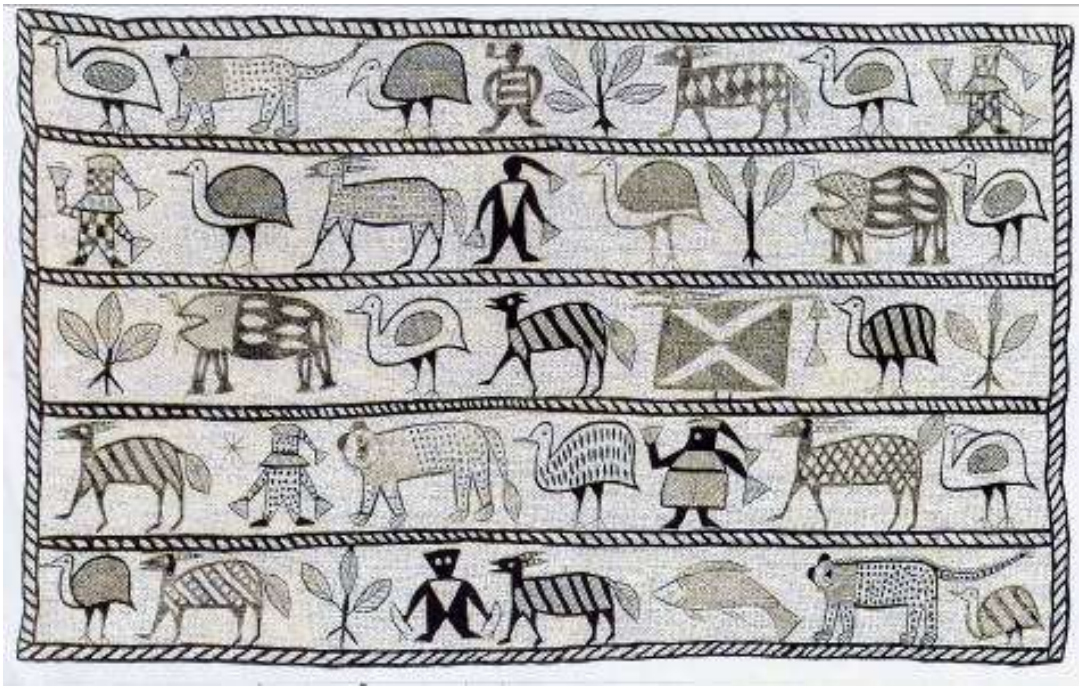
Motifs graphiques et art Sénoufo



Toile de Korhogo

Actes graphiques

C'est au nord de la Côte d'Ivoire que se trouve le Pays Senoufo, une des régions les plus fécondes dans la production artistique africaine. Leurs réalisations les plus connues sont les toiles de Korhogo, que l'on appelle aussi teintures Senoufo.

Les toiles de Korhogo sont immédiatement reconnaissables : elles sont en général constituées de 5 à 7 bandes de tissus tissés sur des métiers rudimentaires. Cousues entre elles, ces bandes forment une grande toile sur laquelle seront dessinés les motifs de la mythologie senoufo.

C'est avec ses toiles que l'on confectionnait les habits des cérémonies initiatiques pendant lesquelles les plus âgés enseignaient aux plus jeunes, les mythes sacrés et secrets du peuple senoufo. Ces rites se déroulent dans le «bois sacré», lieu interdit aux femmes et aux non-initiés.

Chaque motif, qu'il soit zoomorphe, géométrique, figuratif ou abstrait, recèle une dimension symbolique forte : les oiseaux sont en rapport avec les dieux du ciel, la tortue avec les génies des eaux, la gazelle cache un esprit de la brousse, etc.

Nous sommes en plein pays animiste. L'animisme est une religion dans laquelle le commun des mortels peut accéder directement au contact des dieux, ceux-ci étant incarnés dans n'importe quel animal ou objet. Le sorcier (le chaman) est habilité à les reconnaître et à en interpréter les signes.

On trouve dans ces toiles, tous les animaux à partir desquels les anciens vont construire les mythes senoufos : des oiseaux (l'autruche), des félins (le lion), la gazelle, etc. Plusieurs *anciens* sont représentés dans leurs habits de cérémonie, le visage caché par un masque, une autre spécialité du pays senoufo.

Il s'agira de remplir de motifs graphiques, pris dans les tapisseries sénoufo, le répertoire graphique de la classe. À l'aide de celui-ci, remplir des formes d'animaux de graphismes collectés ou inventés.

1ère étape : Observer une tapisserie sénoufo, ou sa reproduction en poster.
Trouver le rythme des sujets représentés : personnages humains, animaux et parfois, animaux fantastiques (poisson avec pattes….) et végétaux.

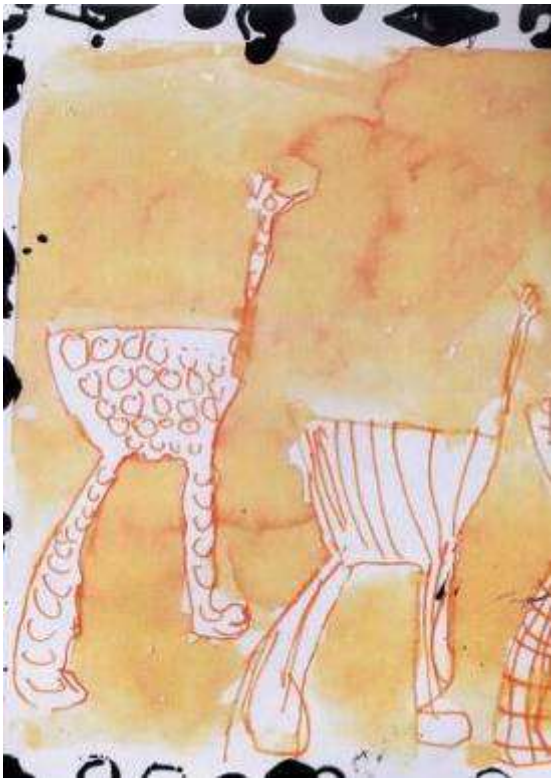
Définir l'organisation générale de la tenture : ligne de personnages, défilé de silhouettes, symétrie d'un même modèle et alternance des motifs graphiques, succession de frises graphiques qui rythment la composition.
Découvrir comment le peintre donne du mouvement aux animaux.
Sur la tapisserie, remarquer l'opposition entre le noir et le blanc, entre les contours et le remplissage de motifs graphiques.

Observer que l'on retrouve des formes d'animaux identiques, mais avec des motifs graphiques différents.
Répertorier la variété des motifs : petits éléments répétés de nombreuses fois ou grands motifs isolés,
Identifier l'alternance dans les corps des animaux de larges lignes obliques noirs avec des tracés plus fins mais accumulés.

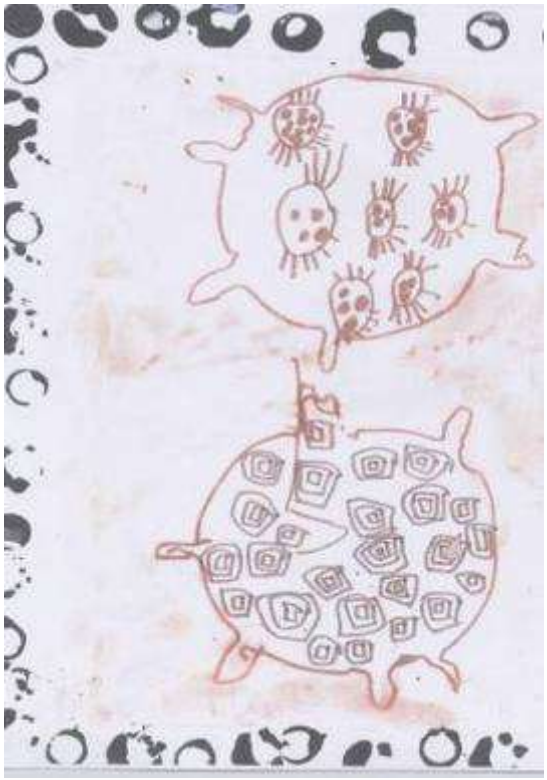
2ème étape : Collecte des différents motifs graphiques :
Sur des feuille A3, proposer aux élèves, individuellement ou par petits groupes, de collecter les motifs graphiques choisis par les peintres ivoiriens.
Les identifier, les nommer et les reporter, au pastel gras, sur la feuille.
On enrichit ainsi son répertoire graphique, on découvre une autre culture iconographique.

3ème étape : Fabrication des gabarits
Sur du carton épais en format A4, les élèves dessinent des silhouettes d'animaux ou de personnages.
Pour aider certains enfants, on leur proposera l'observation de tapisserie Senoufo ou de photographies d'animaux exotiques ou non. Ensuite, il faudra évider les silhouettes pour les transformer en gabarit ou pochoir.
Remarque : Pour les petits, on pourra demander aux grandes sections de dessiner les animaux.

4ème étape : Composition personnelle
Chaque élève, dessinera deux ou trois fois la même silhouette, en utilisant le même gabarit, sur la même feuille A3.
Puis, au crayon ou au feutre, on remplit chaque forme avec un motif graphique répété jusqu'à saturation.



Les girafes



Les tortues

MS et GS - école maternelle Jules Ferry - Le Mans

5ème étape : Mise en valeur

On pourra, comme sur les deux réalisations présentées, peindre le fond, à l'encre ou au chocolat, dans la teinte du feutre choisi…

Pour le cadre, appliquer en tampon, des jouets et jeux divers de la classe, qui trempés dans la peinture noire, laisseront une empreinte.

6ème étape : prolongement

À partir des productions des élèves, on pourra réaliser de grandes tentures, sur tissu uni clair, en choisissant formes et motifs graphiques pour composer une grande tenture.

Peindre à la peinture un peu liquide ou à la barbotine (terre diluée ayant la consistance de la boue).

Variantes :

- La bande dessinée

En s'inspirant de la première tapisserie présentée (cinq bandes entourées d'un motif graphique unique), représenter des mythologies contemporaines enfantines, c'est-à-dire à la fois ce qui fascine, ce qui fait peur et ce qui plaît aux enfants d'aujourd'hui. On peut travailler sur du tissu avec de l'encre, sur du papier au feutre ou à la craie grasse sur du papier kraft en privilégiant les motifs graphiques.

2 - Le bestiaire

Créer un bestiaire imaginaire à partir de morceaux d'animaux réels comme ici l'espèce de poisson sur pattes (deuxième et troisième bandes). Les dessiner en très grand à la peinture et construire avec tous ces animaux le totem de la classe en collant ces peintures sur des cartons empilés.

Ou modeler tous ces animaux fabuleux et reconstituer une espèce d'arche de Noé délirante.

Découvrir des albums sur ce thème :

Méli- Mélo – M. Perrin - Milan jeunesse

Mon Bébé – J. Winter – Gallimard jeunesse et folio benjamin

Rafara - Ed. Pastel

Kobé, le petit Ndébélé d'Afrique du Sud – C. Proupuech - Milan Editions

La lionne solitaire et les bébés autruches - V. Aurdema – Circonflexe

Tibili, le petit garçon qui ne voulait pas aller à l'école -A. Prigent - Magnard jeunesse

Une fiche élaborée avec Mme Sylvie Rousseau, professeure des écoles en moyenne et grande sections.

Objectifs pédagogiques en arts visuels / arts plastiques

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève *(BO n°2 du 26 mars 2015)*

L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants à ces univers artistiques ; elle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs.

Programmes 2020 de l'école élémentaire - Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles
- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.