



Bestiaire (1)

Maher Al-Baroudi, *Famille et Mouton*, 2002

Approche artistique avec une présentation du portrait et la représentation de l'animal en peinture et dans les arts en général ; travaux en lien avec le bestiaire en littérature et la nomenclature scientifique.

Maher Al-Baroudi est né à Damas (Syrie) en 1955. Sculpteur, dessinateur et graveur, le travail de Maher Al Baroudi est d'ordre figuratif, portraits d'humains ou d'animaux, traités de la même manière, créant ainsi des parallèles entre des attitudes, ou déplaçant les sujets d'un genre à l'autre. D'une facture rugueuse, traitées en tons de gris ou de bruns ces représentations portent une charge critique forte, un regard acerbe et engagé. Il vit et travaille à Orléans. « Ce qui rend si puissant cet art, sans parler de son véritable et salutaire anachronisme, c'est, en réalité, son étrange pouvoir tragique de séduction, sa sulfureuse proximité humaniste, et son évidente force d'attraction morale et esthétique. Sa deuxième qualité est sa transcendance culturelle, sa propension à échapper à tout nationalisme et à se proposer comme une pierre d'angle d'un art mondial. Si le monde de Maher Al Baroudi est tragique, il n'est jamais ni triste ni ennuyeux ; Maher nous dit à chaque instant que l'état des choses et du monde est désespérant mais qu'en même temps le grotesque, l'absurde ou le dérisoire côtoient toujours de façon proche, le drame et l'injustice ». Extrait de l'article de Philippe RIVIERE, paru dans le magazine « ARTENSION ».

<http://europia.org/albaroudi2012/gallery.htm>

Approche de l'œuvre :

Famille : Trois têtes de moutons se disputent l'espace en trois parties régulières. Une des têtes, celle du centre, semble cependant dominer les deux autres par son cadrage, l'oreille de gauche vient « mordre » l'espace de la partie droite. Les cadrages différents des têtes de moutons créent un rythme à l'ensemble, les animaux semblent surgir de derrière le cadre, leurs regards s'imposent. Trois couleurs dans cette sérigraphie d'Al-Baroudi, blanc, noir, taupe. Le noir cerne l'espace, l'encadre d'une bande irrégulière mais aussi suggère la texture et la matière du poil du mouton, le noir dessine, met en valeur, donne du relief. Le blanc apporte la luminosité, la couleur du mouton, il se focalise sur les têtes par petites touches irrégulières mais crée, en même temps, la texture du poil. Enfin, la couleur taupe unifie, se répand d'une zone à l'autre, elle est partout, c'est la couleur première, de base, celle qui harmonise, qui légitime le titre « famille ». (analyse Laurence Mignot-Bouhan) Le titre et la posture des moutons (le regard, la forme du museau qui semble esquisser un sourire) suggèrent aussi une lecture anthropomorphique : le mouton de gauche, plus petit serait l'enfant et au centre et à gauche figureraient les parents. Il s'agit d'un portrait de famille.

Mouton : le trait est plus tourmenté et l'image moins identifiable au premier regard. On peut d'abord penser qu'il s'agit de formes abstraites ou d'une représentation d'un nuage gris et blanc dans le ciel. Le fond plus sombre, dominé en haut par le noir et en bas par le taupe, fait ressortir la forme où domine le blanc. On

distingue ensuite la tête d'un mouton en gros plan, grâce à certaines parties de la tête : l'œil, une oreille et plusieurs museaux, comme si le mouton s'avavançait en bêlant. Ainsi, l'œuvre semble moins viser le réalisme et la précision du détail et s'attache plutôt à reproduire un mouvement, à créer une composition dynamique.

Le portrait en peinture :

Ce genre de peinture sert généralement à désigner la représentation picturale de sujets humains. Historiquement, les peintures de portrait célèbrent principalement les riches et les puissants. Dans l'art des civilisations antiques, en particulier en Égypte, les représentations des dirigeants et des dieux abondent. Cependant, la plupart d'entre elles sont faites de façon très stylisée. A la Renaissance, les artistes d'Europe du Nord ouvrent la voie à des portraits plus ressemblants de sujets profanes ; souvent ils représentent leurs riches commanditaires. Au XIXe siècle, les peintres réalistes s'autorisent à réaliser des portraits objectifs et pas toujours flatteurs de personnes de classes moyennes et inférieures. Mais l'appareil photographique tend à supplanter ce genre de peinture. Au XXe siècle cependant, certains artistes redécouvrent ce genre en appliquant de nouvelles techniques : Picasso et ses portraits cubistes, Andy Warhol et sa série de portraits pop de Marylin Monroe. (d'après Wikipédia)

Le bestiaire en art :

Pour un aperçu historique illustré, voir sur le blog :

<http://eclaircie.canalblog.com/archives/2011/09/18/22035352.html>

L'anthropomorphisme :

Du grec anthropos (homme) et morphê (forme). C'est, au sens commun, la tentation qu'a l'homme d'attribuer des caractéristiques humaines à tout ce qui l'entoure (par exemple quand on fait un cadeau pour l'anniversaire de son chien, c'est qu'on le considère comme un humain). Attribuer des sentiments humains à un animal (amour, haine, jalousie) relève aussi de l'anthropomorphisme. Certains artistes ou auteurs tels que La Fontaine se servent de la représentation d'animaux pour faire volontairement passer des messages (la morale) aux hommes. On appelle alors cela une personnification.

Mise en pratique :

- Exposés : choisir une des représentations d'animaux dans les arts (par le Douanier Rousseau ou Rosa Bonheur) et en faire une présentation orale de quelques minutes (auteur, époque, technique et description de l'œuvre).
- Dessiner un animal en variant la technique, le support ; décomposer le mouvement d'un animal en 3 étapes sur le même dessin.
- Ecriture : imaginer un poème ou un court récit à partir d'un tableau d'animal (voir <http://www.louvre.fr/selections/animaux>)
- Lire ou constituer des bestiaires poétiques et écrire des poèmes en s'inspirant des formes variées (calligramme, haïku, un quatrain rimé)
- Enrichir son vocabulaire en listant les expressions autour d'un animal (gai comme un pinson, une tête de mule...)
- Choisir une fable de La Fontaine et l'illustrer en faisant ressortir la personnification de l'animal (traits de caractère, actions propres à l'homme)

- Recherche scientifique : choisir un animal à partir d'une nomenclature (animaux de la ferme, sauvages...) et faire une fiche d'identité (mâle, femelle, petit, famille, mode de reproduction, nourriture, habitat)

