



Ecrire, apprendre, s'épanouir

Exquis cadavres graphiques



Approche
artistique



1 fois
20 minutes

Objectifs pédagogiques

- Associer des techniques en vue d'une composition plastique
- Utiliser un indice pour développer un projet personnel
- Développer des gestes réguliers
- Adapter son projet pour respecter des contraintes



Compétences requises

- Réaliser une composition plastique à partir d'une consigne restrictive
- Tirer parti des ressources expressives d'un procédé
- Faire preuve de créativité

Suggestions de matériel

- Rouleaux de papier ou suites de feuilles scotchées bout à bout sur la face qui ne servira pas à l'écriture
- Feutres type Visacolor™ XL
- Stylo à bille type gamme d'apprentissage BIC® Kids
- Ruban adhésif



Avant la
séance

• Le principe de ce « jeu » a été inventé par les Surréalistes. Le principe est simple, un premier élève va tracer un graphisme sur une feuille dont il va ensuite replier un morceau pour occulter la plus grande partie de sa réalisation. Le petit bout visible restant sera l'indice sur lequel le prochain élève va « s'accrocher » pour réaliser le graphisme de son choix, et ainsi de suite. La longueur totale de la feuille étant toujours ce qui met un terme au jeu graphique ! Quand on est arrivé au bout de la feuille, il ne reste plus qu'à tout dérouler pour voir la composition. Cette phase est toujours un moment intense d'enthousiasme.

- Prévoir un temps pour observer comment l'indice graphique laissé par l'élève précédent a été utilisé par l'élève suivant (couleur, grosseur, répétition de la graphie, hauteur sur la feuille...).
- Préparer plusieurs espaces graphiques verticaux ou horizontaux. Dans tous les cas, la surface totale devra être la plus longue possible.



Déroulement de la séance

- ★ **Mettre en place une discussion collective** pour bien expliquer le projet à la classe.
- ★ **Pendant les échanges, demander aux élèves d'expliquer ce qu'ils pourraient réaliser.** Montrer comment ils peuvent commencer leur graphie tout en bas de la feuille par exemple puis finir tout en haut et ne laisser voir que la fin au suivant. Ainsi au moment de tout découvrir, les surprises seront grandes !
- ★ **Prendre le temps de faire avec deux ou trois élèves un premier essai**, puis de montrer le résultat pour identifier tous les paramètres de jeu :
 - changer de couleur au milieu du graphisme
 - commencer tout petit et faire un immense graphisme en plein milieu puis finir à nouveau avec une toute petite graphie
- ★ **Repartir les élèves autour des différents espaces graphiques.** Il est possible de laisser un groupe d'observateur et un groupe qui « dessine ou écrit » donc qui se retourne pour ne pas voir ce qui se trace avant son tour.

Prolonger la séance

- De multiples variantes peuvent être réalisées sur le même principe : en utilisant des mots réels, en changeant la position de la feuille (en lui faisant faire un demi tour par exemple, en ne travaillant pas horizontalement à la suite les uns des autres, mais sur une surface de feuille dont une partie est masquée avec de petits bouts de papier par exemple...)
- Pour votre information de nombreux textes ont été produits par André Breton, Jacques Prévert, Tristan Tzara, Paul Eluard et de nombreux autres.

