

Le Merveilleux, féerie de l'art

Les programmes 2008

Domaine : Arts plastiques

Champs : Pratiques artistiques et histoire des arts

Objectifs :

- *Exploration des arts : arts de l'espace, arts du langage, arts du quotidien, arts du son, arts du spectacle du vivant, art visuel*
- *Transposition dans l'univers des arts contemporains (établir des passerelles entre des œuvres et des techniques de différentes époques et des œuvres contemporaines)*
- *Utilisation de techniques et procédés variés(tracer avec différents outils, colorer avec peinture, pastels, encres, découper, coller, modeler, sculpter, utiliser la photographie)*
- *Productions plastiques « à la manière de » ou « dans l'intention de » (analyser des procédés et s'en inspirer)*
- *Création de sculptures, de maquettes, de fresques, en lien avec l'art contemporain*
- *Elaborer un livret de parcours artistique (carnet, cahier, classeur où seront consignés traces et ressentis des œuvres étudiées resituées dans leur contexte culturel et historique afin de s'appropriier le patrimoine culturel et artistique)*

Effets attendus en terme d'apprentissages (compétences, connaissances ...)

- Acquérir les bases d'un langage artistique, faire usage d'un vocabulaire précis qui permet d'exprimer ses sensations, ses émotions, ses préférences et ses goûts.
- Développer sa sensibilité artistique et ses capacités d'expression en étant confronté à des œuvres ou des réalisations d'artistes.
- S'approprier des processus de création : manipuler de nouveaux outils de travail, de nouveaux matériaux, apprendre des techniques, des gestes, combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production.
- Savoir cerner la notion d'œuvre d'art et distinguer la valeur d'usage de la valeur esthétique des objets étudiés.
- Connaître des œuvres de référence qui appartiennent au Patrimoine et à l'Art contemporain et savoir se situer parmi les productions artistiques de l'humanité dans le cadre de l'histoire des arts.
- Distinguer les grandes catégories de la création artistique.
- Développer les capacités de réflexion, poser des éléments de comparaison, savoir élaborer des critères pertinents d'appréciation, établir des relations entre les démarches et procédés repérés dans d'autres œuvres et sa propre production, savoir réinvestir tout ou partie des constats dans une nouvelle production.

- Savoir observer, écouter, décrire, comparer.
- S'impliquer dans la réalisation, utiliser des compétences déjà acquises et en acquérir de nouvelles, apprendre à mener un travail à son terme.
- Savoir réinvestir les compétences acquises au travers des expériences vécues dans d'autres domaines.

Palier pour la maîtrise du socle commun : compétences attendues à la fin du ...CE1 et du CM2...

À la fin du cycle 2 :

Compétence n° 5 : La culture humaniste :

Découvrir des éléments culturels

S'exprimer par le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage)

Distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (dessin, peinture, sculpture)

Reconnaître des œuvres visuelles préalablement étudiées

Compétence n° 7. : Autonomie et initiative :

Ecouter pour comprendre et réaliser un projet plastique

Echanger, questionner

Travailler en groupe, s'engager dans un projet

Compétence n° 1 : Maîtrise de la langue :

S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié

À la fin du cycle 3 :

Compétence n° 5 : la culture humaniste

Connaître quelques éléments culturels

Distinguer les grandes catégories de la création artistiques

Reconnaître des œuvres visuelles préalablement étudiées

Exprimer ses émotions et préférences face à une œuvre d'art en utilisant ses connaissances

Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques

Inventer et réaliser des œuvres plastiques à visée artistique ou expressive

Compétence n° 7 : Autonomie et initiative

Respecter des consignes simples en autonomie

Montrer une certaine persévérance dans les activités

S'impliquer dans un projet individuel ou collectif

Compétence n° 1 : Maîtrise de la langue française

S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis

Descriptif du projet

(modalités de mise en œuvre, nombre de séances, sommaire du contenu des séances, personnes impliquées, place et rôle de l'élève, finalités)

Merveilleux, mythe, magie, univers à la matérialité secondaire où l'intemporalité est de mise.

Un véritable enchantement du réel où chaque espace , chaque personnage, chaque objet est à créer.

L'art réinvente les images . L'artiste initialise, manipule, explore , détourne et suggère.

Intervenir sur l'image permet d'explorer ses propriétés matérielles, plastiques, iconiques et sémantiques.

L'image est trace ou indice d'un fait, d'un événement, d'une histoire ou d'une présence dont elle témoigne ou qu'elle simule.

L'image et l'oeuvre d'art entretiennent des liens si étroits que bien souvent ils se confondent. Au contact de l'oeuvre à fort pouvoir iconique, les élèves exercent leur imagination et leur esprit d'analyse. Ils acquièrent des outils et des méthodes pour concevoir des images. Par la réalisation d'images fixes et mobiles, ils peuvent travailler la relation au temps et à l'espace. L'étude du temps et du mouvement, réel ou suggéré, contribuera à la découverte de nouvelles techniques.

Comme beaucoup d'artistes contemporains qui cherchent à exprimer leur histoire , les élèves pourront « raconter » une histoire réelle ou fictive en s'inspirant de pratiques photographiques, cinématographiques, vidéographiques et numériques.

« Il était une fois » des lieux, des personnages, des objets ... florilège d'histoires , d'images réelles et fictionnelles , essence du Merveilleux.

Nous offrirons aux enfants la possibilité de s'ouvrir à cet univers du merveilleux , de la fantaisie sublimée, en parcourant les œuvres picturales, les œuvres sculptées, les œuvres animées imprégnées de rêve, d'irrationnel et d'idéal en lien avec les axes prioritaires de notre projet d'école et d'autres domaines comme la littérature, la musique, l'histoire - géographie, les sciences et l'éducation à la citoyenneté.

S'appropriant des œuvres de l'histoire de l'Art , les enfants les «transposeront» au travers de recherches personnelles par le biais du dessin, de la peinture, du collage, du modelage, de la sculpture, de la photo...S'imprégnant des œuvres, des techniques, des procédés, ils exprimeront leurs sensations, leurs ressentis et donneront libre court à leur imagination créative.

Pistes pédagogiques

- **Etudier l'illustration dans les albums jeunesse** : Observer toutes sortes d'illustrations dans les albums (légendes, contes de fées...)

Analyser les partis pris par rapport au texte, les apports de l'image, l'imbrication des deux dans la mise en page. Etudier les variantes et la diversité des représentations iconographiques de Gustave Doré à nos jours.

- **Etudier l'illustration dans les albums du Prix littéraire** : observer le lien texte-image, explorer l'univers iconographique dans les albums ; s'en inspirer pour des productions

- **Etudier l'illustration et la photographie** .

La photographie a cherché sa place au XIXe siècle dans le domaine de l'art en prenant un rôle dans l'illustration et notamment dans celle des contes.

Observer les œuvres de Henri Peach ROBINSON (1830-1901) qui appartenait au mouvement des pictorialistes et défendit la légitimité artistique de la photographie en réalisant des illustrations photographiques.

- **Etudier l'illustration et la publicité**

La publicité utilise l'imagerie des contes car celle-ci appartient à la culture et à la mémoire collective.

S'inspirer des mises en scène des contes proposées par des publicitaires. (Comme Chanel qui a revisité le petit chaperon rouge pour son parfum N° 5).

- **Illustrer un conte** dans son entier ou en partie en variant les techniques : dessin, peinture, collage...Composition en 3D (mise en scène théâtrale, diorama, dans une boîte à chaussures.)
- **Raconter une histoire dans une seule et même image** : introduire la notion de temps dans une production, utiliser des procédés narratifs en arts visuels.
- **Réaliser un roman photo** sur la base d'un conte merveilleux étudié en classe.
- **Réaliser un petit film d'animation** en rapport avec la thématique : créer les décors, les personnages...
- **Etudier les personnages dans la littérature du merveilleux**
Collecter des images représentant les personnages de contes et les trier par catégories : ogres, nains, fées, sorciers, sorcières, enchanteurs, lutins, korrigans, rois, princes et princesses, paysans, etc. **Construire des stéréotypes.**
- **Représenter les personnages à l'aide de diverses techniques.**
- **Détourner des objets existants pour les transformer en objets d'ogres, de fée, etc.** Modifier leur fonction ou leur forme.
- **Créer une galerie de portraits grandeur nature.**
- **Faire de l'art postal (ou Mail art en anglais)** : Choisir un personnage. Créer son nom, son adresse, le nom de son ville.
- **Jouer avec l'échelle des personnages** pour montrer le gigantisme de l'ogre par rapport au Petit Poucet par exemple.

- **Explorer l'oeuvre d'Arcimboldo** et faire des portraits avec des compositions de collages variés ; réaliser des compositions de photos avec des objets de récupération selon différentes prises de vue ; s'inspirer des travaux de Tony Cravv.
- **Découvrir les lieux du merveilleux**
- **Observer les représentations de La forêt** mystérieuse et profonde, principal lieu d'action du merveilleux. Chez Gustave DORE (1832-1883), la forêt est omniprésente dans ses gravures et notamment dans celles illustrant le *Petit Poucet*. La forêt en noir et blanc dans les albums de Anthony Brown.
- **Travailler sur les tableaux ou représentations de châteaux** lieu de prédilection du conte, collecter des images de châteaux. Dessiner, peindre des châteaux. Construire des châteaux en volume. (cartons, rouleaux de papier pour tours, etc.) réaliser des mises en scènes. Créer un château fort en découpant des formes dans du papier et en les associant.
- **Analyser les paysages surnaturels** chez les artistes surréalistes MAGRITTE, *Le château des Pyrénées*. Certains photographes contemporains présentent une autre vision du réel en renversant leur point de vue photographique comme Philippe RAMETTE et Laurent DEJENTE.
- **Imaginer des paysages irréels** : Le merveilleux s'illustre aussi dans des paysages irréels dans lesquels les couleurs, la gravité, les formes, les échelles s'éloignent totalement de la réalité.
- **Représenter la forêt par le dessin ou le volume** avec divers matériaux. Imaginer d'y insérer des éléments magiques, des créatures mystérieuses, des personnages de contes ou juste des éléments évocateurs à la manière de Browne dans l'album, *dans la forêt profonde* - **En utilisant le photomontage, inventer des paysages** et des décors fabuleux, des villes imaginaires.

- **Utiliser des procédés pour passer du réel à l'irréel** : Jouer avec les échelles. Associer des éléments insolites. ex. : un arbre sur l'eau...Renverser le point de vue. ex. : la mer dans le ciel...S'inspirer d'oeuvres d'artistes comme Myong-Ho LEE, série « Arbre », 2006-2007. Philippe RAMETTE, Inversion de pesanteur, 2003, Sandy Soglund, Radioactive cats, 1980, Wim Delvoye, Atlas 1, 2003, Richard Hamilton, just what is it that makes today's, 1956, Erwin Wurm, Untitled (Hamlet) 2007, Michel Kempf, métaphore 1, 2005, Erwin WURM, Truck, 2005. Peintures du Douanier Rousseau.
- **Réaliser des décors de villes** en s'inspirant des œuvres de Mamadou Cissé
- **Collectionner des photos de lieux intéressants (Palais indiens, grottes, etc.), et les assembler** pour créer un lieu imaginaire. Insérer dans les images, des êtres hybrides.
- **Réaliser une carte au trésor ou une carte d'un pays imaginaire** en intégrant des objets de récupération et des matériaux, réaliser un itinéraire avec des noms de lieux mystérieux et une rose des vents.

Visites pédagogiques envisagées

- Visite au Centre Pompidou de l'exposition Totémisme une nouvelle histoire de l'art moderne de 1905 à 1970 ; atelier de la lettre à l'image.
- Visite virtuelle à la BNF : Sur le site de la BNF (Bibliothèque Nationale de France), consulter le dossier : contes de fées/ illustrations. Le dossier présente les variantes et la diversité des représentations iconographiques depuis Gustave Doré qui a illustré les contes de Perrault, jusqu'à nos jours.
Sur le site de la BNF, consulter les dossiers :
 - La légende du roi Arthur/gros plan sur les lieux de la légende en images/chapitre sur la forêt.
<http://expositions.bnf.fr/arthur/grosplans/lieux.htm>
 - Le bestiaire médiéval. Vous y trouverez de nombreuses représentations de créatures hybrides (griffons, centaures...) et autres créatures merveilleuses. <http://expositions.bnf.fr/bestiaire/index.htm>
- Visite de la BNF : Atelier « Contes »
- Consulter le site de la galerie des gravures de Gustave Doré.
http://lescontesdefees.free.fr/imagesHD/galerie_des_gravures_deHD.htm
- Visite du musée d'art brut : Fondation Louis-Vuitton jardin d'Acclimatation, bois de Boulogne, Paris 16^e M^o Porte-d'Auteuil
- Visite du musée Zadkine : visite « Contes et légendes mythes et poésie ».
- Visite de l'Institut du monde arabe : « Sur les traces de la reine de Saba », atelier « les mots voyageurs »
- Visite de la Cinémathèque : atelier d'initiation « lanternes magiques », « grand-petit », « Mais je suis où ? Territoires inconnus »