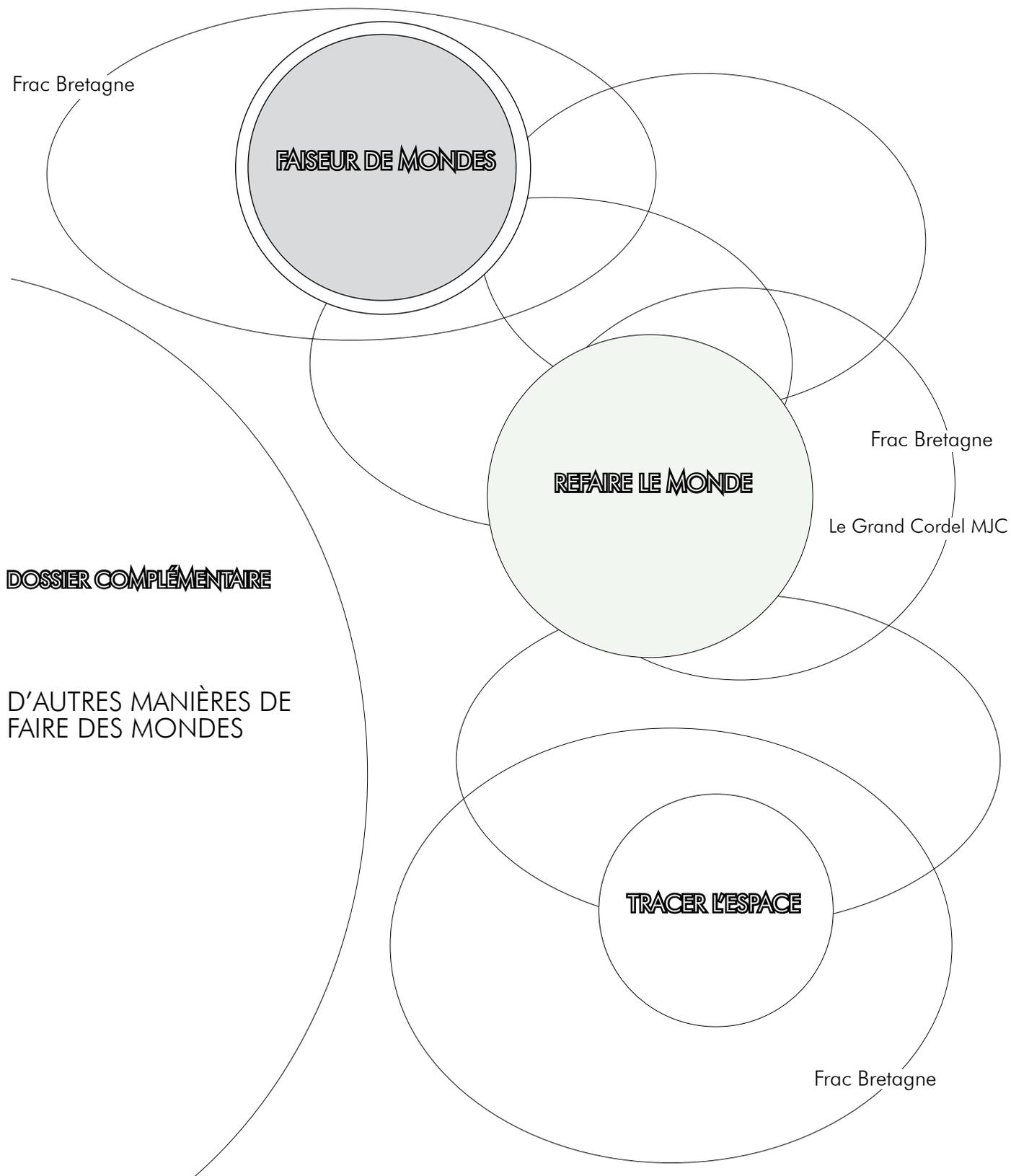


PROJET DÉPARTEMENTAL EN EDUCATION ARTISTIQUE 2009-2010
L'ESPACE DE L'ŒUVRE - PARCOURS N°7
INSPECTION ACADÉMIQUE D'ILLE-ET-VILAINE
ÉQUIPE DES CONSEILLERS PÉDAGOGIQUES ART ET CULTURE



D'AUTRES MANIÈRES DE FAIRE DES MONDES

RÉCEPTION

- CONSTITUER UN MUR D'IMAGES, DE TEXTES...
 - Collecter des plans, des cartes, des vues aériennes... Cartographie de tous types et de toutes époques, documents géographiques, topologiques, météorologiques, astrologiques, astronomiques...
 - Observer, décrire, nommer...
 - S'enrichir et s'inspirer des récits des célèbres explorateurs réels ou imaginaires. Découvrir les pays et royaumes fictifs de Gulliver, les lieux imaginaires d'Alberto Manguel, les voyages et découvertes de la Renaissance : Marco Polo, Christophe Colomb, Magellan..., les aventures de Robinson Crusoé, les voyages mythologiques : Ulysse, Hercule... mais aussi *Le Tour de France de deux enfants*, *Le Tour du monde en 80 jours*...

PRODUCTION

- RÉALISER UN CARNET DE VOYAGE
 - Imaginer un voyage et la découverte de cités, de villes... Lire des passages du livre d'Italo Calvino : *Les Villes invisibles*.
 - Représenter.
- REPRÉSENTER DES CARTES : MONDES ET TERRITOIRES IMAGINAIRES
 - Varier les techniques : dessin, peinture, collage, photomontage, techniques mixtes (associer plusieurs techniques), gravure sur carreaux de plâtre, sur plaque de terre... ou encore transformer des images existantes : cartes, plans, vues aériennes...
- RECONSTITUER DES CARTES, PLANS... À PARTIR DE FRAGMENTS DE CARTES, DE PLANS
 - Collecter des cartes, des plans...
 - Associer des fragments de cartes, de plans différents. Recomposer une nouvelle image.
 - Retravailler : figurer des itinéraires, des cheminements, des sites, des villes...
 - Décalker des cartes.
 - Recomposer les différents fragments de cartes décalquées.
 - Unifier.
- TIRER PARTI D'EMPREINTES, DE FROTTAGES
 - Collecter des empreintes de matières, de matériaux. Choisir des surfaces présentant des effets de relief intéressants. Utiliser la technique de frottage. Réaliser une grande variété d'empreintes.
 - Découper et associer les «échantillons». Utiliser cette composition pour réaliser une cartographie ou la représentation d'une cité imaginaire en tirant parti des effets plastiques.
 - Travailler par ajout de dessins, de graphismes.
- RÉALISER DES CARTES À PARTIR DE RÉSEAUX ALÉATOIRES
 - Projeter de la peinture (dripping)...
 - Promener des ficelles et de la cordelette enduites de peinture, de plâtre, de barbotine...
 - Taper des branchages enduits de peinture.

D'AUTRES MANIÈRES DE FAIRE DES MONDES

- Tracer des entrelacs, des lignes... des gribouillages et faire émerger un réseau en retraçant des tracés.
- Réaliser des monotypes.

- RÉALISER DES PLANS, DES CARTES... SUR DES SUPPORTS INSOLITES
 - Collecter des matériaux textiles : torchon, nappe, serpillière, tapis... usagers, des matériaux éphémères : peau de fruits (peindre à l'acrylique), des pages de livres, des journaux, des agendas... ou encore des photographies en gros plan des éléments : peau, pelage, pierre... des frottages... qui présentent un réseau...
 - Tirer parti des réseaux existants pour réaliser des plans, des cartes...Variante :
 - Associer des éléments, des constructions, des objets... réels, modelés... aux réalisations dessinées et peintes.

- CONCEVOIR DES ORGANISATIONS EN PRIVILÉGIANT LA DIMENSION GÉOMÉTRIQUE
 - S'intéresser aux plans de certaines cités et plus précisément à leur organisation géométrique.
 - Inventer des plans selon des règles, des fondements, des tracés géométriques.

- INVENTER UNE CARTOGRAPHIE
 - Choisir une technique...
 - Représenter des reliefs, des éléments de paysage : cours d'eau, étangs, mers, forêts..., des architectures, constructions, végétations, personnages...
 - Varier les représentations de l'espace. Associer différents points de vue (Se référer aux cartographies anciennes). Présenter les éléments en perspective, en élévation, en rabattement, frontalement, vus de dessus, de dessous.
 - Figurer les chemins, les cheminements.
 - Tracer des itinéraires.
 - Accepter les changements d'échelle, le hors norme, les disproportions.
 - Associer l'écrit : nommer, inventer des noms, légender... dans la perspective de rendre lisible.

- TRANSFORMER DES VUES AÉRIENNES
 - Transformer en changeant les couleurs, en ajoutant des graphismes et des dessins, en collant des éléments de fragments d'images. Travailler pour unifier la réalisation.
 - Déstructurer et recomposer les différentes parties...

- IMAGINER DES MONDES, DES TERRITOIRES... INCONNUS...
 - Concevoir des mondes à découvrir, à bâtir... à organiser... les localiser, les situer... les décrire : structures, fonctionnements.
 - Représenter en deux ou trois dimensions ces mondes et territoires.

D'AUTRES MANIÈRES DE FAIRE DES MONDES

- MÉTAMORPHOSER DES CITÉS
 - Choisir des documents (plans, cartes, photographies, diapositives...) relatifs à des cités, à des villes existantes...
 - Transformer en variant les techniques et les procédés...

- FABRIQUER DES MONDES «ALLÉGORIQUES»
 - Imaginer la maison du libraire avec des livres, la cabane d'écolier avec des crayons, des cartables ou autres objets relatifs à l'école.

- RECONSTITUER DES OBJETS AYANT APPARTENUS À UNE CIVILISATION...
 - Imaginer une civilisation disparue ayant habité une cité disparue... fort ancienne...
 - Inventer des objets de cueillette, de chasse, de pêche en transformant des objets existants, en associant des éléments naturels (branchages...)...
 - Présenter la collection d'objets.

- COMPOSER UNE CITÉ INSOLITE PAR PHOTOMONTAGE
 - Isoler des fragments d'architecture dans des images différentes (éventuellement photocopiées). Découper, détourer.
 - Assembler pour composer une nouvelle image.

- UTILISER L'ENVIRONNEMENT COMME LIEU, MATÉRIAU ET SUPPORT D'INTERVENTION
 - Réaliser des petits arrangements : composer avec des feuilles, des cailloux, des pierres, des baies, des branchages... pour reconstituer un large paysage miniature.
 - Photographier selon différents points de vue.
 - Variante :
 - Transformer des éléments naturels : peindre, recouvrir, momifier, rigidifier...
 - Replacer les éléments, les agencer pour composer des maquettes. Empiler, juxtaposer, aligner... pour représenter des habitations, des chemins...

- IMAGINER DES MATÉRIAUX DE FABRICATION
 - Faire l'inventaire des matériaux de fabrication actuels existants, en faire une collection dans l'école. Inventer de nouveaux matériaux pour des constructions éphémères, fictives...

- INVENTER OU RÉINVENTER DES CITÉS
 - Se nourrir de référents pour concevoir des architectures...
 - Imaginer des cités futuristes, troglodytes, lacustres, englouties, souterraines, spatiales, labyrinthiques, minérales, végétales, disparues...
 - Décrire la population : leurs apparences, leurs conditions et leurs règles de vie, leurs habitudes, leurs droits et devoirs, leur système d'éducation, leur quotidien, leurs spécificités... Reconstituer leur Histoire... Constituer le musée ethnologique des habitants de ces cités...

D'AUTRES MANIÈRES DE FAIRE DES MONDES

- Reconstituer un chantier de fouilles...

- FABRIQUER LA MAQUETTE D'UNE CITÉ IDÉALE

- Retenir un module de base (cube de jeux de construction, réglette mathématique, boîte d'emballage...)

- Associer, assembler... pour construire les différents bâtiments, installations et constructions d'une cité.

- Travailler les rues, les jardins, les espaces verts, la statuaire, l'éclairage, la signalétique...

Définir les axes de circulation, les passages... Inventer des noms de rues...

Variante :

- Utiliser le matériel Kapla pour réaliser des constructions.

- ILLUSTRER AU PIED DE LA LETTRE LES EXPRESSIONS

- Choisir des expressions : cité-dortoir (« agglomération suburbaine dont les habitants ont leurs occupations dans une grande ville voisine et se trouvent chez eux qu'en soirée et la nuit » Larousse Universel)... Faire preuve d'humour...

- IMAGINER SON ÉCOLE DE RÊVE...

- CONSTRUIRE DES ARCHITECTURES À GOÛTER : LA CITÉ DES GOURMANDS

- Assembler différents produits alimentaires (biscuits, pain d'épices, gâteaux secs, bonbons, friandises...) pour construire des maisons, des quartiers, des cités... Bâtir et souder avec du sucre glace, du blanc d'œuf, du caramel...

- Photographier les réalisations.

- Dévorer la cité au cours d'un goûter exceptionnel...

Variante :

- Solliciter les autres sens : réaliser la cité des odeurs, la cité du toucher... Voir la cité de la vie en rose...

- RÉALISER UN FILM DE FICTION

- Choisir un scénario qui met en scène un explorateur qui découvre la cité idéale ou encore un héros qui rêve d'une cité idéale. Retenir dans l'environnement proche des élèves, les possibilités de prises de vue.

- Associer des plans de réalisations plastiques (maquettes...) et des documents du type plans de maison, de site... des cartes...

QUELQUES EXEMPLES LACUNAIRES ET NON EXEMPLAIRES

REVISITER SON QUARTIER :
PRENDRE DES PHOTOGRAPHIES, DÉSTRUCTURER, RECOMPOSER...



Se jouer des images :
isoler, photographier,
reproduire, photocopier,
isoler, choisir,
associer,
rapprocher, juxtaposer,
imbriquer,
reproduire...



QUELQUES EXEMPLES LACUNAIRES ET NON EXEMPLAIRES

REVISITER SON QUARTIER, SON VILLAGE :
L'ÉPROUVER PAR TOUS LES SENS EN SUIVANT UNE RÈGLE DU JEU...

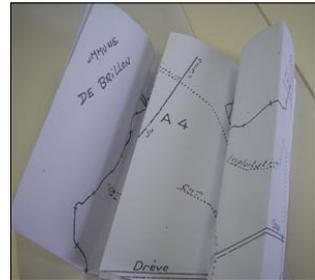
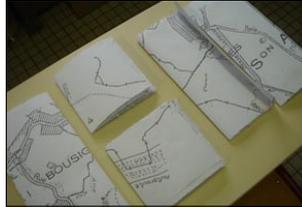
Règles du jeu
à suivre attentivement sans tricher / jouer.

En 1 heure tu dois faire plein de dessins. L'essentiel est de s'impliquer lentement sans se soucier de ce qui est beau ou pas, de ce qui est bien fait ou mal fait. Prends du temps juste pour te promener et dessiner.

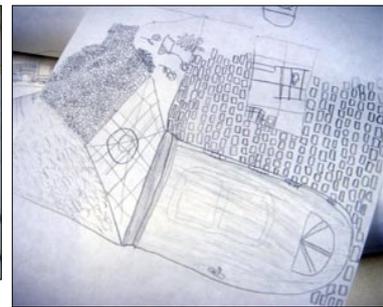
1. fers 5 pas et arrête toi ; choisis quelque chose et dessine-le sans regarder la feuille, ni te regarder, la feuille (tu auras) et fais conséquemment change de feuille et recommence.
2. reste au même endroit, dessine tout sauf ce que tu as choisi au page 1.
3. avance, arrête toi et dessine tes pieds si on te sont pasés.
4. dessine en 3 pages la rue dans laquelle tu te tiens et cela sans regarder la feuille, ni te regarder, la feuille (tu auras) et fais conséquemment change de feuille et recommence.
5. dessine en 2 pages la rue main en regardant la feuille.
6. dessine la main qui tient ton carnet et ce que tu vois autour.
7. dessine de la main gauche ou droite (selon la main d'écriture) si c'est difficile persévère sur 3 pages.
8. dessine le ciel et ce qu'il y a dedans.
9. dessine très vite la personne qui est à côté de toi.
10. Ecoute de gens qui parlent autour de toi, de son de la rue et écris-le.
11. Assure une voisine qui ne bouge pas et dessine dedans son décor.
12. dessine l'arrière plan de ce qu'il y a devant toi.
13. dessine ce qui est très près de toi.

LE VILLAGE...

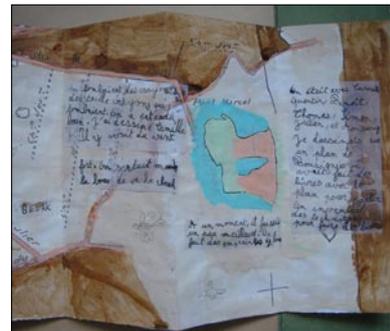
Découvrir, redécouvrir son village grâce à des règles de perception singulières... Garder des traces des expériences, de ces parcours loin d'être tout tracés...



À l'instar de Ludovique Tollite, se fixer des règles du jeu... mettre en scène son plan...



et dessiner, dessiner, dessiner...
écrire, dessiner, dessiner... écrire...

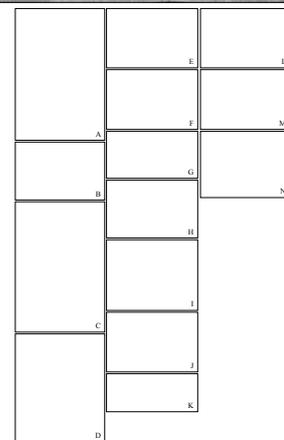
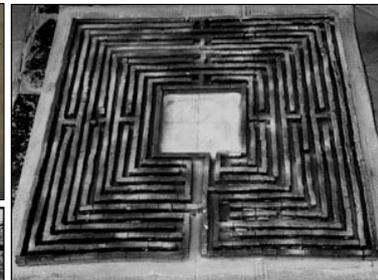
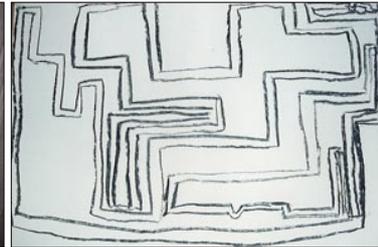


QUELQUES EXEMPLES LACUNAIRES ET NON EXEMPLAIRES

INITIATION... DU LABYRINTHE DE L'ÉCOLE AU LABYRINTHE DES MYTHES À CEUX DE LA VILLE



Si j'allais dans d'autres
labyrinthes, je trouverai
quelques monstres et je
trouverai la sortie avec
les traces d'amis



A - labyrinthe composé d'une multitude de cartons en vue de constituer un parcours «initiatique»

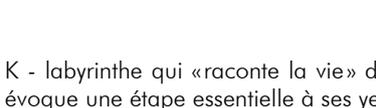
B - sortie d'un élève à l'issue du parcours

C - labyrinthe réalisé par un élève avec les lanières de son pyjama de bébé

D - représentation du parcours de l'école à la maison

E - trace laissée dans la labyrinthe en vue d'aider les autres participants

F à M - tentatives de représentation de labyrinthes en deux dimensions et en trois dimensions en référence à son expérience, à son interprétation des mythes d'Icare, de Dédale...



K - labyrinthe qui «raconte la vie» de Kevin... chaque feuille de «sopalin» évoque une étape essentielle à ses yeux.



QUELQUES EXEMPLES LACUNAIRES ET NON EXEMPLAIRES

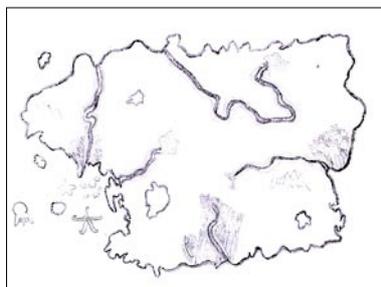
À PARTIR DE TERRES...



Inventer des territoires,
les associer,
les relier,
les imbriquer,
les juxtaposer...

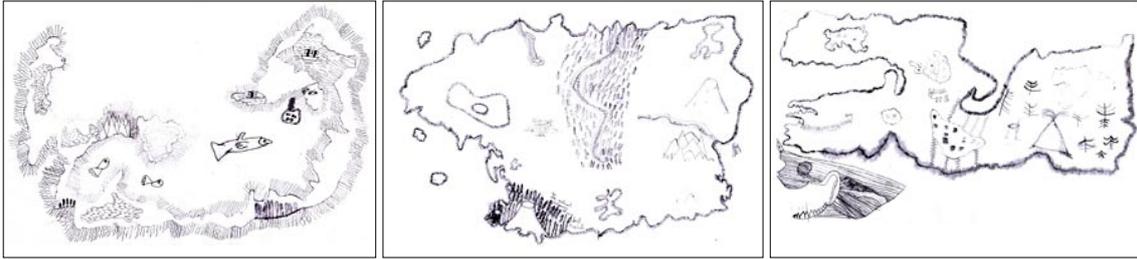


... en garder trace,
les cartographier.



QUELQUES EXEMPLES LACUNAIRES ET NON EXEMPLAIRES

RÉCHAUFFEMENT DE LA PLANÈTE, DES ÎLOTS SE DÉTACHENT...
Inventer ces îles, leur relief, leur végétation, leur faune...



À l'instar de Mélanie Delattre, partir de sources diverses (photographies, dessins, gravures de planches scientifiques, œuvres d'art, etc.), inventer les êtres hybrides nés de l'isolement... Chaque élève dispose de plusieurs planches.



Exemple de sources fournies aux élèves



Dessins réalisés

Exemple de texte produit

Sur mon île, il y a des grands palmiers,
des rivières silencieuses, des cascades violentes, des volcans qui crachent du feu,
des forêts tropicales gorgées de fruits savoureux, des fleurs exotiques odorantes
et des bananiers qui nous mettent l'eau à la bouche.

Il y a aussi de drôles de singes perchés,
des serpents qui se fauillent dans les feuillages
Il y a aussi des koalas qui jouent à cache-cache des coquillages multicolores,
des rochers en pleine mer qui accueillent les mouettes.

Et il y a le Moloch
Il a de petites griffes bien pointues.

Son pelage est taché
Sa queue est blanche et ses oreilles longues.
Il appartient à la famille des langourbes aux pattes de crabes.

Il a été observé par les explorateurs
Alexia



QUELQUES EXEMPLES LACUNAIRES ET NON EXEMPLAIRES

À PARTIR DE LA DÉCOUVERTE D'UN CARNET AYANT APPARTENU À UN EXPLORATEUR..
Partir sur les traces d'une peuplade disparue : les noitatdapa



Imaginer les maisons,

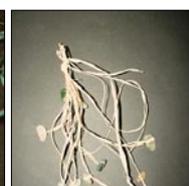


les divinités, les cultes,



les instruments de musique, mais
aussi les vêtements, les bijoux, la
langue, l'écriture, la nourriture,
etc.

Formuler des hypothèses, tenter
des reconstitutions.



Mettre en scène
le tout
dans un musée ethnographique



À PARTIR DE LA DÉCOUVERTE D'UN REGARD NEUF POSÉ SUR L'ENVIRONNEMENT PROCHE
Jeux de cadrage, de zoom...

