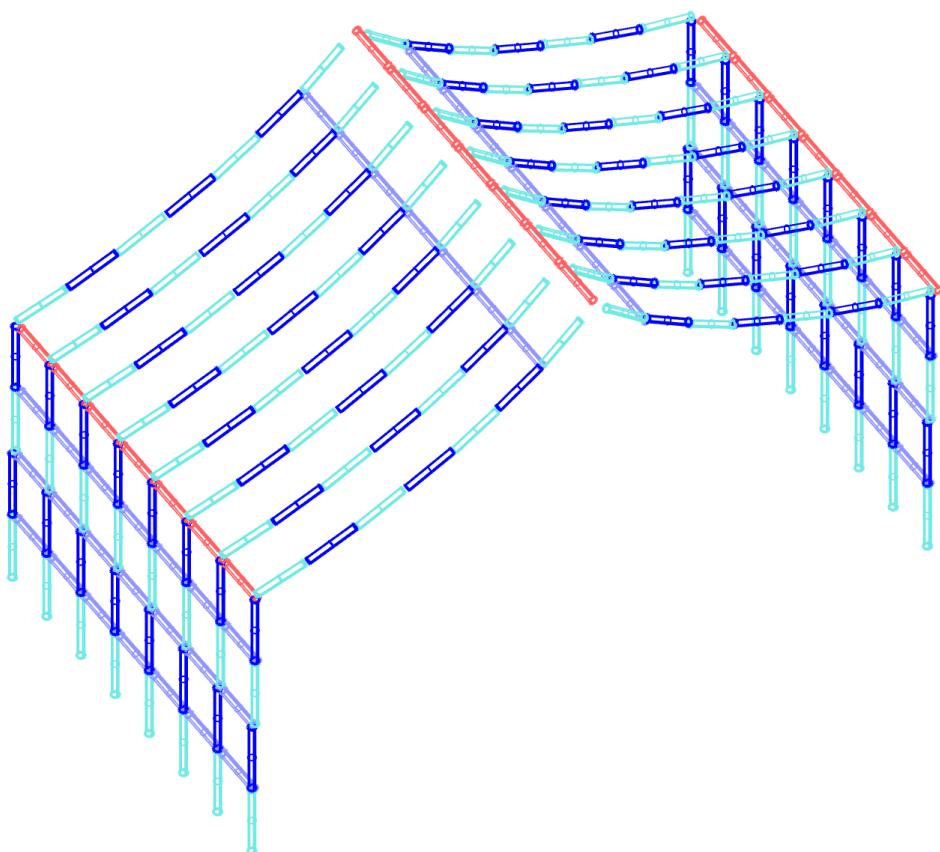
3.4 FABRIQUER UNE MAISON

Niveau difficile

Durée estimée: 2h30

Matériel nécessaire: ficelle solide, ruban adhésif de type gaffer, mobilier de classe, principalement des chaises.

Plusieurs modèles de maison sont proposés, à modular en fonction des espaces, des différents formats...



■ x56 ■ x21 ■ x80 ■ x96

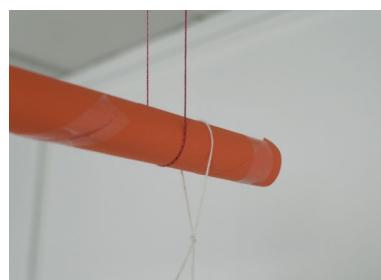
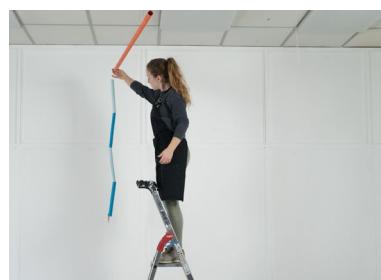
① Mettre en place des points d'accroche au plafond.



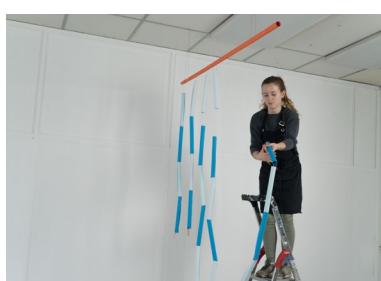
② Faire deux boucles avec une ficelle.
③ Préparer un tube long et l'insérer dans les boucles.



④ Accrocher au tube horizontal une première ligne verticale.



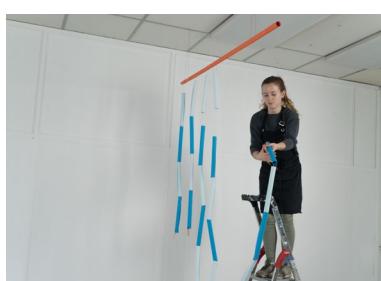
⑤ Répéter l'opération le nombre de fois nécessaire.
⑥ Espacer les lignes verticales de 30 cm environ.



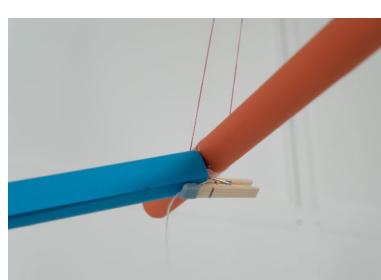
⑦ Répéter l'opération pour fixer un autre tube long horizontal.



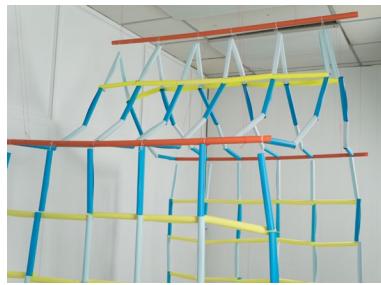
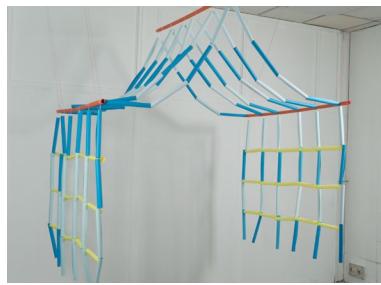
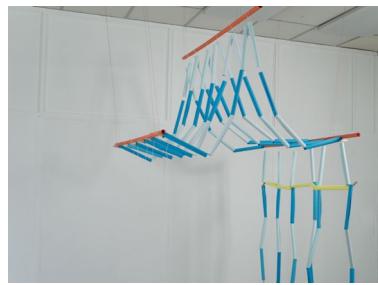
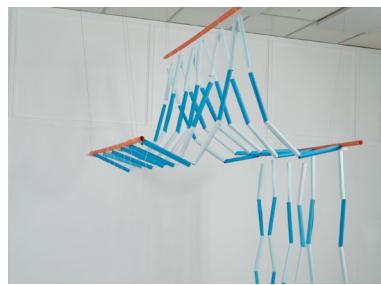
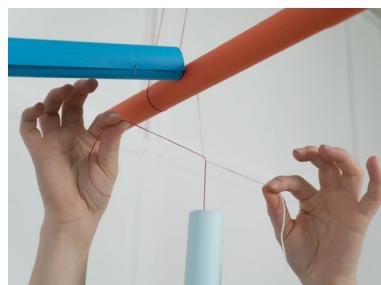
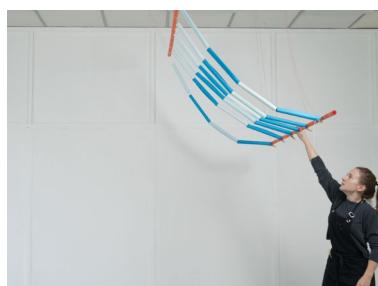
⑧ Accrocher de façon temporaire (en faisant une boucle bloquée par une pince-à-linge) l'autre côté des lignes verticales.



⑨ Répéter l'opération pour chaque ligne.



- ⑩ Il est toujours possible à ce moment d'ajuster la hauteur ou la distance du second tube horizontal.
 - ⑪ Répéter l'ensemble de l'opération pour fabriquer la seconde face du toit.
 - ⑫ Commencer le mur en ajoutant une ligne verticale.
 - ⑬ Faire une boucle avec la ligne du mur autour du tube horizontal.
 - ⑭ Répéter l'opération afin de construire l'ensemble du mur.
 - ⑮ Placer les lignes horizontales (cf. 3.3 Fabriquer une paroi).
 - ⑯ Option : placer des lignes horizontales sur le toit.



4. RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

Prolongez l'expérience avec les œuvres du Centre Pompidou ! Les artistes du musée se sont aussi intéressés à la question : comment transformer et sublimer son espace quotidien.

Ces références traitent du design, d'installations dans l'espace mais également de performances mettant en rapport le corps, le principe de mesure et l'espace.

Vous retrouverez les images des œuvres en haute définition dans les fichiers associés du dossier 04-KIT 1-DESIGN-ŒUVRES, avec la référence indiquée.

① ORLAN, *Sous l'objectif*, 1977

(Série de 12 photographies issues de *Action ORLAN-CORPS. MesuRage du Centre Georges Pompidou*)

01-ŒUVRE-DESIGN-ORLAN

Constatant le peu de place dédiée aux artistes femmes à l'ouverture du Centre Pompidou, ORLAN décide dans ses *MesuRages* de mesurer l'espace du musée à l'aide de son corps-mesure.

[Lien vers l'œuvre](#)

② Bruce Nauman, *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square*, 1968

Vidéo noir et blanc muette

02-ŒUVRE-DESIGN-NAUMAN

Dans son atelier, Bruce Nauman, parcourt minutieusement en avant et en arrière le tracé d'un carré scotché sur le sol. Il s'interroge sur l'idée d'élargir la définition de l'art en incorporant des lieux, activités et matériaux de la vie quotidienne dans son travail. Comment un corps entre-t-il en contact avec le sol ? Comment perçoit-il le volume d'une chambre ou la surface d'un mur ? Comment les voit-il et quelle relation cette vision entretient-elle avec les sensations du corps tout entier ?

[Lien vers la vidéo](#)

[Lien vers l'œuvre](#)

③ Buren, *Cabane éclatée*, N°6, 1985

Bois, toile

03-ŒUVRE-DESIGN-BUREN

La *Cabane éclatée* est un principe qui peut se décliner à l'infini par Buren selon les couleurs et le lieu choisi. La structure va jusqu'à englober l'enveloppe dans laquelle elle se trouve. Cet éclatement laisse

place à des vides, qui permettent à leur tour de créer un lien entre l'œuvre et son environnement.

[Lien vers l'œuvre](#)

④ Ernesto Neto, *We stopped here at the time*, 2002

Lycra, clou de girofle, curcuma, poivre, 450 × 600 × 800 cm

Ernesto Neto invite le spectateur à une participation sensorielle en lui offrant une expérience immersive. Contournant l'espace intime et viscéral de l'œuvre, l'artiste joue avec des matières souples pour explorer ces formes organiques en constante mutation : ici des structures de nylon composées de grappes suspendues et remplies de diverses épices.

[Lien vers l'œuvre](#)

⑤ James Turrell, *Alta (White)*, 1967

Projecteur au gaz xénon

158 × 106 × 75 cm

La démarche de James Turrell est fondée sur la plasticité de la lumière. « La lumière est le matériau que j'utilise, la perception le médium. Mon travail n'a pas de sujet, la perception est le sujet. Il n'y a pas d'image car la pensée associative ne m'intéresse pas ».

[Lien vers l'œuvre](#)

⑥ Felice Varini, *360° rouge, n°2*, 1989

Bande peinte en rouge vif, acrylique mat sur cimaise ou mur

06-ŒUVRE-DESIGN-VARINI

Pour saisir *360° rouge*, le spectateur doit trouver le point de vue idéal jusqu'à ce qu'il perçoive en pivotant sur lui-même une bande peinte rouge courant sur l'ensemble des bâtiments qui l'entourent.

Cette bande perçue comme parfaitement plate abolit tout relief. C'est donc le spectateur qui active cette mise en illusion. La photographie est le constat et la mémoire de son travail.

[Lien vers l'œuvre](#)

[Une vidéo de l'artiste parlant de son œuvre ici](#)

⑦ Dan Flavin, *Untitled (to Donna) 5a*, 1971

Tubes fluorescents (2 jaunes, 2 bleus, 2 roses), structure en métal peint, 244 × 244 × 139 cm

07-ŒUVRE-DESIGN-FLAVIN

Le tube fluorescent est l'élément de base des compositions de Dan Flavin. Dans cette pièce d'angle, l'artiste crée le trouble en orientant des tubes vers l'intérieur et les autres vers l'extérieur, ce qui éclaire l'espace qu'elle délimite mais aussi la zone dans laquelle le spectateur se trouve. Le spectateur ne sait plus où sont les limites de l'œuvre d'art.

[Lien vers l'œuvre](#)

⑧ Georges Rousse, *Le nuage rouge* (Milan), 1986

Epreuve chromogène contrecollée sur aluminium, 119 × 153 cm

08-ŒUVRE-DESIGN-ROUSSE

Georges Rousse est un homme-orchestre : photographe, architecte et plasticien, il s'intéresse principalement à des lieux abandonnés et voués à la destruction. Il y peint des formes colorées souvent géométriques qui constituent des trompes l'œil, qu'il immortalise grâce à la photographie.

[Lien vers l'œuvre](#)



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



② © Service de la documentation photographique du MNAM – Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP © Adagp, Paris



③ Crédit photographique: © Service de la documentation photographique du MNAM – Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP © DB – Adagp, Paris



⑥ Crédit photographique: © Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Gérard Bonnet © Adagp, Paris



⑦ Crédit photographique: © Bertrand Prévost – Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP © Adagp, Paris

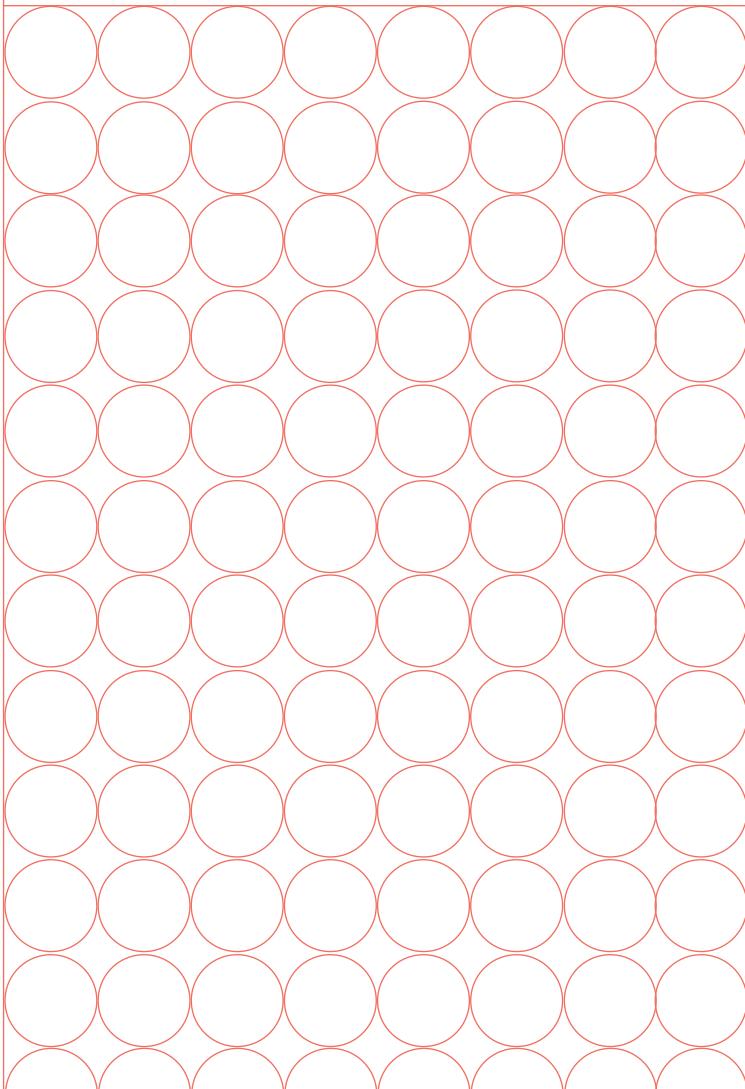


⑧ Crédit photographique: © Philippe Migeat – Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP © Adagp, Paris

5. VERBALISATION ET ÉVALUATION FORMATIVE

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

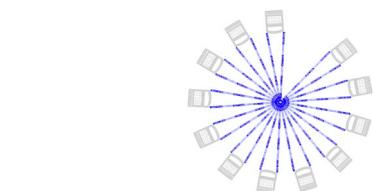
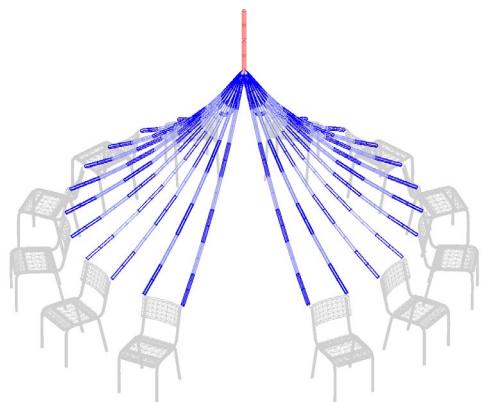
- Quelles différences avez-vous constatées entre votre projet initial sur le plan et le résultat final ? Selon votre expérience, à quoi sont dues ces différences ?
- Quelles compétences et quelles connaissances étaient nécessaires pour réaliser ce projet ?
- Comment vous êtes-vous réparti les tâches au sein de votre groupe ?
- Quels domaines d'apprentissage avez-vous explorés pendant ce projet ?
- Ce projet a-t-il modifié votre perception de la classe ? Comment ?
- À votre avis, quel est l'avantage ou l'inconvénient de transformer ainsi la classe ?
- Qu'est-ce que vous souhaiteriez changer ou améliorer ?



ANNEXE 1 CATALOGUE DE MODÈLES

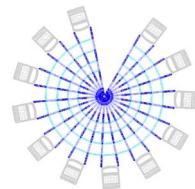
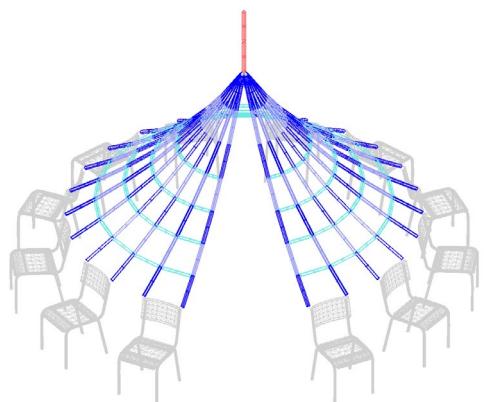
NIVEAU FACILE

(A1)



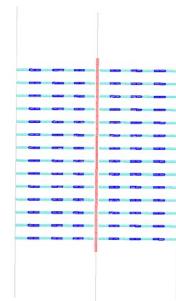
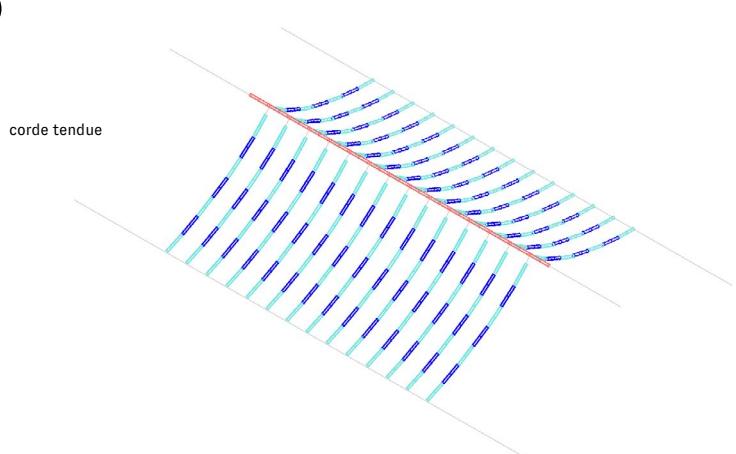
█ × 96 █ × 72 █ × 2

(A2)



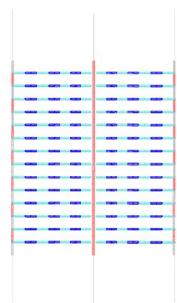
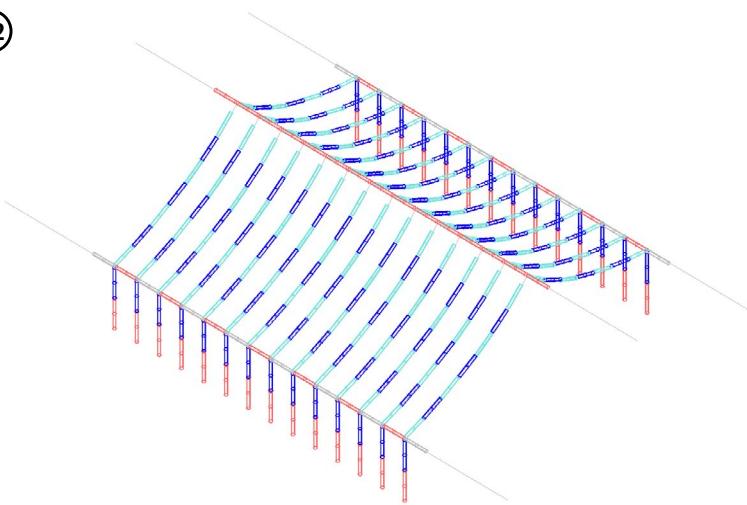
█ × 72 █ × 2 █ × 24 █ × 24 █ × 24 █ × 24

(B1)



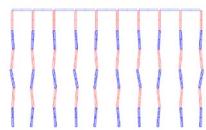
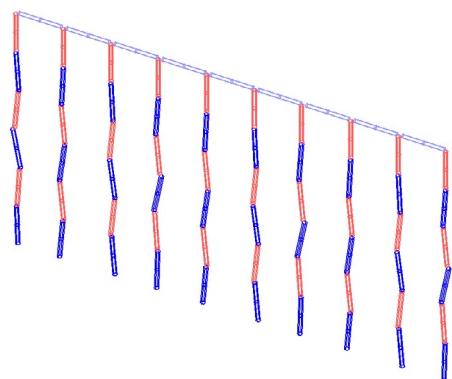
■ × 84 ■ × 15 ■ × 112

(B2)



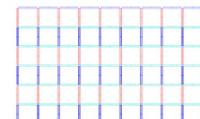
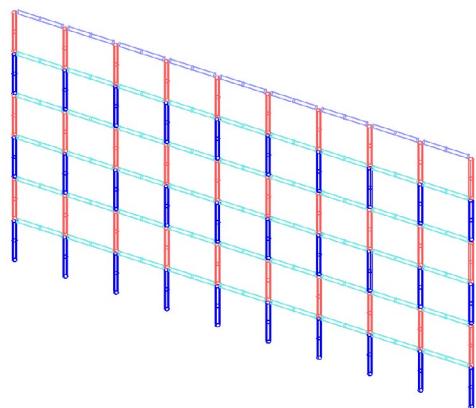
■ × 112 ■ × 43 ■ × 112

(C1)



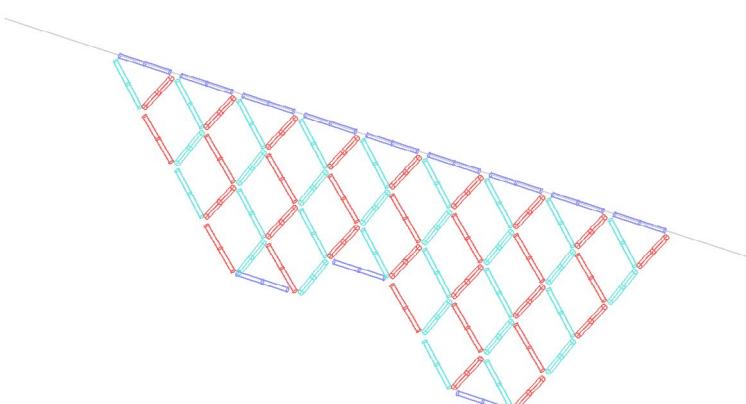
■ × 3 ■ × 12 ■ × 12
Pour 1m environ

(C2)



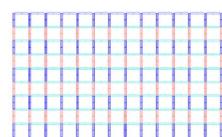
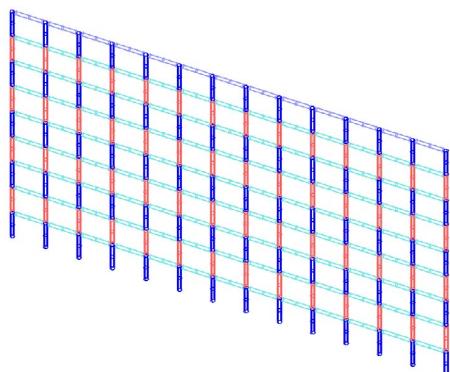
■ × 3 ■ × 12 ■ × 12 ■ × 15
Pour 1m environ

(C3)



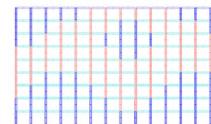
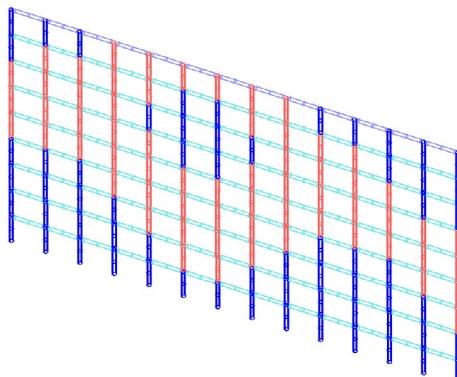
■ × 4 ■ × 10 ■ × 8
Pour 1m environ

(C4)



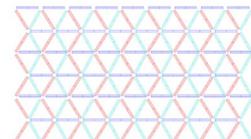
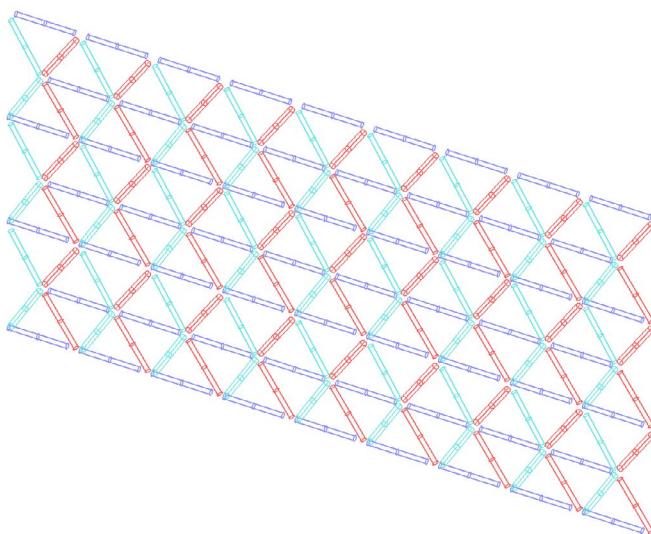
■ × 3 ■ × 16 ■ × 20 ■ × 24
Pour 1m environ

(C5)



■ × 3 ■ × 16 ■ × 19 ■ × 24
Pour 1m environ

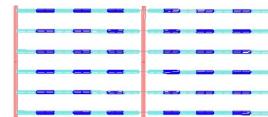
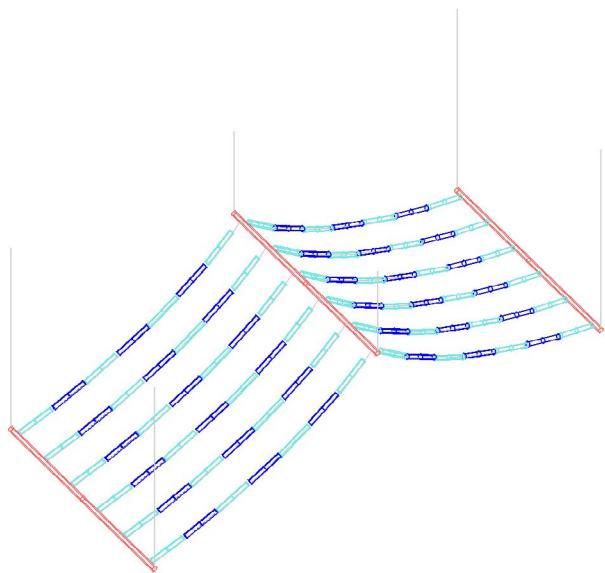
(C6)



■ × 18 ■ × 18 ■ × 18
Pour 1m environ

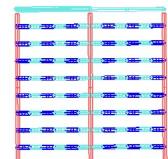
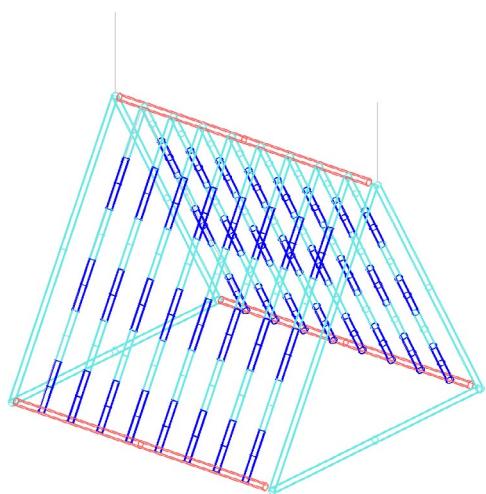
NIVEAU DIFFICILE

(D1)



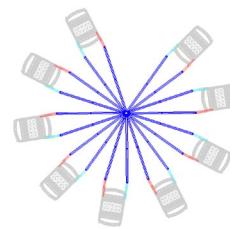
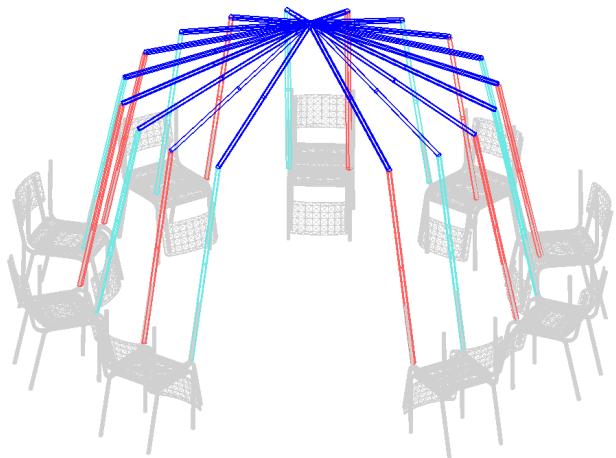
■ x 36 ■ x 48 ■ x 3

(D2)



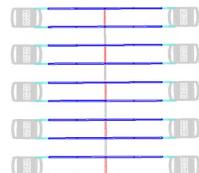
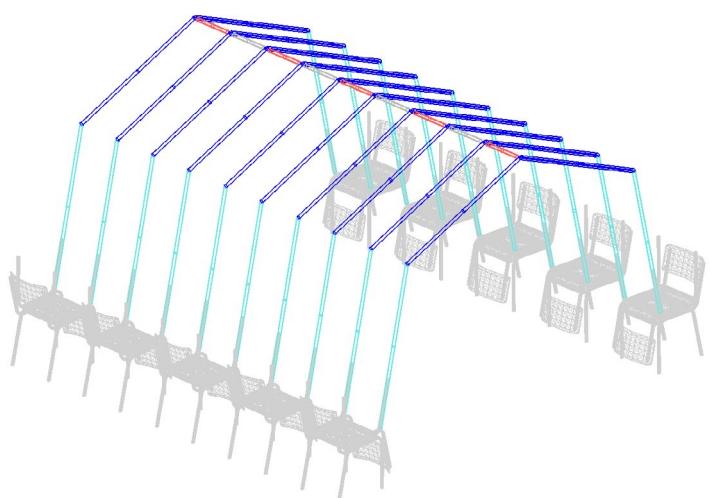
■ x 48 ■ x 48 ■ x 3 ■ x 3

(E1)



■ x18 ■ x9 ■ x9

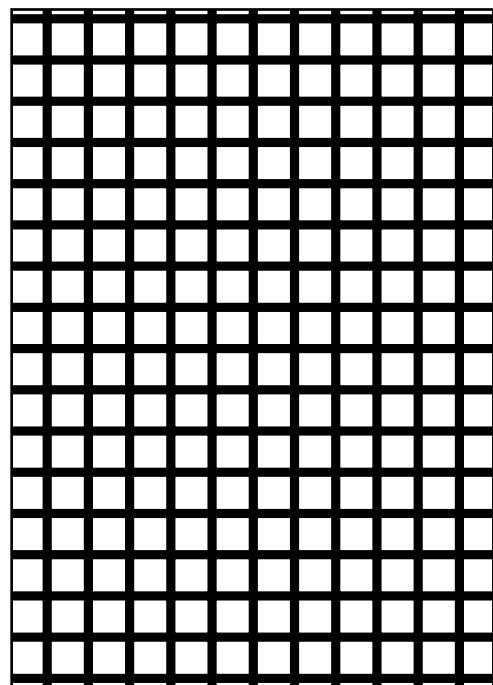
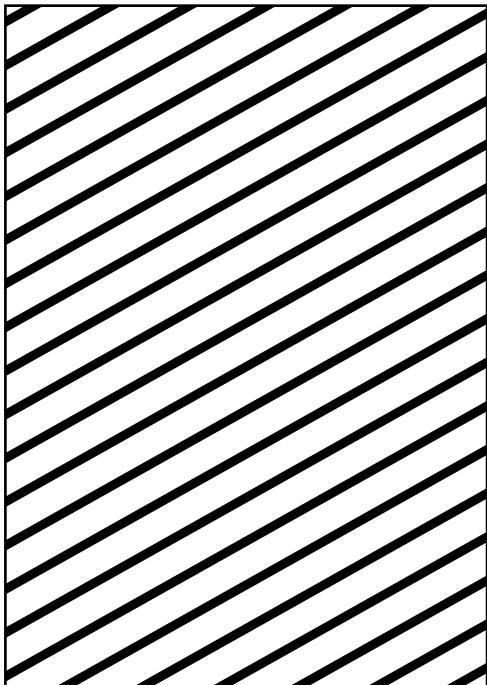
(E2)

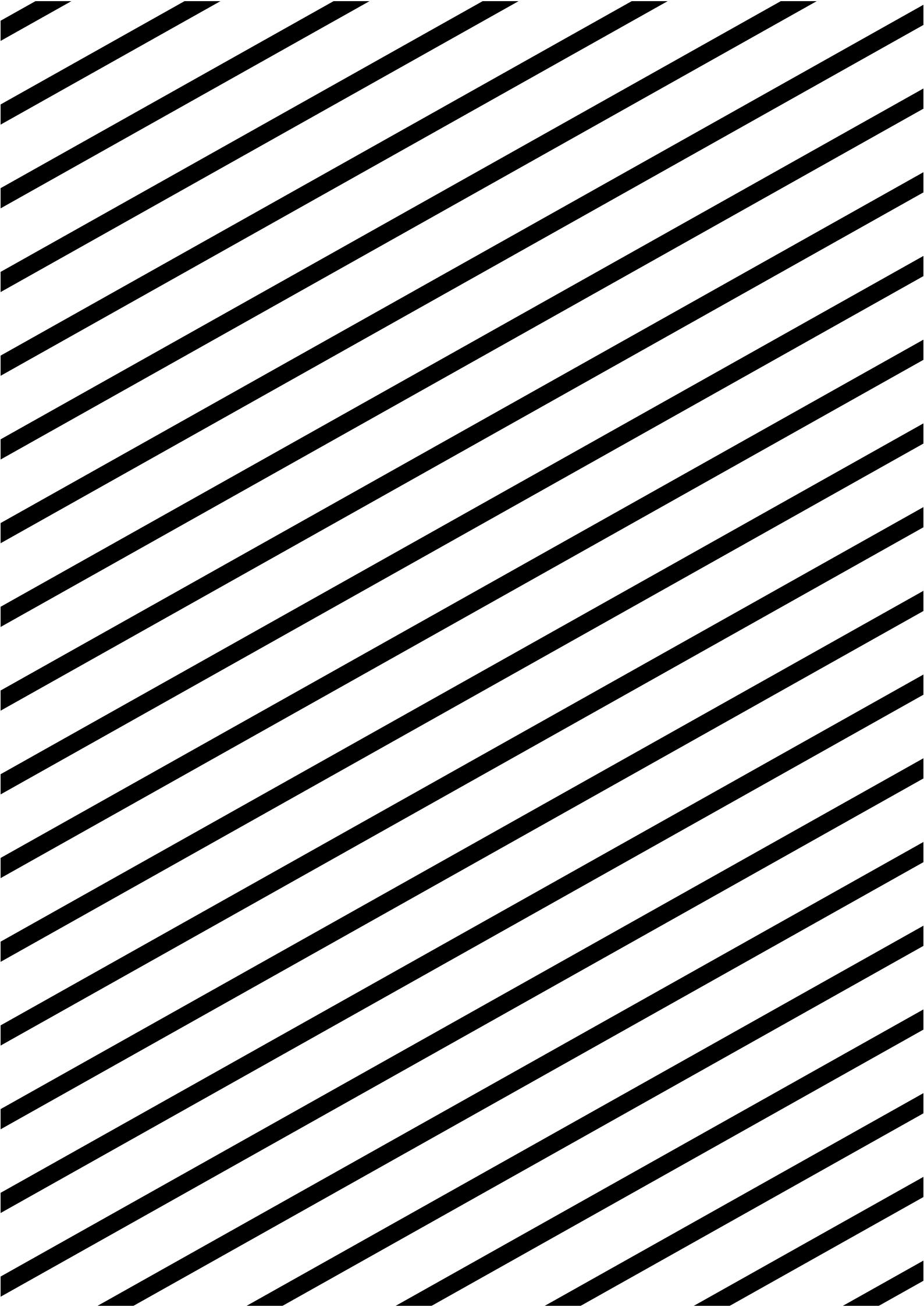


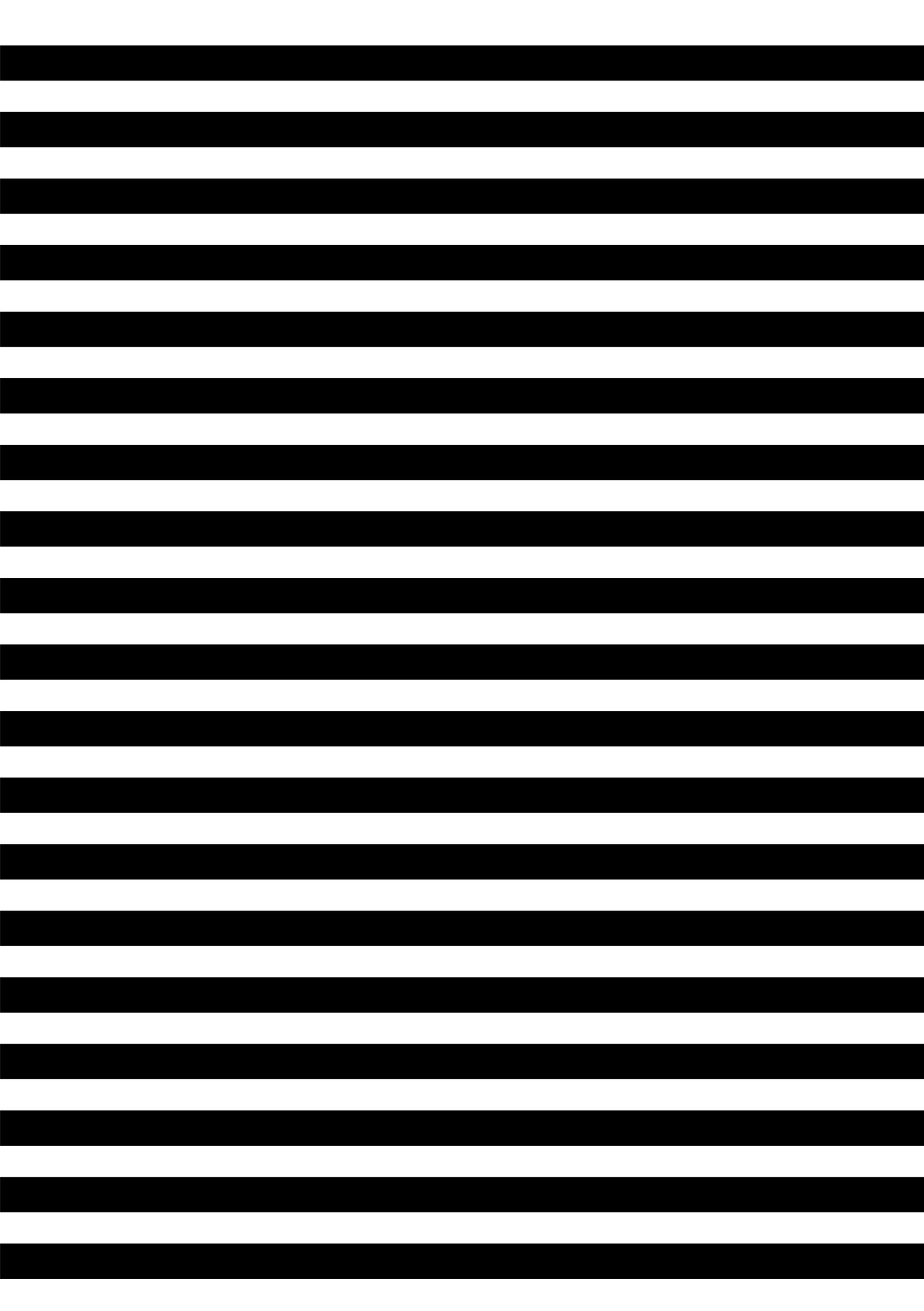
■ x20 ■ x20 ■ x5

ANNEXE 2 MOTIFS

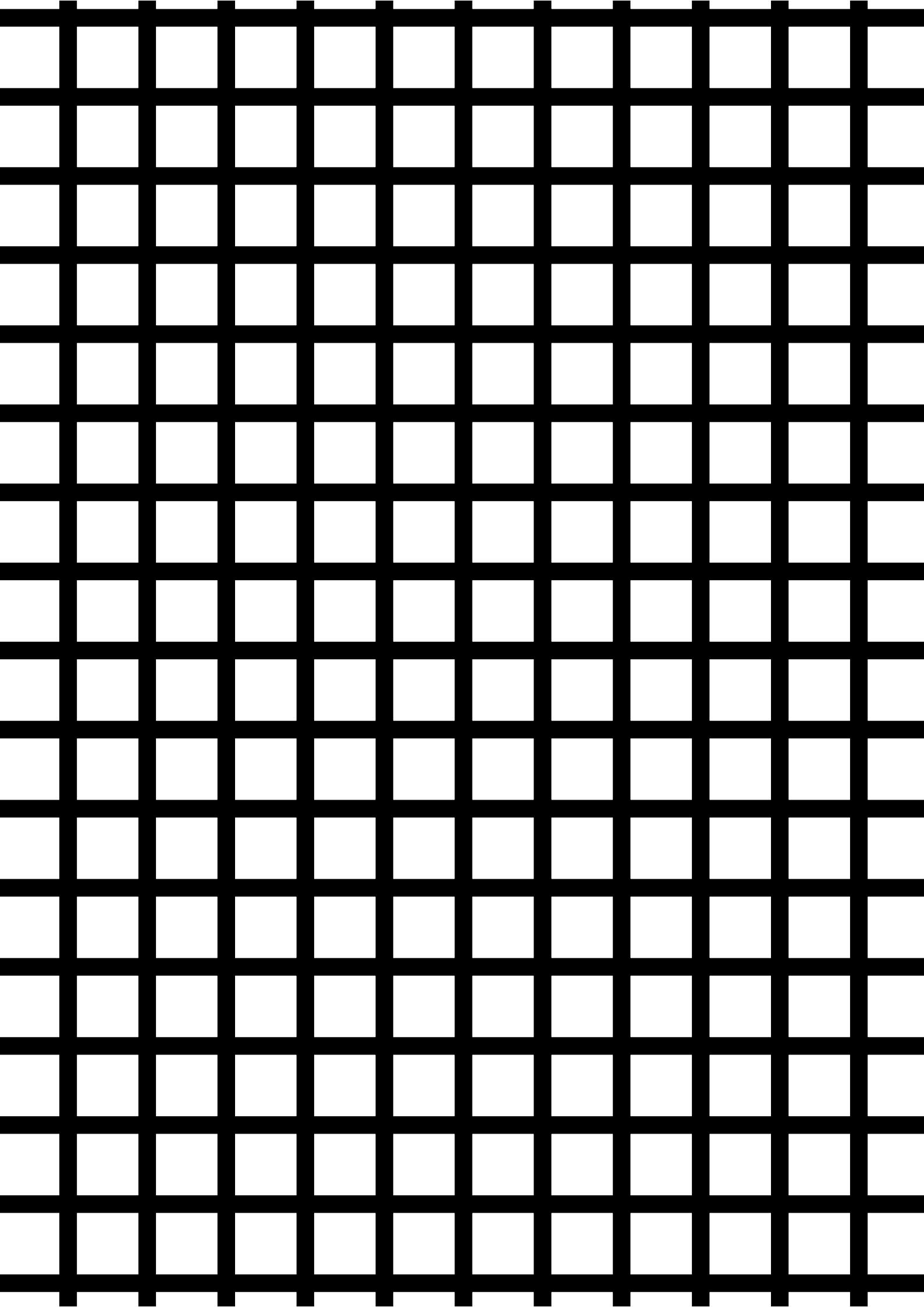
Voici des propositions de motifs à imprimer pour créer des univers très graphiques.







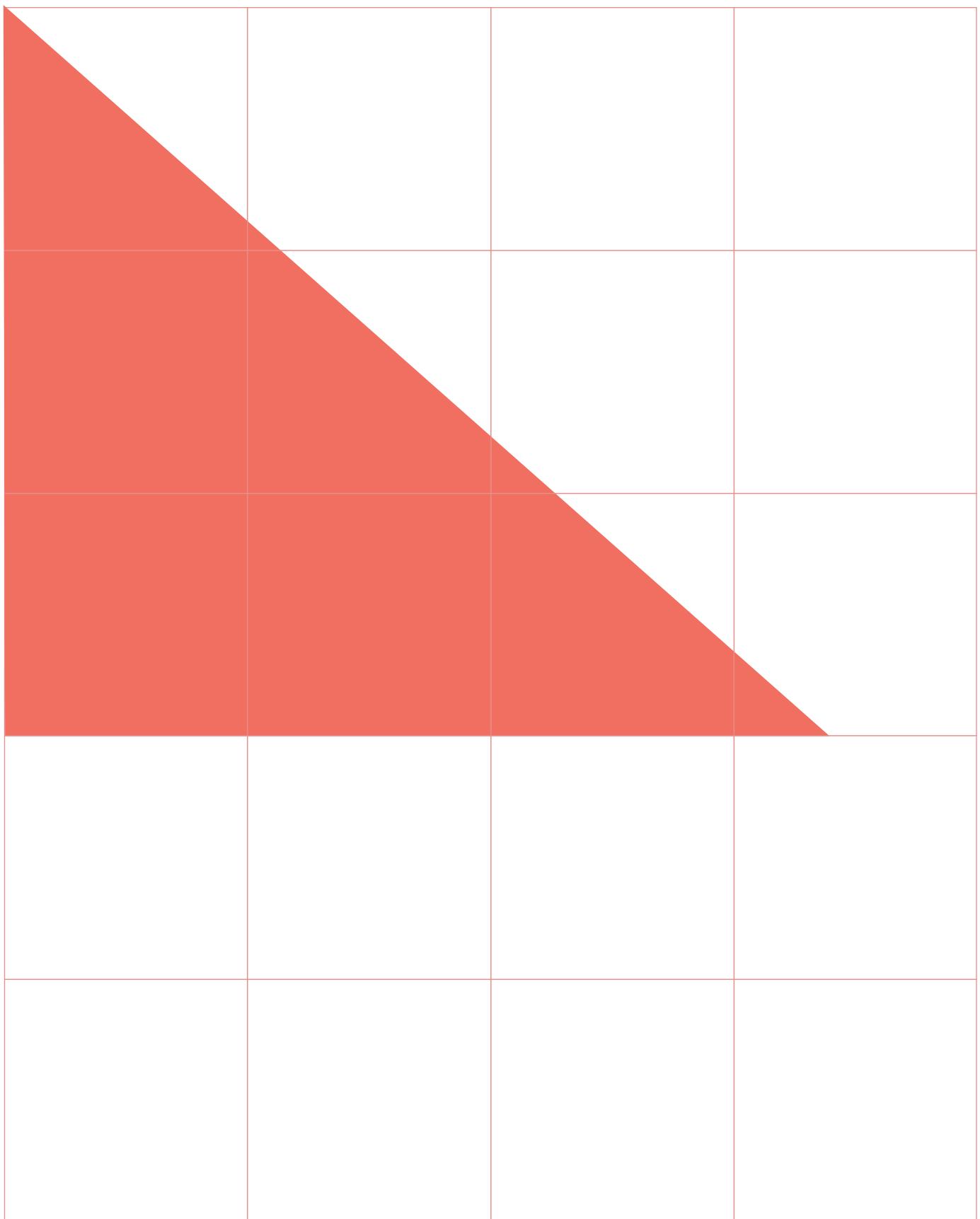




La danse, ça réchauffe

Rythmer la journée de pauses
dansantes dans l'espace de la classe

Scénario conçu par
K. Goldstein et Aria Boumpaki,
chorégraphes



OBJECTIFS ET LIENS AUX PROGRAMMES SCOLAIRES

Objectifs

- Prendre conscience de son corps.
- Aborder la danse *via* des gestes simples.
- Être sensibilisé à la danse contemporaine.

Programmes scolaires

CYCLE 2

Éducation physique et sportive :

- Développer sa motricité et construire un langage du 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.

Outils et matériel

Facile, vous n'avez besoin d'aucun matériel spécifique !

SCÉNARIO

Ce scénario est accompagné de petites vidéos de tutoriels, réalisées par les chorégraphes, qui pourront ainsi, à distance, aborder les positions, les gestes et la composition chorégraphique aux élèves.

Pour chaque partie une ou plusieurs vidéos sont indiquées en référence.

Toutes les vidéos se trouvent dans le dossier « 02-KIT 1-DANSE-Vidéos » qui accompagne le kit.

Le scénario se compose de deux parties:

1. S'échauffer (environ 20 mn)

2. Découvrir *la Danse de la flamme*

Selon les parties des scénarios, dansez individuellement (partie « S'échauffer ») ou collectivement en formant une ronde (partie « Découvrir *la Danse de la flamme* »).

1. S'ÉCHAUFFER

*Durée estimée: 20 mn
hors temps de visionnage des vidéos*

Avant de commencer vous pouvez montrer à la classe la vidéo d'introduction où les deux chorégraphes se présentent...

→ Vidéo associée: 01-VIDEO-DANSE-Introduction (00:51)

Ainsi que celle qui présente *la Danse de la flamme* dans son intégralité.

→ Vidéo associée: 03-VIDEO-DANSE-Danse de la flamme intégralité (03:10)

L'échauffement est une première entrée en matière avant de commencer à apprendre *la Danse de la flamme*. Vous pouvez faire cet échauffement à plusieurs moments de la journée en classe en restant assis devant vos bureaux. Les deux chorégraphes présentent les étapes de l'échauffement en vidéo, pas à pas.

La vidéo peut être montrée aux élèves pour les guider ou vous servir de tutoriel:

→ Vidéo associée: 02-VIDEO-DANSE-S'échauffer (04:19)

1.1 LE BALLON

Nous souhaitons réveiller la conscience de la respiration chez l'enfant. Créer ainsi une détente et possiblement un moment calme. Pour cela, imaginer son ventre comme un ballon qui se gonfle et se dégonfle.

① Gonfler le ventre en inspirant par le nez.

② Puis dégonfler le ventre en expirant par la bouche.

Pour aller plus loin

Ne pas hésiter à créer des petits sons à l'inspiration et à l'expiration, les vibrations détendront aussi tout l'appareil phonatoire. Privilégiez les sons en (S) ou bien en (CHH) ou encore en (MMM).



1.2 LA COLONNE

Nous souhaitons maintenant mobiliser la colonne et détendre le haut du corps.

① Pour cela, relâcher la tête devant soi et descendre jusqu'à la table ou le sol. La tête passe d'une position de veille quand nous sommes assis à une position de relâchement arrivée sur la table ou le sol. Ceci se fait doucement et délicatement, de façon continue.

② Descendre et remonter la tête en 8 comptes.
Les comptes permettent de trouver une lenteur diffuse.

Pour aller plus loin

Ne pas hésiter à faire ce jeu en miroir, les enfants en face à face sans se parler doivent se suivre et écouter le rythme commun. Vous pouvez aussi pratiquer cet exercice debout et relâcher la tête et le haut du corps jambe mi-tendues.



1.3 LE FEU DE CAMP

Nous réveillons à présent notre imagination, en inventant un feu de camp devant soi !

① Prendre contact et réchauffer plusieurs parties de notre corps.

② Se réchauffer en frottant les mains, les bras, les joues, les cheveux, le cou, et les épaules.

Pour aller plus loin

Varier les qualités de toucher: caresser, tapoter, gratter, étaler, masser...



1.4 LES SIGNAUX DE FUMÉE

Chaque élève peut aussi avoir son signal de fumée à soi, telle une signature. Les enfants peuvent ainsi s'appeler par le mouvement et sans la voix, juste par leurs signaux de fumée.

Pour aller plus loin

① Faire à présent des signaux de fumée avec le feu de camp qui est devant nous. Pour cela, utiliser les mains pour envoyer la fumée imaginaire vers un camarade. Les signaux de fumée permettent de réveiller les bras et l'imaginaire.

② Passer de très grands signaux de fumée à des tous petits.



1.5 LE SOL SE RÉCHAUFFE

① Imaginer que le sol commence à se réchauffer. Au fur et à mesure que le sol devient brûlant, bouger les pieds plus rapidement.

② Puis, à l'inverse, bouger les pieds de moins en moins vite lorsque le sol se refroidit.



2. DÉCOUVRIR LA DANSE DE LA FLAMME

Durée estimée 40 mn
 → Vidéo associée: 03-VIDEO-DANSE-Danse de la flamme intégralité (02:44)

La Danse de la Flamme est la chorégraphie du Kit 1. Cette danse a été conçue pour s'effectuer le matin en arrivant à l'école, l'après-midi avant la sieste ainsi que le soir avant de se quitter.

Le lieu idéal pour cette chorégraphie serait l'installation construite en amont dans le Kit 1 – Design – Variables (autour, dedans...).

Pour cette chorégraphie, il est recommandé de placer élèves et professeur en cercle, afin que tout le monde puisse se voir. Elle est constituée de sept étapes, dont voici le déroulé. La vidéo associée vous présente les mouvements réalisés avec les chorégraphes. Elle peut être diffusée dans la classe, les élèves suivant les indications au fur et à mesure.

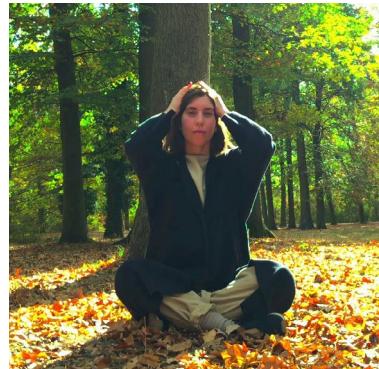
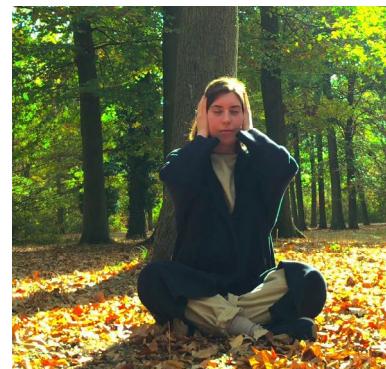
2.1 BOIS OU SILEX?

- ① Frotter les mains comme pour allumer un feu de camp avec deux bouts de silex ou deux bouts de bois.
- ② Réchauffer les différentes parties des mains: la paume, le dos, les tranches.



2.2 CHALEUR DU VISAGE

- ① Une fois les mains réchauffées, diffuser cette chaleur sur le visage.
- ② Poser les mains, l'une après l'autre, sur les yeux, les oreilles, le crâne.
- ③ Répéter ce mouvement trois fois, de plus en plus vite.



2.3 LES BÛCHES DE LA CHEMINÉE

- ① Puis pour réveiller le cou, masser le cou et la gorge, puis tendre les bras.
- ② S'imaginer jeter du bois dans le feu de camp qui se trouve au centre de notre cercle. Jeter trois à quatre bûches dans ce feu imaginaire.



2.4 LES AMPOULES

- ① Une fois le feu allumé, allumer chaque doigt comme s'il s'agissait d'une ampoule.
- ② Masser la pulpe du doigt ainsi que l'ongle. Bien prendre le temps de répéter l'opération pour chaque doigt.



2.5 LES LUCIOLES

- ① Une fois les doigts réveillés, chaque doigt devient une luciole qui s'envole et virevolte autour de nous.
- ② Progressivement accélérer la vitesse de mouvement des doigts et agrandir l'espace de la danse.
Les lucioles s'agitent jusqu'à nous tirer vers le haut et nous permettent de nous relever.



2.6 LA BOULE

La luciole se transforme ensuite en boule de feu.

- ① Modéliser la boule de feu en l'imaginant l'avoir entre nos mains.
- ② Jouer sur ses dimensions, passant d'une petite à une grande boule. S'amuser avec les extrêmes en la modélisant du minuscule au gigantesque.
- ③ Répéter le mouvement trois fois.



2.7 LA BOULE DE FEU

La boule de feu devient enflammée telle une météorite, c'est le moment de la lancer !

- ② Jeter la boule de feu énergiquement en pensant à bien avoir les genoux pliés et les bras tendus.
- ② Répéter l'opération trois fois. Et c'est ainsi que se clôture *la Danse de la flamme...*

Pour aller plus loin

Il est aussi possible de faire *la Danse de la flamme* face à face. Ce jeu de miroir permettra de l'apprendre de façon synchronisée.

Il est aussi possible de faire la chorégraphie les yeux fermés, par exemple dans l'un des tipis construits lors du Kit 1 – Design – *Variables*. Cela éveillera les sens et l'imagination.



3. RÉFÉRENCE ARTISTIQUE

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

Vous retrouverez l'image de l'œuvre en haute définition le dossier 03-KIT 1-DANSE-Œuvres

① **Anonyme, Danse serpentine [II] d'après Loïe Fuller, 1897-1899**
Beta numérique couleur, muet (Institut Lumière)
[01-OEUVRE-DANSE-FULLER](#)
Avec la *Danse serpentine*, sa première chorégraphie en 1892, Loïe Fuller fait preuve d'une grande inventivité et ingéniosité. Revêtue d'un voile de tissu de plusieurs mètres qu'elle agite habilement, elle danse sur un sol transparent, qu'éclaire par dessous des lumières de différentes couleurs, créant de multiples figures

éphémères. Les quelques secondes d'un film permettent d'entrevoir la magie de cette chorégraphie. Loïe Fuller influencera beaucoup les artistes de son temps, à commencer par les futuristes puis, au-delà, tous les artistes qui cherchent à relier la lumière au mouvement et à la musique.
→ [Lien vers l'œuvre](#)
→ [Lien vers la vidéo sur Youtube](#)
→ [Lien vers le dossier pédagogique *Danser sa vie*](#)



Crédit photographique: © Service de la documentation photographique dumnAM – Centre Pompidou, mnAM-CCI /Dist. RMN-GP© droits réservés

4. VERBALISATION ET ÉVALUATION FORMATIVE

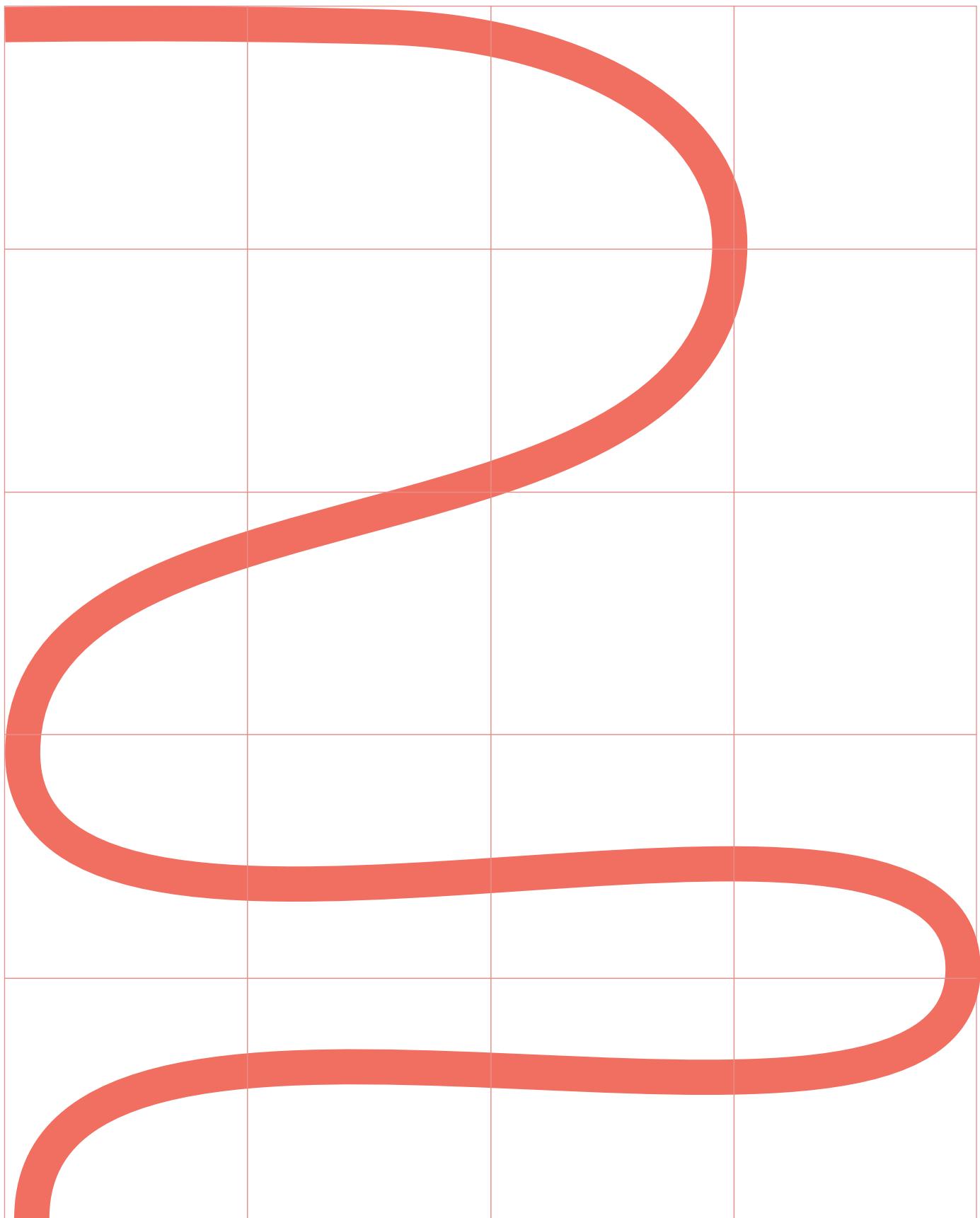
Voici quelques pistes pour la verbalisation collective et l'évaluation formative avec les élèves, à adapter selon les niveaux.

- Avez-vous compris pourquoi les chorégraphes vous incitent à vous échauffer avant de danser ?
- Pouvez-vous imaginer une chorégraphie, en partant d'un autre élément (eau, terre...) ? Si oui quels en seraient les mouvements ?
- À votre avis, danse-t-on uniquement dans une salle de spectacle ? Si non où peut-on danser ?
- La danse est au croisement de deux disciplines que vous pratiquez à l'école, pouvez-vous deviner lesquelles ?

Au creux de l'oreille

Écouter les objets
du quotidien

Scénario conçu par
Clément Roussillat,
compositeur



OBJECTIFS ET LIENS AUX PROGRAMMES SCOLAIRES

Objectifs

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

Programmes scolaires

CYCLE 2

Éducation musicale:

- Connaitre 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.

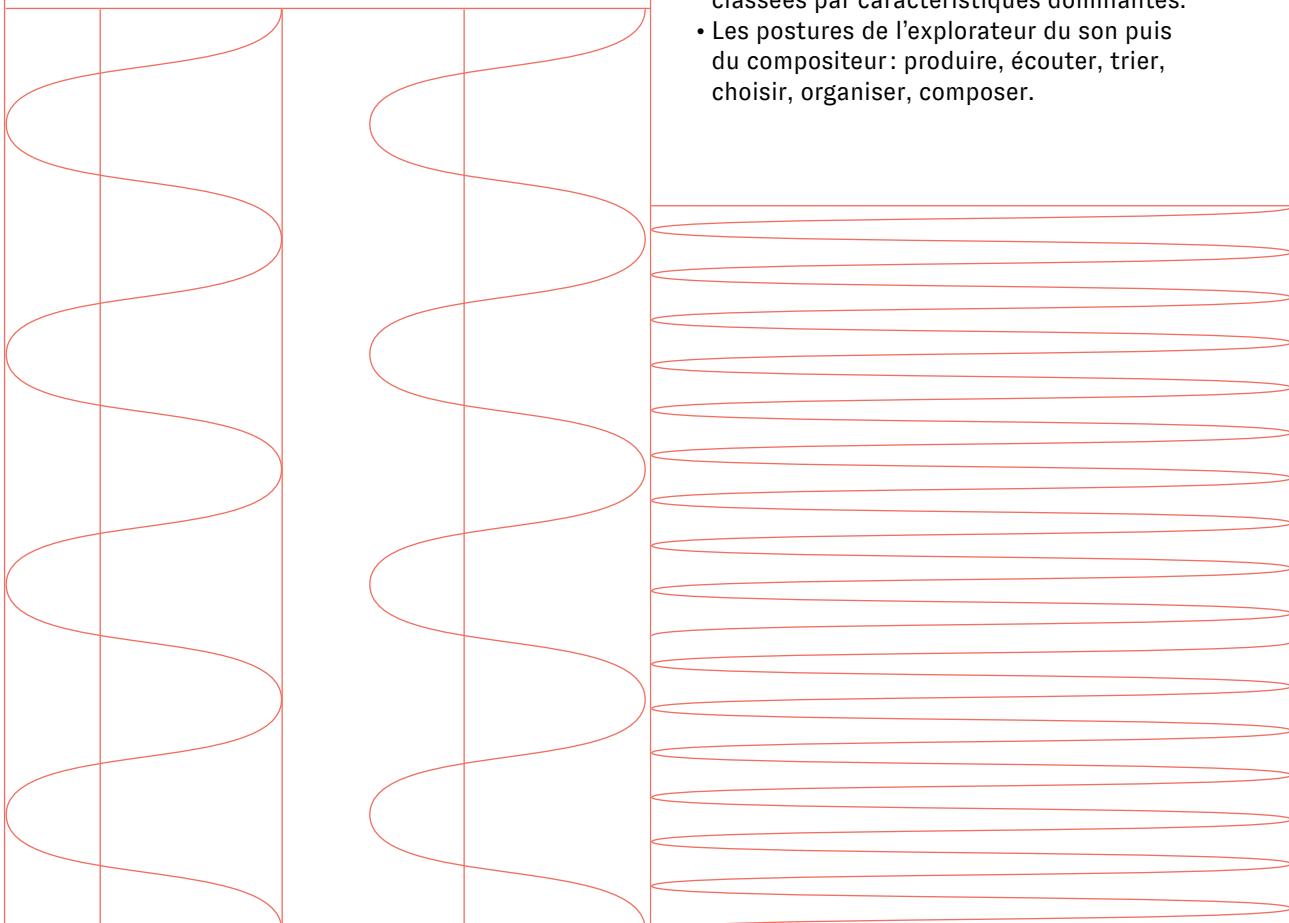
CYCLE 3

Éducation musicale:

- Expérimenter les paramètres du son et en imaginer en conséquence des utilisations possibles.
- Imaginer des représentations graphiques pour organiser une succession de sons et d'événements sonores.
- Inventer une organisation simple à partir de sources sonores sélectionnées (dont la voix) et l'interpréter.
- Diversité des matériaux sonores et catégories classées par caractéristiques dominantes.
- Les postures de l'explorateur du son puis du compositeur: produire, écouter, trier, choisir, organiser, composer.

Outils et matériel

- Livres, feuilles de papier.
- Crayons, stylos.
- Et tout objet dans l'espace de la classe!



SCÉNARIO

Durée estimée: 1h30-2h

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

Toutes les vidéos se trouvent dans le dossier « 02 – KIT 1 – MUSIQUE – Vidéos » qui accompagne le kit.

Le Kit *Au creux de l'oreille* se présente comme un jeu de mémoire et de reconnaissance auditive. Il sera ponctué occasionnellement d'un « Concert au Creux de l'Oreille » s'appuyant sur la musique du Kit 1 – Danse – *La Danse, ça réchauffe*.

Il a pour objectif de stimuler et de nourrir l'écoute des élèves ainsi que d'enrichir l'apprehension de leur environnement sonore de classe. Ce moment d'écoute se veut aussi un rituel durant lequel les élèves pourront se recentrer en se focalisant sur leur sens auditif. La partie concert quant à elle, a pour but de faire percevoir des sons quotidiens comme une musique.

Le scénario se déroule en trois étapes:

1. COMPOSER:

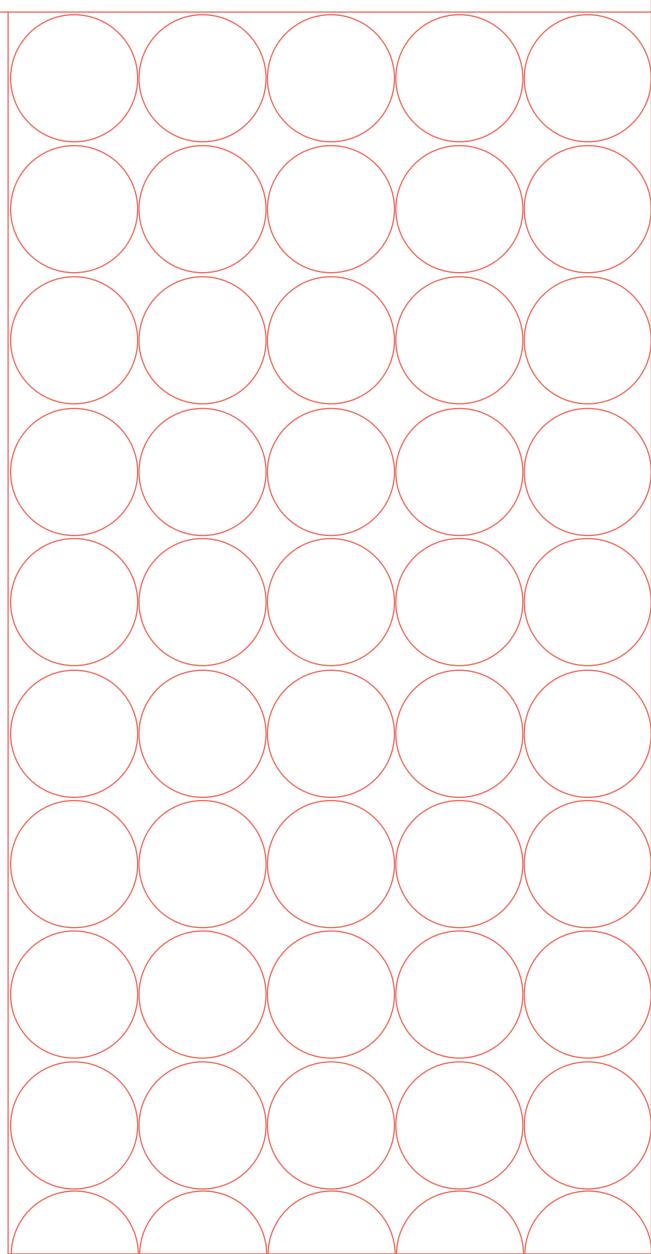
la classe sera scindée en deux groupes, chaque groupe choisira cinq sons et un ordre dans lequel jouer ces sons pour composer leur première partition.

2. ÉCOUTER:

en suivant sa partition, un groupe de musiciens jouera les sons choisis au creux de l'oreille des auditeurs. Les auditeurs devront ensuite deviner et se souvenir de l'ordre des sons. Puis, les groupes échangent leurs rôles et recommencent l'écoute avec la deuxième partition.

3. JOUER:

la classe écrira une seule partition commune et la jouera par-dessus la musique du Kit 1 – Danse – *La danse, ça réchauffe!*



1. COMPOSER

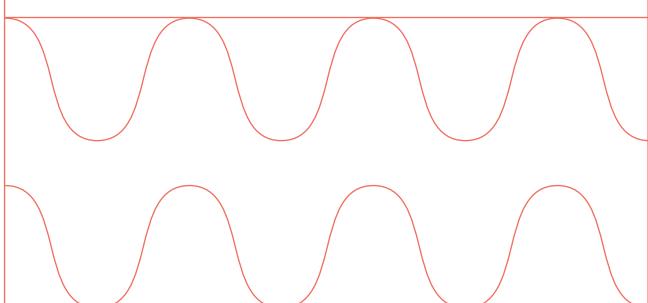
Durée estimée: 30 min – hors temps de visionnage des vidéos

→ Vidéo associée: 01-VIDEO-MUSIQUE-Composer (03:08 mn)

Faire deux groupes.

Composer par groupe une partition de cinq sons et un ordre dans lequel les jouer. Possibilité de s'appuyer d'abord sur les propositions de la vidéo.

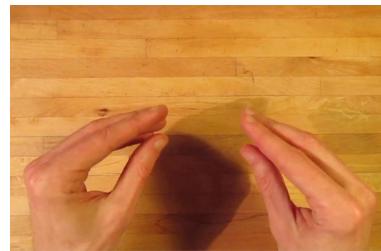
Par la suite, chercher d'autres sons. Vous aurez alors réalisé votre première partition.



1.1 TROUVER LES SONS

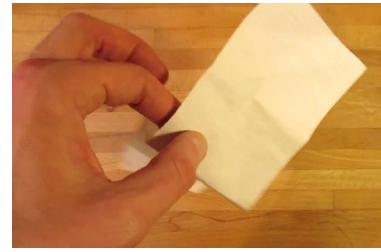
① Avec les doigts:

- saupoudrer
- claquer des doigts



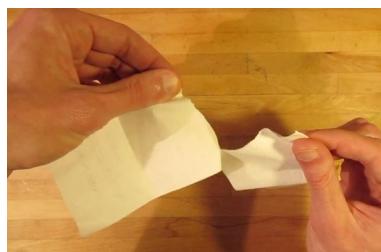
② Avec le papier:

- secouer une feuille
- déchirer une feuille
- froisser une feuille



③ Avec les crayons / stylos:

- tapoter
- ouvrir / fermer le capuchon



④ Avec la bouche:

- souffler
- marmonner
- chuchoter



⑤ Avec quoi d'autre?

Demander aux élèves de chercher...

1.2 VARIER LA PARTITION

① Des sons produits avec la même matière: papier, bois, métal, plastique

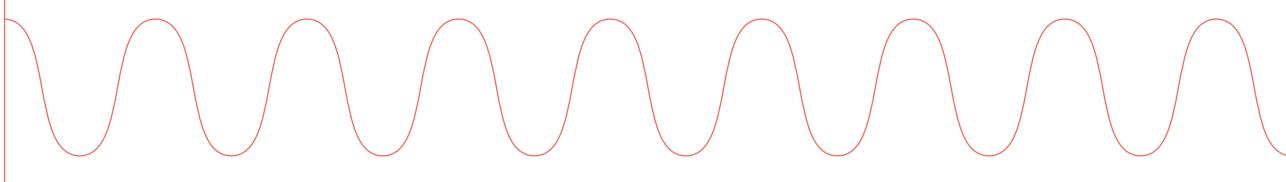
② Des sons produits avec le même objet: livre, feuilles de papier ou stylos

③ Des sons produits avec la même action : frotter, tapoter, froisser

Pour aller plus loin

- Avec l'habitude du jeu et pour en augmenter le challenge, il sera intéressant d'augmenter le nombre de sons ou même simplement de rallonger la partition en rejouant plusieurs fois un même son.

- En associant un dessin ou un symbole à chaque son, la partition peut aussi s'écrire sous forme graphique. Votre liberté est totale au niveau de la représentation.



2. ÉCOUTER

Durée estimée: 30-40 min

hors temps de visionnage des vidéos

→ Vidéo associée: 02-KIT1-MUSIQUE-Ecouter
(01:43 mn)

Devenons à présent auditeurs et musiciens...
L'écoute est à la fois une expérience sensorielle,
les musiciens jouent les sons choisis autour de
la tête des auditeurs et un jeu de
reconnaissance et de mémoire auditive, les
auditeurs devront deviner quels sons ont été
joués et se souvenir de l'ordre.

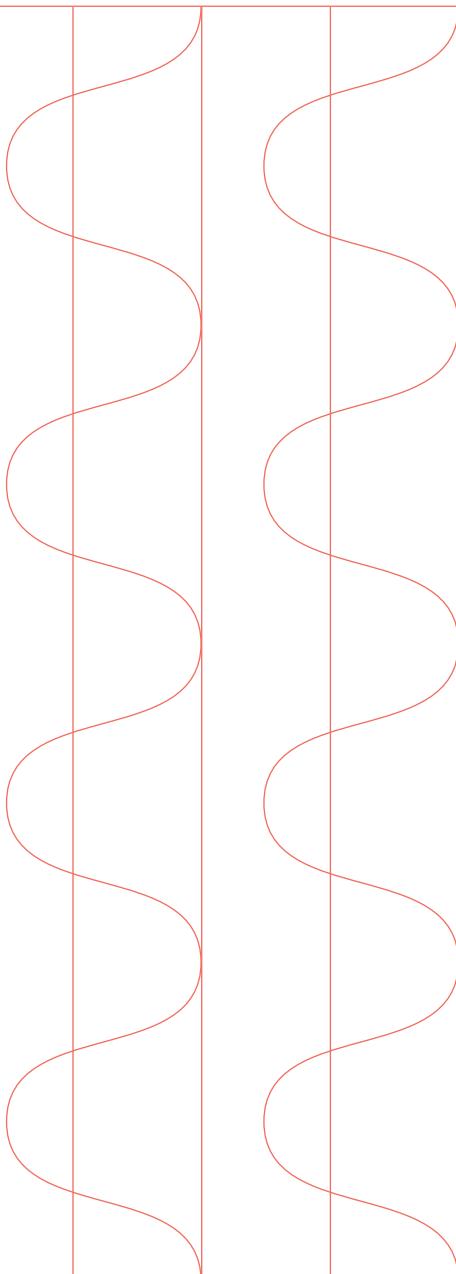
Avant de commencer:

① Écouter en demi-cercle, comme un orchestre
face à l'enseignant. Prévoir un nombre de chaise
égal à la moitié de l'effectif.

② Scinder la classe en deux groupes, les
auditeurs et les musiciens. En cas de groupe
impair, un des auditeurs aura avec lui deux
musiciens.

③ Pour les auditeurs, s'asseoir sur des chaises.
Pour les musiciens, se placer debout derrière
chaque auditeur.

④ En tant que chef d'orchestre, choisir un
signal. Idéalement, il s'agit d'un son de clochette
ou de bol tibétain. C'est-à-dire un son percussif
qui dure et s'éteint progressivement. Mais cela
peut aussi être trois claps de mains par exemple.



Afin de ritualiser ce moment et d'amener la plus grande écoute
possible, l'écoute se passe en cinq étapes.

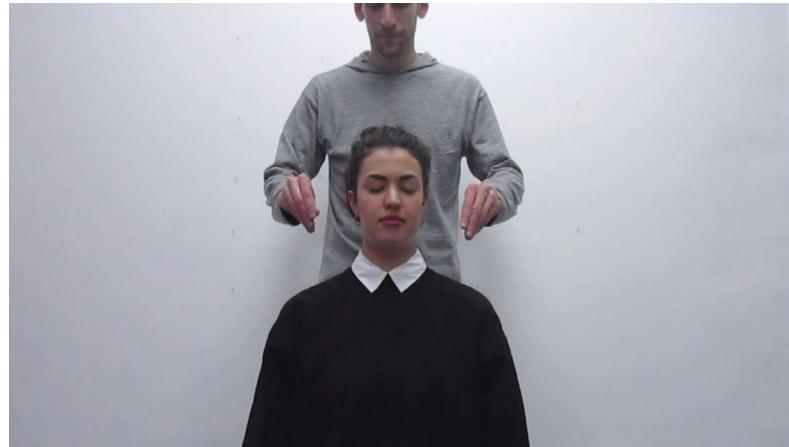
2.1 LA PLONGÉE

Les auditeurs mettent les mains
sur les oreilles pour plonger
dans le silence et les musiciens
se tiennent prêts.



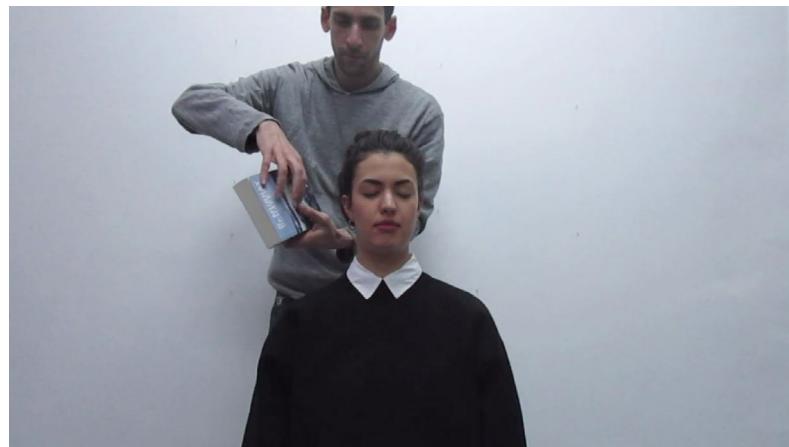
2.2 L'OUVERTURE

Après quelques secondes,
jouer à nouveau le signal.
Les auditeurs ferment
les yeux et enlèvent
les mains des oreilles.



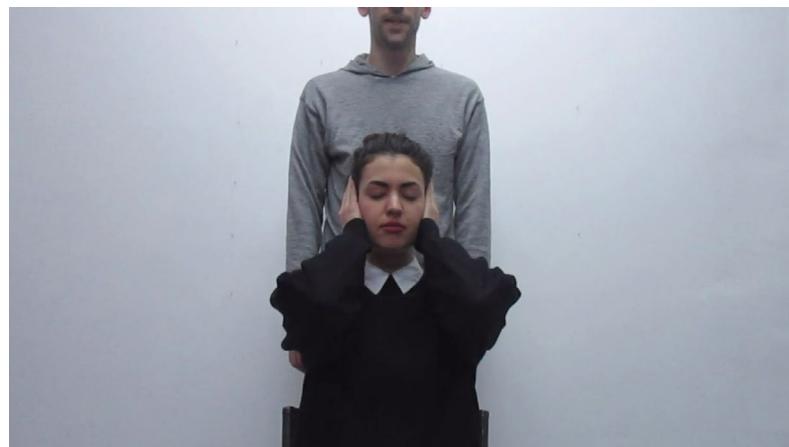
2.3 LE JEU

Indiquer aux musiciens
le son à jouer et quand changer
de son en suivant leur partition.
Partition possible : secouer
une feuille, tapoter des crayons,
tapoter un livre... Jouer les sons
autour de la tête de l'auditeur
change la perception qu'il en a.



2.4 LE RETOUR À LA SURFACE

Jouer le signal lorsque les
musiciens sont arrivés à la fin de
leur partition. Au premier signal,
pour les auditeurs, mettre les
mains sur les oreilles. Au second
signal, pour les auditeurs, ouvrir
les yeux et enlever les mains des
oreilles. L'écoute est terminée.
À présent effectuer une seconde
écoute et échanger les rôles, les
musiciens deviennent auditeurs
et les auditeurs musiciens.



Pour aller plus loin

- Jouer les sons en tournant lentement autour la tête change la perception que l'on en a. Ils semblent se modifier légèrement le long de leur trajet. Cela incite l'auditeur

à prendre conscience de l'espace juste autour de lui et focalise son attention en faisant « vivre » le son. Avec l'habitude, il sera intéressant de faire varier la vitesse du mouvement.

- Il est aussi possible qu'un élève s'il le souhaite joue le rôle de chef d'orchestre.

3. JOUER : CONCERT !

Durée estimée: 20-30 min

hors temps de visionnage des vidéos

→ Vidéo associée: 03-VIDEO-MUSIQUE-Jouer (03:00)

Avez-vous prêté attention aux sons dans la musique du Kit *La danse, ça réchauffe*? Les avez-vous reconnus (vagues, des chants d'oiseaux, des pas dans la neige et d'autres encore).

Vous trouverez dans ce kit une version de cette musique sans ces sons.

Il est proposé ici d'en jouer d'autres par-dessus la musique comme lors d'un doublage.

La vidéo tutorielle vous explique quel est le repère pour changer de son et vous donne un exemple de réalisation.

① Écouter tout d'abord la musique de *La Danse de la flamme* se trouvant dans le Kit 1 – Danse – *La danse, ça réchauffe*.

Aujourd'hui, vous allez pouvoir faire votre propre version en remplaçant ces sons par d'autres que vous allez jouer en direct avec la musique.

② Comme pour la partie précédente «Jouer», composer une partition de cinq sons mais cette fois collectivement, en classe entière.

③ Placer les élèves en cercle. Se tourner vers son camarade de gauche

④ Jouer tous ensemble la partition autour de la tête de son voisin. Chaque élève est ainsi à la fois auditeur et musicien.

- À chaque signal, changer de son.
- Le repère pour changer de son est indiqué dans la vidéo «03-VIDEO-MUSIQUE-Jouer». C'est un son aigu joué en crescendo.
- Pour vous entraîner, vous pouvez jouer sur la musique déjà enregistrée dans la vidéo «03-VIDEO-MUSIQUE-Jouer».

Pour aller plus loin

Pourquoi ne pas mêler le Kit *La danse ça réchauffe* et le Kit *Au creux de l'oreille*?

Une partie de la classe réalise la chorégraphie, l'autre joue les sons avec la musique.

4. 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 1 – 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 Martha Rosler, *Semiotics of the Kitchen*, 1975

Vidéo, PAL noir et blanc 6'09 min
 En parodiant une émission télévisée de cuisine, Martha Rosler procède à un inventaire des ustensiles par ordre alphabétique. Avec un sentiment de rage contenue, elle les actionne dans une mise en scène grinçante.

[Lien vers l'œuvre](#)

[Lien vers la vidéo](#)

② Peter Fischli et David Weiss, *Der Lauf Der Dinge (Le cours des choses)*, 1986-87

Vidéo, PAL couleur 28 min
 Cette vidéo est une suite de réactions en chaîne à partir d'une réalité physico-chimique « préparée ». Le mouvement et les matériaux se succèdent en catastrophes cocasses, écho sonore et visuel du monde physique animé par des objets du quotidien ingénieusement mis en scène.

[Lien vers l'œuvre](#)

[Lien vers la vidéo](#)

③ Erwin Wurm, *One Minute Sculptures*, 1997-1998

Série de 48 photographies couleur
 03-OEUVRE-MUSIQUE-Wurm (détail) et 03bis-OEUVRE-MUSIQUE-Wurm (vue d'ensemble)

Dans cette série de performances, Erwin Wurm choisit des objets de son environnement immédiat et des modèles vivants qu'il met en scène sans hiérarchie. Ces sculptures provisoires reposant sur un équilibre précaire, laissent entrevoir

une catastrophe imminente et programmée avec un esprit teinté d'ironie et d'humour.

[Lien vers l'œuvre](#)

④ Joseph Beuys, *Plight*, 1985

Feutre, laine, bois verni, métal, bois peint, verre, mercure
 310 × 890 × 1813 cm

04-OEUVRE-MUSIQUE-Beuys
 Le spectateur pénètre dans cet espace tapissé de feutres comme dans une grotte où plusieurs éléments rappellent le son pour mieux en souligner l'absence. Le silence prend ici une dimension tangible, une épaisseur tactile véhiculée par le feutre. Le titre anglais, *Plight*, signifie une situation critique, en écho à la sensation d'isolement vécue par le spectateur.

[Lien vers l'œuvre](#)

aujourd'hui sembler plus proche d'une recherche expérimentale que d'une composition.

Son influence se retrouve jusque dans les musiques électroniques d'aujourd'hui.

[Lien vers l'œuvre sur le site Artsonores de l'INA](#)

⑦ Diego STOCCHI, *Music from a tree*, 2009

Sound designer américain, Diego Stocco compose en se basant sur l'enregistrement méticuleux de sons concrets, comme ici des bruits d'un arbre.

[Lien vers la vidéo](#)

RÉFÉRENCES MUSICALES

⑤ John Cage, 4'33, 1952

4'33 est une pièce silencieuse invitant à écouter la vie, l'environnement – naturel mais pas seulement – en tant que seules « vraies musiques ».

[Lien vers le dossier pédagogique](#)

John Cage, Le génie ingénue du Centre Pompidou

⑥ Pierre SCHAEFFER, *Étude aux objets*, 1959.

Considéré comme l'inventeur de la musique concrète, il est le premier à avoir envisagé l'enregistrement et la reproduction sonore comme outil de composition et non seulement comme outil d'archivage. Son travail peut



③ Crédit photographique: © Philippe Migeat – Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP
© Adagp, Paris

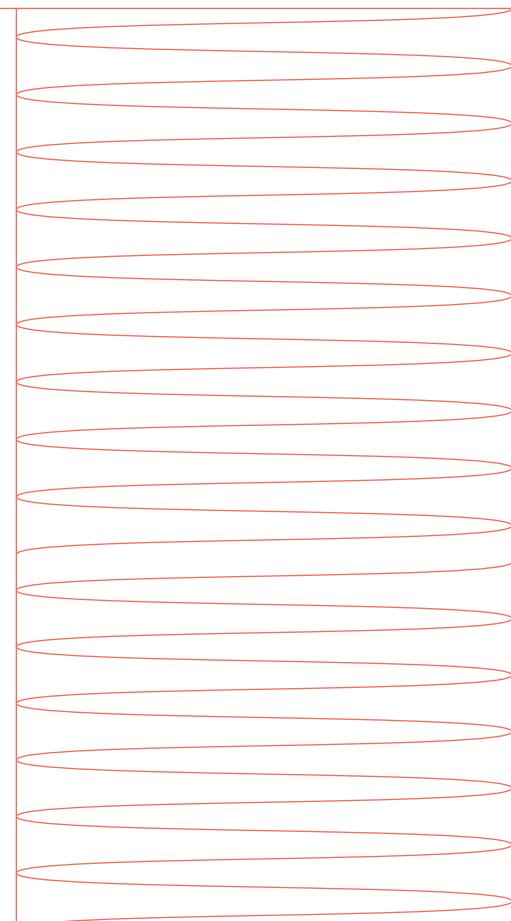


④ Crédit photographique: © Georges Meguerditchian – Centre Pompidou, MNAM-CCI /Dist. RMN-GP
© Adagp, Paris

5. VERBALISATION ET ÉVALUATION FORMATIVE

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

- Vous attendiez-vous à faire de la musique avec des objets ? Que pensez-vous de l'utilisation d'objets courants pour composer ?
- Ce projet a-t-il modifié votre perception de l'univers sonore de la classe ?
- Pouvez-vous identifier plusieurs « temps » sonores dans la classe en fonction de vos activités ?
- Auriez-vous des propositions à faire pour modifier la sonnerie de votre école, notamment en utilisant des éléments de votre environnement ?



CRÉDITS**KIT 01 LA CLASSE****Centre Pompidou**

Direction des publics
Service de la médiation culturelle

Conception des scénarios

Design : Marion Pinaffo et Raphaël Pluvinage
Danse : K. Goldstein et Aria Boumpaki
Musique : Clément Roussillat

Design graphique

Sophie Cure

Ce kit a été réalisé grâce au soutien
de la Casden



Centre Pompidou



Les contenus des kits sont publiés sous licence creative 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.

**Centre
Pompidou**