

LE TATONNEMENT EXPERIMENTAL

dans la création artistique

Ce rapport est la synthèse des réflexions menées par le groupe de travail "tâtonnement expérimental et création artistique" lors des deux premiers week-ends organisés par l'I.D.E.M.68 (décembre 74 et janvier 75) consacrés au tâtonnement expérimental. Il va sans dire que nous aussi nous avons tâtonné...aussi serez vous indulgents pour ce rapport...

La discussion s'engagea autour de deux blocs de sable de fonderie.

PRISE DE CONTACT AVEC LE MATERIAU

Qu'est-ce que l'enfant a devant lui au départ?

Un bloc d'une certaine forme, d'une certaine taille. Cette première prise de contact est d'ordre visuel. L'enfant voit. Cette prise de contact est importante. Le matériau peut être attachant par sa couleur, sa forme, sa texture, comme il peut rebuter l'enfant.

Ce premier stade passé, l'enfant va aller plus loin. Il éprouve un besoin impérieux de toucher. Aussi le voyons-nous éprouver la résistance du matériau de différentes manières: il gratte avec son doigt, il essaie de casser voire même de mordre.

L'enfant éprouve un plaisir physique, sensoriel, de toucher la matière.

Nous avons noté que cette prise de contact était valable dans de nombreux domaines: pour l'instrument de musique, l'enfant tape dessus, souffle dedans, etc... pour la peinture, il commence par barbouiller...

L'enfant a besoin de se situer par rapport au matériau. Il répondra à ce besoin de façons très diverses selon son âge, sa maturité, son conditionnement social, son expérience culturelle.

Comment l'aider dans sa prise de contact avec le matériau?

Il est important pour l'enfant de pouvoir comparer l'objet à un stade donné par rapport à ce qu'il était précédemment afin de saisir correctement son action sur le matériau.

expérience pratique: la pierre a une certaine forme.

on peut accentuer la forme, la modifier par une action précise
(grattage plus ou moins fort)

Devant cette matière qu'il ne connaît pas encore, il peut réagir de deux façons:

- par une peur devant l'inconnu qui le bloque alors
- par une sensation de l'inconnu qui peut stimuler sa curiosité

Le rôle inhibiteur de la matière n'est pas à négliger et en ce sens il est souhaitable de mettre l'enfant en contact, au moins dans un premier temps, avec des blocs

.../...

de dimensions limitées de façon à ce que le volume soit à la portée de ses capacités créatives.

Sa créativité est liée à sa sensibilité.

De plus l'expérience est conditionnée par le cadre de vie (chambre, famille, quartier, classe,...):

- cadre riche ou pas (cuves de béton + macadam,...)
- accueil favorable ou pas de son travail par la famille ("mon papa a jeté la sculpture à la poubelle!") ou par le groupe-classe.

LES OUTILS.

Le premier outil que l'enfant "utilise", ce sont ses doigts (il gratte le matériau avec ses ongles). Mais très rapidement il prolonge sa main par un véritable outil (règle, clou, ciseau,...)

Ce choix est fonction de ce qu'il connaît, de ce qu'on lui présente comme matériel et aussi de ce qu'il a besoin pour sa réalisation; parfois il imagine, il fabrique l'outil dont il a besoin.

Dans quelle mesure choisira-t-il un outil qu'il connaît ou un outil nouveau? Il y a là matière à observations nombreuses pour mettre en évidence les facteurs déterminant.

LE GASPILLAGE

Le tâtonnement exige une importante quantité de matériau mais aussi beaucoup de temps. D'aucuns disent: "le tâtonnement entraîne un gaspillage inévitable." Mais est-ce réellement un "gaspillage"?

ASPECTS PSYCHOLOGIQUES

Après un échec quelles sont les possibilités?

- ou bien l'enfant s'arrête et cet arrêt peut être définitif ou seulement passager
 - ou bien l'enfant poursuivra avec la volonté d'arriver jusqu'au bout
- La réaction devant l'échec est subordonnée au contexte psychologique dans lequel l'enfant se trouve plongé.

Importance du rôle du maître

- permettre à l'enfant d'aller à son rythme
 - permettre à l'enfant de s'organiser
 - amener l'enfant à analyser l'échec pour pouvoir le dépasser
 - veiller à enrichir le cadre de vie
 - contrat: il est indispensable de travailler une technique un laps de temps suffisant pour qu'il puisse y avoir évolution
 - orienter la réflexion de l'enfant pour résoudre son problème
 - montrer à l'enfant des réalisations
- exemple: un enfant cherche à reproduire quelqu'un qui court
on peut suggérer: -l'observation du réel
-l'observation d'une photo d'un coureur
-l'observation d'une ou plusieurs oeuvres d'art
(comment les artistes ont-ils traduit et exprimé le mouvement dans leurs créations?)

Comment introduire l'oeuvre d'art?

L'oeuvre d'art, tel tableau, ou telle sculpture, est un exemple d'une manière possible d'exprimer ce que l'enfant cherche à exprimer.

Il est nécessaire de présenter une variété d'oeuvres car il n'y a pas une façon unique d'exprimer une même chose. La diversité est indispensable.

Il arrive qu'un enfant fasse une production et que les autres l'imitent.
Que faut-il en penser?

L'imitation permet à certains de prendre confiance ("on peut faire comme le copain"), à d'autres de se débloquer.

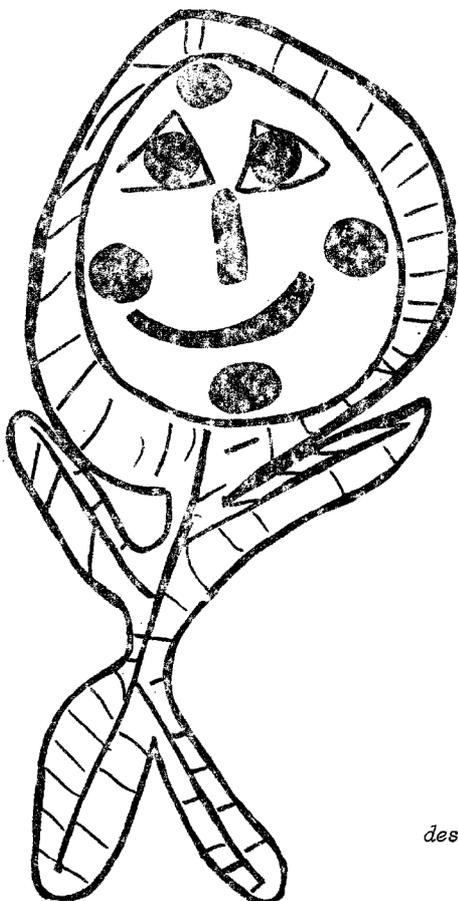
D'autre part, tout en imitant, de nouveaux éléments font leur apparition. Il y a donc un enrichissement de l'expression. L'imitation peut permettre de relancer la recherche.

QUELS OBJECTIFS?

Que recherche-t-on, quels développements souhaite-t-on lorsqu'on invite les enfants à s'exprimer dans les domaines artistiques?

- permettre à l'enfant de trouver un domaine où il peut réussir
- permettre à l'enfant de réaliser, de créer quelque chose pour qu'il "se sente bien dans sa peau"
- permettre de rêver
- éveiller et développer la sensibilité
- démystifier l'oeuvre d'art, par une production artistique personnelle
- essayer de retrouver l'art dans le quotidien.

le groupe de travail
"tâtonnement expérimental et création
artistique"
week-ends de l'I.D.E.M.68



*C'était un petit loup
qui cherchait partout sa maman.
Sa maman, elle était morte.
Et son papa aussi.
Il était tout seul.*

*Il est allé à la maison,
et il n'y avait personne.
Il est allé voir partout,
et il a vu ses parents morts.*

*Alors il a pleuré
parce qu'il était tout seul.*

Alors il est allé chez ses amis.

dessin de Jean, 7 ans

Sylvie 6.08
Vieux-Thann