

Proposition des ateliers artistiques
et pédagogiques pour 1H - 4H

Art & Corps en Mouvement

Exploration visuelle : Ligne, Silhouette et Corps

Résumé :

Les ateliers combinent dessin, jeux corporels et captation du mouvement afin de stimuler la motricité et la créativité, en lien avec différents objectifs pédagogiques. *Move & Draw* mêle danse et dessin, en s'inspirant d'artistes tels que Paul Klee, et permet aux élèves de faire le lien entre leurs mouvements et leurs productions graphiques.

Les objectifs incluent le développement de la perception sensorielle, de la motricité, de la créativité et de la confiance en soi, ainsi que la perception du corps, de soi et de sa place dans le groupe et dans l'espace.

Mots clés :

Coordination, motricité fine, conscience spatiale, créativité, concentration, neuroplasticité, stimulation nerveuse, graphomotricité, orientation dans l'espace, imagination, relations, groupe, schème corporel, image du corps, dessin, danse, qualités de mouvement, apprentissage numérique

Jitka Mach Semotamova

077 421 59 77

atelier@artenmouvement.ch

Je propose des ateliers artistiques et pédagogiques destinés aux élèves de 1H à 4H. À travers le mouvement, le dessin et le jeu corporel, les enfants développent la motricité, la graphomotricité et la créativité, tout en valorisant leur expression corporelle et graphique.

Les ateliers s'appuient sur le concept *Move & Draw*, une rencontre entre danse et dessin, inspirée par la théorie de la ligne ainsi que par les approches de Paul Klee, Wassily Kandinsky et Zdeněk Sýkora. Les élèves explorent des mouvements libres ou guidés à l'aide de différents outils graphiques.

En complément des techniques artistiques traditionnelles, j'intègre des outils de captation du mouvement. Ceux-ci permettent de visualiser les gestes du corps dans l'espace et d'explorer la relation entre le corps, l'image et l'environnement numérique. La technologie est ici utilisée comme outil de création et de pensée, et non comme finalité.

Cette approche développe une pédagogie du numérique créatif, où les élèves apprennent à utiliser la technologie de manière active, critique et imaginative. Ils découvrent comment les outils numériques peuvent prolonger l'expérience corporelle et soutenir la création artistique.

Les ateliers favorisent une exploration ludique du mouvement et renforcent la perception corporelle. En expérimentant différentes façons de bouger et de créer, les enfants sortent des habitudes motrices conventionnelles et développent de nouvelles formes d'expression, tout en valorisant leur expression corporelle et graphique.

La possibilité de vivre les deux ateliers permet aux élèves de comparer la création par le toucher et la création dans l'espace virtuel. Cette expérience sensibilise les enfants à une utilisation consciente et créative des technologies, en les découvrant comme des outils pouvant soutenir l'imagination, l'expression et le développement, plutôt que les limiter. Elle ouvre également un espace de réflexion et d'échange autour de la place des écrans et du numérique dans le quotidien.

1) Atelier sans technologie

L'atelier développe la conscience corporelle et la perception du mouvement à travers une approche progressive reliant le corps, l'espace et la trace graphique. Les élèves sont amenés à mobiliser différentes parties du corps, à explorer des déplacements variés et à enrichir leur vocabulaire moteur en sortant des gestes répétitifs et habituels. L'attention se déplace progressivement du corps vers la ligne produite par le mouvement. Cette approche permet aux enfants de percevoir le geste non seulement comme une action physique, mais aussi comme une forme visuelle et expressive. En observant, suivant et transformant les lignes créées, les élèves développent leur capacité d'imagination, leur orientation spatiale ainsi que le lien entre perception visuelle et expérience corporelle.

Le travail autour des traces graphiques favorise également l'interprétation personnelle et l'émergence d'images imaginaires à partir de formes abstraites. L'atelier encourage ainsi la créativité, l'expérimentation et la confiance dans l'expression individuelle.

La mise en relation finale avec des œuvres de différents artistes permet aux élèves d'établir des liens entre leur propre expérience et certaines approches de l'art moderne et contemporain, en découvrant différentes manières d'utiliser la ligne, le mouvement et le dessin comme moyens d'expression.

2) Atelier avec technologie

L'atelier développe la conscience corporelle, la relation à l'autre et la perception du mouvement à travers l'utilisation de la captation numérique. Les élèves explorent le lien entre le corps réel et sa projection visuelle, tout en découvrant la technologie comme outil de création et de médiation.

La visualisation des mouvements permet de rendre visibles des traces habituellement invisibles dans l'espace. Contrairement au premier atelier, l'exploration est plus libre et moins guidée, favorisant l'expérimentation spontanée, l'observation et l'autonomie dans la recherche du mouvement.

Le travail individuel et collectif encourage l'écoute, l'interaction et la construction d'une création commune. La transformation des traces numériques en images imprimées permet ensuite de prolonger l'imaginaire et d'interroger ce que les lignes peuvent évoquer au-delà de l'espace visible.

La mise en lien avec le travail de Zdeněk Sýkora ouvre enfin une réflexion sur la relation entre mouvement, ligne, hasard et composition dans la création artistique contemporaine.

La possibilité **de vivre les deux ateliers permet** aux élèves de comparer la création par le toucher et la création dans l'espace virtuel. Cette expérience sensibilise les enfants à une utilisation consciente et créative des technologies, en les découvrant comme des outils pouvant soutenir l'imagination, l'expression et le développement, plutôt que les limiter. Elle ouvre également une réflexion et des échanges autour de la place des écrans et du numérique dans le quotidien.

Objectifs et Modalités

Objectifs (peuvent être adaptés à vos besoins) :

- Favoriser l'expression et la représentation artistique à travers le corps.
- Développer la perception sensorielle et spatiale.
- Améliorer la motricité globale et fine.
- Construire et affiner le schéma corporel.
- Organiser et utiliser efficacement les repères spatio-temporels.
- Utiliser le mouvement comme moyen de stimuler la créativité.
- Encourager la confiance en soi et le plaisir de se produire devant les autres, en favorisant l'intégration au sein du groupe.
- Permettre à chacun de construire une image positive de son corps.
- Encourager le travail collaboratif et le sens du groupe.
- Développer l'imagination à travers l'exploration corporelle.
- Stimuler la graphomotricité et favoriser la coordination des mouvements.
- Sensibiliser aux ressentis corporels et à la prise de conscience de son corps.
- Encourager l'expression individuelle tout en valorisant la diversité des participants.
- Approvisionnement avec la technologie de captation de mouvement

Exigences techniques pour atelier 2 :

- Prise d'électricité

- Possibilité de projeter sur un mur (3m x 2m)
- Espace pour mouvement devant la projection – min. 4m x 4m (plus de la profondeur bienvenue)
- Possibilité d'assombrir la pièce pour que la projection est bien visible

Médiations artistiques utilisées :

- Multimédia : projection-vidéo interactive avec la technologie de la capture de mouvement (atelier 2) ; Tous les œuvres peuvent être enregistrées et imprimés pour que l'enseignant peut les réutiliser dans le travail pendant l'années scolaire.
- Craies ou pastels secs (je peux proposer des pastels et de la peinture en poudre si les enfants peuvent se salir et sont équipés de vêtements adaptés)
- Techniques de la danse contemporaine
- Musique pour créer l'ambiance

Qui suis-je ?

Présentation

Je suis artiste intermodale et art-thérapeute diplômée au niveau fédéral, ainsi que pédagogue spécialisée. J'interviens dans les écoles avec des ateliers qui relie le mouvement, les arts visuels et les technologies interactives.

Mon approche met l'accent sur l'expérience corporelle, la créativité et l'apprentissage par le faire. Les ateliers sont adaptés à différents niveaux de classe, y compris aux élèves à besoins spécifiques.

Ils favorisent la conscience du corps, l'expression personnelle, la coopération et les liens interdisciplinaires entre arts, mouvement, mathématiques et espace.

Contact

Jitka Mach Semotamova
atelier@artenmouvement.ch

077 421 59 77

www.artenmouvement.ch

www.vimou.ch