

Le jeu d'échec et les arts plastiques

1. Présentation en creux des personnages du jeu

Faire un portrait en creux c'est présenter un personnage (ses goûts, ses habitudes, ses possessions, ...) sans le montrer lui-même.

On pourra présenter le roi, la reine, le fou, le cavalier et la tour sans les représenter directement mais en insistant sur ce qui les caractérise et en le mettant en scène.

Ci-dessous, un portrait en creux de Geronimo à gauche et de la cosmonaute Terechkova à droite.



2. Fabriquer des pièces géantes

En utilisant un assemblage d'objets scotchés ou collés ou la technique de sculpture avec du grillage, il est possible de faire des pièces de jeu d'échec géantes.



Réalisation dans une classe de CE2 (assemblage d'objets)



Exemples d'animaux réalisés grâce à une structure en grillage et en papier mâché (CF [Lâcher de bestioles](#)). La peinture est déposée une fois le papier sec et durci.

3. Situer la partie dans un paysage

Des rois, des reines, des cavaliers, plaçons notre partie au Moyen-Age !

À cette époque, on n'avait pas encore défini les règles de la perspective qui permettent dans un dessin ou une peinture de rendre la profondeur telle que nous pouvons la voir : un objet éloigné sera plus petit pour notre œil que le même objet plus proche.



Peinture du Moyen âge

Proposer aux élèves de dessiner le paysage qui entoure leur partie en plaçant au centre du dessin certaines pièces ou le plateau de jeu sur lequel débutera le paysage. Les deux côtés pourront ne pas être semblables. Chaque camp ayant ses propres spécificités.

Il sera possible d'utiliser deux autres références :

Hunderwasser : un monde vu sous plusieurs angles où perspective et vue du ciel peuvent cohabiter.



Et **Tomm Moore** qui dans *Brendan et le secret de Kells* comme dans *le chant de la mer* met en avant une relative absence de perspective dans certains plans.

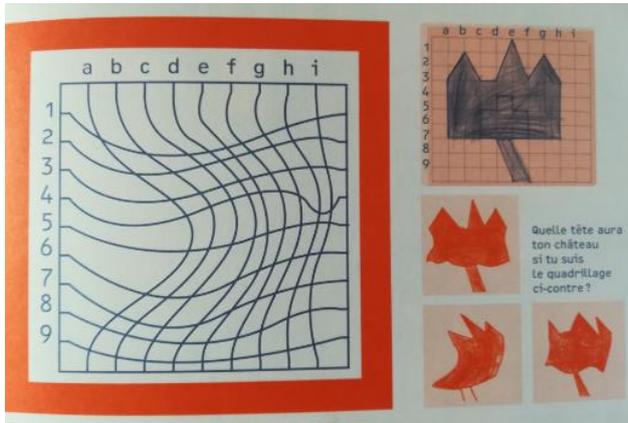


Photogramme de *Brendan*



Photogramme de *le chant de la mer*

Afin de coller au mieux avec le paysage, on peut proposer une déformation du quadrillage de l'échiquier, en coloriant les cases. On pourra proposer aussi de déstructurer des dessins sur quadrillages comme dans la proposition ci-dessous.



4. Ecrire l'origine et l'histoire de la partie

Pourquoi ces deux camps s'affrontent-ils ? Que s'est-il passé avant le début du combat ? Une histoire de territoire ? De cœur ? De vol ?

Proposer aux élèves d'écrire l'origine de la partie.

Il pourra ensuite être demandé aux élèves, à chaque déplacement ou presque, de les justifier à l'intérieur d'une histoire en ajoutant par exemple : des dialogues, des descriptions, des éléments de lieux, de temps ...

Les déplacements seraient considérés comme les péripéties d'une histoire.

5. Laisser une trace à chaque déplacement

Représenter plastiquement les déplacements de chaque pièce lors d'une partie.

Utiliser une feuille de rhodoïd à placer sur le plateau. Chaque pièce est dotée d'une couleur : jaune pour les pions, rouge pour la reine, vert pour le roi, violet pour les cavaliers, ...

On peut aussi imaginer n'utiliser que deux couleurs (une pour chaque camp), par exemple le noir et le blanc.

Les tracés seront réalisés à l'acrylique et au pinceau sur la feuille rhodoïd. Un point pourrait signaler la prise d'une pièce.

La feuille rhodoïd pourra être placée sur un fond coloré en fonction des couleurs utilisées.

6. Un échiquier tout en couleur



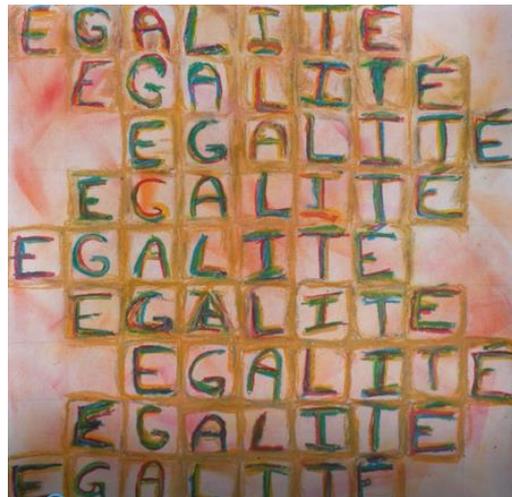
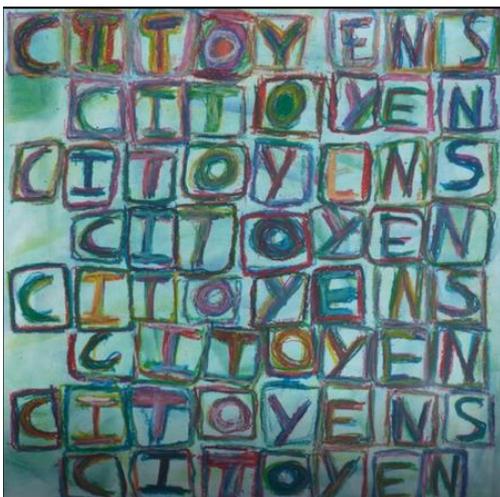
Jasper Johns, Map, 1961



Numbers in color, 1959

Jasper Johns travaille sur des plans colorés. Les drapeaux, cibles, chiffres et lettres rappellent que la peinture, c'est aussi un feuilletage de couches.

On pourra proposer aux élèves de travailler la superposition de couches de craies grasses pour donner du relief à la fois aux pièces et aux cases de l'échiquier.



Productions d'élèves de CM utilisant cette technique sur le thème de la citoyenneté.

7. Un échiquier monochrome

Proposer aux élèves de réfléchir au défi suivant : « **faire un quadrillage bien visible en utilisant que la couleur noire** »

On pourra bien sûr convoquer **Souages** et montrer les différences de teintes obtenues seulement avec du noir.



Peinture 117cm x 165 cm, 2014

Il faudra alors fournir aux élèves **différents médiums** (gouache, craie grasse, fusain, crayons de couleur, feutres, acrylique, paillettes, vernis, encre de Chine, encre, charbon de bois ...) et **différents outils** (pinces, brosses, grattoirs, chiffons, spatules, cotons-tiges, ...)

Ce défi permettra de travailler la matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre en se questionnant sur les effets du geste et de l'instrument.

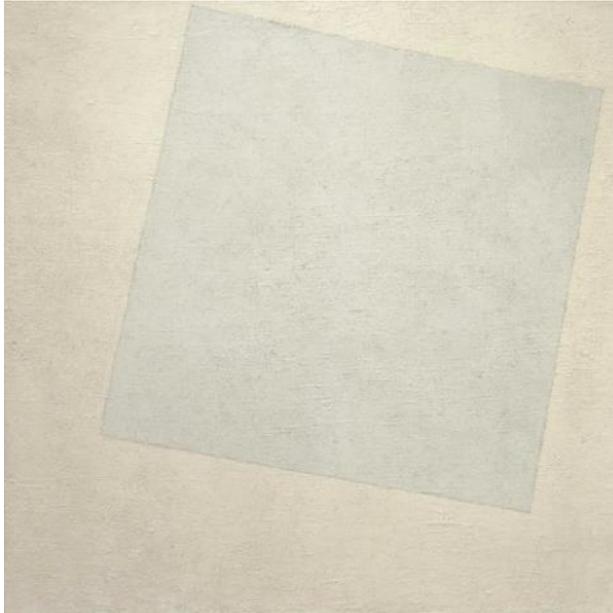
Les élèves travailleront les notions de couleur, matière, support et outil.

Les compétences disciplinaires en jeu seront :

- Expérimenter, produire, créer : choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent. (Domaines du socle 1, 2, 4,5)
- S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité : décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres étudiées en classe. (Domaines du socle 1,3)

Le vocabulaire lié au geste sera aussi mis en avant : traîner, tourner, froter, tamponner, glisser, frôler, etc.... - pression plus ou moins forte sur l'outil.

Ce défi pourra être prolongé en utilisant les acquis autour du noir pour travailler sur **un échiquier entièrement blanc**. On pourra alors présenter aux élèves l'œuvre de Malevitch :



Carré blanc sur fond blanc, 1918

8. Faire des banderoles pour représenter son équipe

Chaque joueur ou chaque groupe d'élèves (classe ou école) peut réfléchir à la création d'une banderole visant à s'encourager ou encourager le groupe.

Il faut pour cela se poser les questions du sens, des formes visuelles et des moyens techniques :

- Quels mots ?
- Quels messages ? (phrases)
- Quelles images ? (dessins, photographies)
- Quel format ?
- Quel type de support ?
- Quel matériel pour écrire, dessiner, imprimer, fixer, ... ?
- Quels outils et moyens visuels choisir pour créer et jouer avec les formes, figures, motifs, polices, tailles, couleurs, ... ?

Pour de petites banderoles individuelles, le papier ou le carton suffiront.

Pour des banderoles plus grandes, plus pérennes, il faudra choisir le tissu (plus facile à utiliser que de la bâche). L'acrylique sera alors le médium idéal.

Il restera à imaginer le texte et le dessin (en lien avec les échecs, un écusson, une armoirie, un blason, ...) et un système de fixation (des tiges en bois sur les côtés par exemple) pour pouvoir les transporter et les déployer.

9. Le jeu d'échec et la nature morte

L'expression « nature morte » désigne la représentation artistique d'objets inanimés. Ce nom provient du fait qu'on y voit souvent des éléments issus de la nature (fruits, fleurs, légumes, poissons, crustacés, gibier, coquillages ...) mais coupés de leur milieu naturel et ainsi privés de vie. C'est un genre pictural en soi au même titre que le portrait ou le paysage.

Les objets de la « nature morte » sont habituellement regroupés autour d'une thématique. Lorsque la « nature morte » invite à la réflexion sur le temps qui passe et la vanité des plaisirs de ce monde face à la certitude de la mort, on parle de « vanité », genre particulier de la nature morte.

Aux objets et aux éléments naturels s'ajoutent souvent des pièces de tissu (rideaux, tentures, nappe, torchons ...) destinées à mettre en valeur les objets représentés et à complexifier la tâche de l'artiste par le jeu des plis et drapés.

Au XXème siècle, l'art contemporain a vu naître des « natures mortes » en relief, comme les « tableaux-pièges » de Daniel Spoerri qui montraient de la vaisselle avec des restes de repas.

De nombreuses natures mortes intègrent des échiquiers dans leur composition.

Il sera possible de présenter celle de Baugin aux élèves en explicitant le titre et la symbolique afin qu'ils puissent à leur tour créer une nature morte intégrant un échiquier.

Leur composition sera photographiée pour être conservée. (Cf œuvre d'Irving Penn)

- Lubin Baugin, (1608-1663), intitulée *Nature morte à l'échiquier* ou *Allégorie des cinq sens*. Elle date de 1630.



Il est intéressant de questionner les élèves sur ce qu'évoque le second titre, les sens :

L'ouïe : le luth (la musique), la bourse et ses pièces sonnantes et trébuchantes, le jeu de cartes (les propos des joueurs ou leurs silences)

L'odorat : le vin, le pain, les fleurs

Le goût : le vin, le pain

Le toucher : le bois du luth, le velours de la bourse, le pain (la croûte dure du pain opposée à la mie douce du pain)

La vue : l'opposition entre le blanc et le noir de l'échiquier, les reflets sur le verre et la carafe, le miroir

On pourra expliquer la symbolique contenue dans chaque objet.

- l'instrument de musique, le jeu de cartes, l'échiquier évoquent le monde du divertissement, de l'oisiveté

- la bourse, la perle, c'est le monde de l'argent, du luxe

- le miroir en étain est le symbole de la vanité (on s'admire)

D'autres natures mortes pourront être présentées afin d'aider les élèves dans leurs choix.



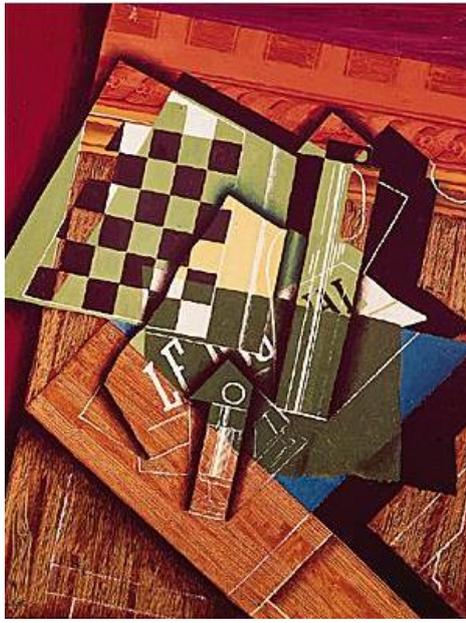
Louis Marcoussis, *nature morte au damier*, 1912



Henri Jannot, *nature morte au damier*, 1941



Juan Gris, Verre et damier, 1914



Juan Gris, Jeu d'échecs, 1915



Georges Braque, Damier Tivoli Cinéma, 1913



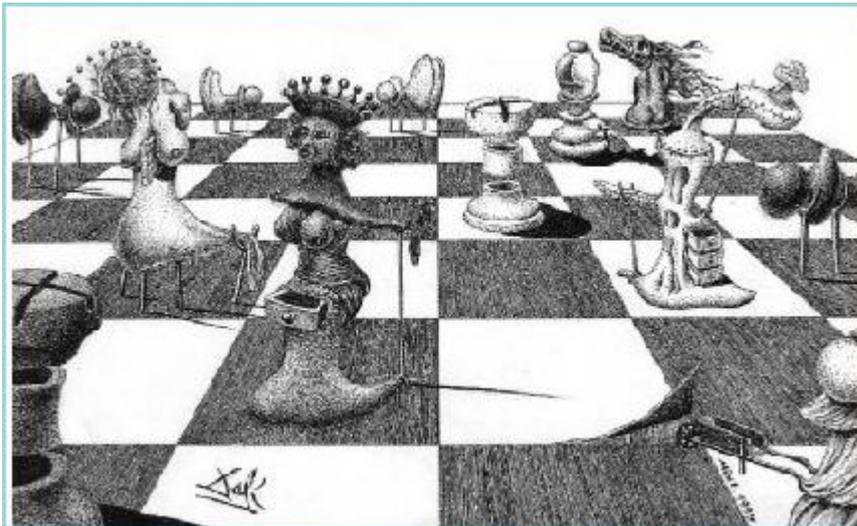
Irving Penn, After Dinner Games, 1947



Henri Matisse, femme à côté d'un échiquier, 1928

10. Le design du jeu d'échec

Proposer aux élèves d'inventer des pièces étonnantes à l'effigie de quelqu'un ou au contraire très épurées. Ci-dessous, quelques inspirations.



"L'art est difficile...et les échecs aussi."

Salvador Dalí



Yuri KutYur, 1979



Max Ernst, *Fou, Reine et Cheval*, 1952



Max Ernst, *Le capricorn*, 1949



L'échiquier de Man Ray offert par Marcel Duchamps



Yayoi Kusama, *jeu d'échec potiron*

Pour cette proposition, les élèves pourront choisir d'utiliser un objet d'une seule pièce ou de faire un assemblage en collant (par exemple des cuillères sur un socle).

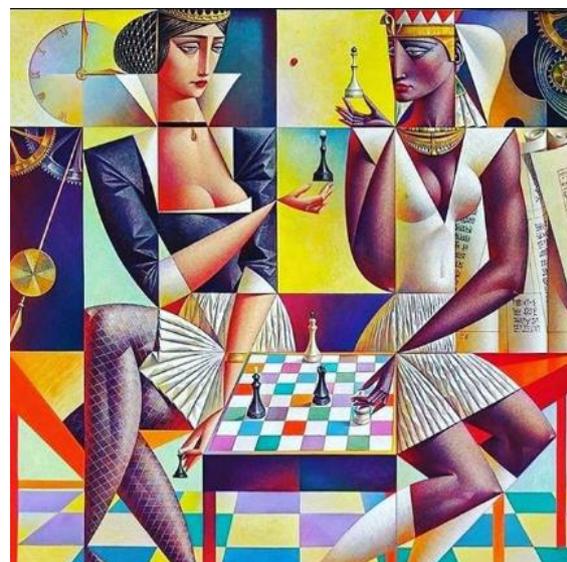
Il sera aussi possible d'utiliser :

- De la terre à modeler en prenant soit deux couleurs de terre différentes soit en appliquant un vernis ou de la peinture après séchage.
- Des cailloux pour la base (blancs et noirs) et du fil de fer à modeler pour faire les reines, rois, fou, tours et cavaliers
- Des cailloux sur lesquels on colle quelque chose de significatif (une couronne faite en terre, avec un bout de bois, une bille ...)
- De dessiner directement sur un caillou.



11. Imaginer le monde de deux joueurs d'échec

Il s'agira pour les élèves d'inventer l'univers du joueur noir et celui du joueur blanc : leurs objets, leurs habits, l'univers qui les entoure. Ces œuvres de Georgy Kurasov, 1958 pourraient servir d'inducteur.



12. Et si les pièces sortaient de l'échiquier ?

Après avoir présenté des œuvres de Kay Burn Lim ou d'Akiko Ida et Pierre Javel, faire une mise en scène avec les différentes pièces du jeu d'échecs en action et en prendre une photo.

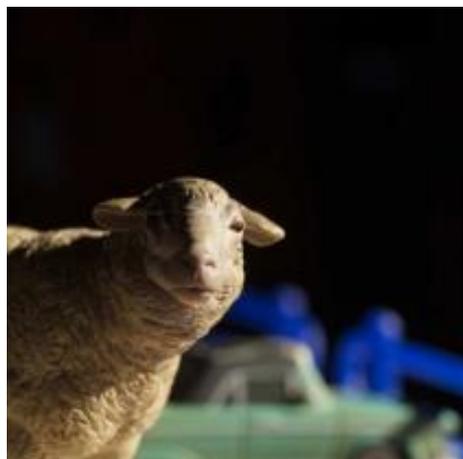


Kay Burn Lim



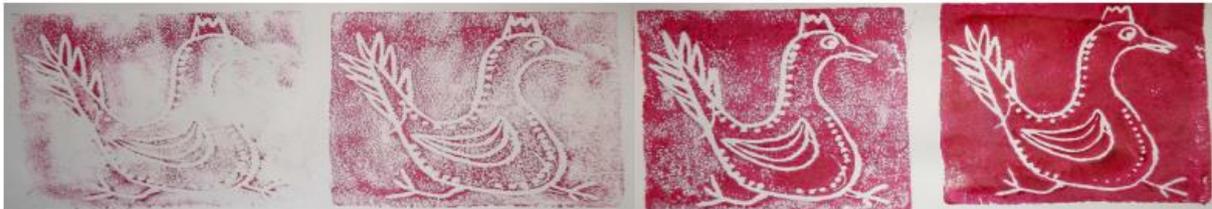
Akiko Ida et Pierre Javel

L'artiste poitevine Eukéné Perucha-Eguren travaille aussi sur ce changement d'échelle, donnant vie à ses figurines.



13. La gravure en creux pour personnaliser son échiquier

La technique de la gravure en creux va permettre, après avoir choisi un motif, de le reproduire sur les cases d'un quadrillage. Ici le motif est un coq, il a été reproduit 4 fois.

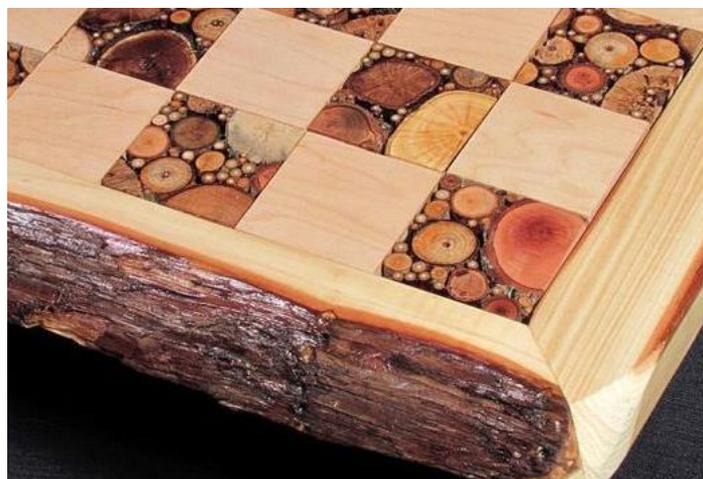


La matrice

La matrice est découpée dans une plaque de polystyrène extrudé, un isolant peu coûteux commercialisé dans les grandes surfaces de bricolage.

Réalisation :

- Dessiner le motif à graver sur le morceau de plaque avec un crayon de papier en appuyant pour creuser légèrement le polystyrène. Il est aussi possible de décalquer un dessin réalisé au préalable.
- Encre le support avec de l'encre pour linogravure ou de l'encre à calligraphie en utilisant un rouleau « d'imprimerie » ou un gros pinceau.
- Déposer la matrice sur le quadrillage et appuyer avec la main en faisant attention de ne pas bouger ;
- Laisser sécher



14. Entamer une collection de quadrillage

Commencer une collection collective de quadrillage que l'on collectera dans la classe sous forme d'affichage, dans une boîte ou un classeur.

Le quadrillage est très présent dans les tissus, on pourrait imaginer personnaliser son échiquier en le recouvrant d'un tissu quadrillé.