

## Traquer la trace sur les pas de l'humanité

### A. PRISE DE CONSCIENCE DE SON POUVOIR TRACEUR

**Imaginons un instant l'homme préhistorique** dans sa grotte qui gratte nerveusement la terre. Les traces qu'il laisse sont le témoignage d'une activité gestuelle inconsciente. Il lui a probablement fallu un certain temps pour réaliser que c'est lui qui produit la trace.

Le petit enfant passe par le même stade celui du gribouillage simple marque d'une activité gestuelle. Dans un premier temps il ne réalise pas que c'est lui qui produit la trace.

**Le pédagogue** va s'interroger sur les situations qu'il va pouvoir mettre en place ( le pédagogue est celui qui accompagne l'élève vers le précepteur ) pour amener l'élève à prendre conscience que c'est lui qui produit la trace.

**La solution** consiste à se poser la question de savoir comment notre homme préhistorique, que nous allons appeler **HOMO traçus**, a pris conscience que c'est lui qui a produit la trace.

A votre avis ?

Il y a de fortes chances qu'il ait découvert son pouvoir traceur en restant accroché sur un caillou en grattant le sol, qu'il ait réalisé qu'il existe des traces de différentes couleurs en fonction de l'outil qu'il utilise, que les traces qu'il laisse dans la boue ne sont pas les mêmes quand il court que quand il marche...

Qu'est-ce qui a donc permis de lui révéler que c'est lui l'auteur de la trace ?

1. Le **support** qui lui a opposé une résistance
2. L'**outil** qui a produit des traces de forme spécifiques.
3. Le **médium** qu'il utilise qui laisse des traces de différentes couleurs.
4. Le **geste** ou le mouvement

Il en résulte une indication toute simple : si on veut amener l'enfant vers la conscience de son pouvoir traceur, il suffit de lui proposer de varier le SMOG = Support Médium Outil Geste.

Supports	Médiums	Outils	Gestes ( <i>actions</i> )
Papier	Peintures : huile,	Pinceau	Gratter
Carton ondulé	acrylique, aquarelle...	Spatule	Graver
Papier glacé	Pastels secs, gras	Balai	Frotter
Isorel	Cires colorées	Balle	Étaler
Papier kraft	Fusains	Peigne	Tapoter
Tissus	Charbon	Couteau	Faire couler
Aluminium	Feutres	Fourchette	Souffler
Argile	Fil de fer	Carton	Verser
Plastiques	...	Petite voiture	Déposer
...		...	...

**C'est une approche pédagogique de découverte et de prise de conscience** : l'enfant n'a pas de projet, mais l'enseignant si !

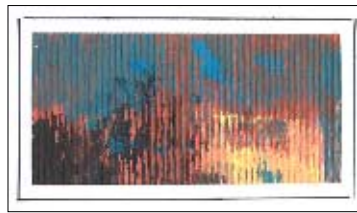
Il sait ce que l'enfant doit apprendre et comment il peut l'amener plus loin grâce à Homotraçus mais aussi grâce aux programmes :

### Du côté des programmes :

- Expérimenter divers outils, supports, médiums, pour rechercher l'adaptation du geste aux contraintes matérielles.
- Se constituer un réservoir de traces et de formes obtenues par les moyens les plus variés

### Pratiques de classe :

#### Varier le SMOG quelques exemples



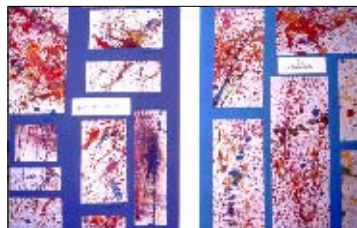
Carton ondulé



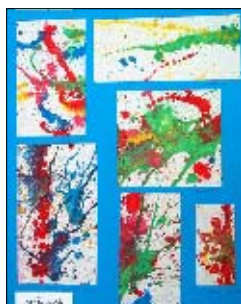
Sable



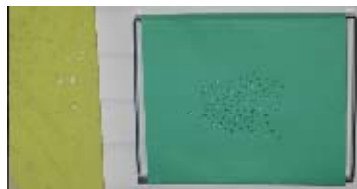
Aluminium



Gros pinceaux



Seringue



Percer



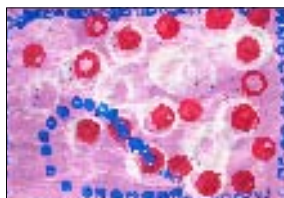
Percer puis dessiner des formes

### Que faire de toutes ces traces ?

- Réserve de matériaux (fonds pour illustration)
- Exploitation créative (Techniques de récupération -Jouer avec les traces – Varier les techniques)



Technique de récupération Jouer avec les traces



Technique : Monotype



## B. CAPACITES DE MISE EN CORRESPONDANCE

### Ancrage historique - fictionnel

*Revenons en a Homotraçus notre cher Néandertalien qui a pris conscience de son pouvoir traceur et des relations de cause à effet qui existent entre la trace et l'objet ( ou l'animal ) qu'il l'a produite. Grâce à cette prise de conscience il va pouvoir identifier l'animal qu'il traque ou qu'il fuit.*

On voit immédiatement les pratiques pédagogiques qui en découlent : mise en relation entre les objets et les traces qu'ils produisent.

### Du côté des programmes :

- Percevoir et reconnaître les effets plastiques obtenus

### Pratiques de classe :

→ *Que fait ma main ?*

*Quelle est cette trace ?*



## C. AFFIRMER SA PRESENCE AU MONDE

### Ancrage historique - fictionnel

*Retour vers Homotraçus à travers cette trace formidable : **mains** sur les parois d'une caverne : l'art pariétal ; l'art des parois !*



Extraordinaire à plusieurs titres : technique ( négatif ), symbolique ( le fragment représente le tout ), et conceptuel ( véritable oxymore plastique : Cette main est la présence de l'absence !)

Vers un marquage intentionnel qui affirme la présence de son auteur. ( On rentre ici en PROJET !  
→ Marquer son territoire.)

### **Pratiques de classe :**

Les activités pédagogiques qui découlent de cette œuvre sont multiples :

- Activités de marquage : Et si chaque élève fabriquait son propre tampon ?
- Faire un travail sur l'image de soi : Trace du corps, pieds, mains ( varier le SMOG ) → prise de conscience de la fonction symbolique de l'image ( ça c'est moi ! )



### **Autre utilisation de la trace :**

Utiliser l'image de soi pour montrer le temps qui passe : la taille des mains, des pieds, la toise...

Utiliser la trace pour créer des compositions plastiques :



### **Ouverture sur l'art contemporain :**

Jackson POLLOCK : et son dripping : Trace de quoi ? Quels apprentissages ?

Georges MATHIEU : une peinture gestuelle pleine d'énergie : Trace de quoi ?

Yves KLEIN : Anthropométrie ( pinceaux vivants ) 1960

Peinture gestuelle : Sam Francis – Franz Kline



Pollock au travail



Comme G. Mathieu



Anthropométrie