

# L'enseignement des arts plastiques dans un contexte de continuité pédagogique

## Pistes pédagogiques

Ce document est un recueil de quelques pistes pédagogiques que les enseignants peuvent proposer à distance à leurs élèves. Sont répertoriés 9 thèmes différents.

### SOMMAIRE

Thème N° 1 : Des arbres en volume .....	p 2
Thème N° 2 : Le jeu.....	p 3
Thème N° 3 : Arts et géométrie .....	p 5
Thème N° 4 : Hokusai.....	p 9
Thème N° 5 : Paul Klee.....	p 10
Thème N° 6 : L'alimentation.....	p 16
Thème N° 7 : La famille .....	p 18
Thème N° 8 : Le voyage.....	p 25
Thème N°9 : Avions et bateaux.....	p 33

### PREAMBULE :

#### RITA

REPRODUIRE	ISOLER	TRANSFORMER	ASSOCIER
Copier, doubler, calquer Photographier, refaire Répéter, multiplier	priver du contexte, supprimer, cacher, cadrer, extraire, privilégier par rapport au contexte, montrer, différencier, enfermer, entourer, emballer, dissimuler, révéler, voiler, dévoiler	Dissocier, effacer, supprimer, fragmenter, ajouter, combiner, inverser, déformer, raccourcir, allonger, compresser, expanser, changer d'échelle montrer, suggérer, exagérer changer de technique (outils, supports, couleurs, formats)	Rapprocher, juxtaposer, superposer, alterner, relier opposer, assembler, rassembler, imbriquer, entasser, empiler, accumuler, collectionner

#### SMOG

SUPPORTS	MEDIUMS
papier : A5, A4, A3 ... différentes tailles, nappe papier, papier journal, papier fabriqué, catalogues, papier kraft (marron et de couleurs...), cartons petits ou grands, bois de récupérations, cagettes, les murs, le sol (pré, cours, la rue, land art) plexiglas, linoléum pas de support pour des mobiles suspendus (air qui nous entoure),	Gouaches, encres, encres ou encres fabriquées à partir de plantes, terres, aquarelles, crayons graphites, crayons de couleurs, crayons aquarelles, fusains/ charbon, pastels secs, craies de trottoirs, pastels gras, craies à la cire, craies de trottoir, encre de chine, encres de couleur, brou de noix, terres broyées...
OUTILS	GESTES
Les doigts, la main, les pieds, les éponges (coupées en 2, 4, 6...selon taille), les pinceaux ronds, les brosses, les spatules, les bâtonnets de glace taillés ou non, les balayettes, les rouleaux, des bâtons, des objets de la nature, des bouchons en liège, des capsules, des couteaux à bout rond, pommes de terre pour tamponner, découpes de polystyrène	Ils sont induits par le support (la grandeur, la forme) et la consigne sous forme de verbes. on pourra dénombrer ceux-ci avec les élèves : Peindre, dessiner, tracer, accumuler, extraire, ajouter, écarter, resserrer, faire des boucles, traverser, couvrir, se promener, gribouiller, percer, couper, rythmer, alterner, ...

#### SMIGT

## Thème N°1 : Des arbres en Volume

(Avec le concours de Corinne Lacaze CPD arts Plastiques 54)

Comment imaginer et construire une séquence en s'appuyant sur des reproductions d'œuvres et en cherchant à proposer un travail en volume autour des arbres...

Solliciter les élèves

Pour lancer la séquence, demander aux élèves de collecter des images dans les magazines pour composer des «albums d'images à parler» (même pour les élèves de maternelle avec le soutien des parents) ou permettre de jouer avec ces mêmes images (collectées et regroupées dans une boîte à images qu'on ramènera plus tard dans la classe).

### **Piste n° 1** «Chasse aux arbres»

On pourra également proposer aux élèves plus grands de repérer des arbres dans leur environnement proche (dans leur jardin, dans les parcs, de leur fenêtre chez eux) et de les capter avec un appareil photo.

Faire réaliser une première composition avec, par exemple, plusieurs matériaux simples comme le papier aluminium, le carton, le journal, les papiers de soie, de crépon, le sopalin, le papier cuisson, le film étirable...

Et une consigne unique: «Cherche comment construire un arbre en volume à partir des matériaux dont tu disposes.»  
(On pourra dans un premier temps ne donner aucun outil puis au bout d'un quart d'heure proposer ciseaux, colle, laine, élastiques, fil de fer,...)

### **Piste n° 2** Travail d'approfondissement

Imaginer des compositions en volume à partir d'objets de récupération (boîtes de conserve, bouteille en plastique, bouteille de lait, ...)

Utiliser du bois pour fabriquer un arbre : allumettes, planchettes, petits branchages, morceaux de bois, cagettes, ...

### **Piste n° 3** Imaginer des arbres feuilles, des arbres fleurs,...

Utiliser de l'argile, de la pâte à papier, pâte à pain, pâte à modeler ... pour fabriquer un arbre

Demander, si possible, aux élèves de les prendre en photo et de les mettre en ligne ou au moins, de revenir en classe avec leurs photos afin de comparer les démarches, les résultats, les messages, ...

Les travaux d'élèves gagneront à être mis en lien entre eux et aussi avec des œuvres d'artistes pour nourrir l'imaginaire et relancer l'activité vers de nouvelles pistes...

En fin de séquence ou de retour en classe, on rappellera tout ce qui a été vu, découvert, expérimenté, appris pour permettre à l'élève de réinvestir ensuite dans ses propres créations.

### **Piste n° 4** Expression personnelle

Laisser les élèves choisir le moyen d'expression qu'ils préfèrent pour créer un ou plusieurs arbres, seul ou à deux, puis donner un titre à ce qui a été créé, préparer un cartel qui décrit cette production plastique et la mettre en valeur en l'installant sur un socle et en réfléchissant à la lumière...

D'autres thématiques peuvent être déclinées différentes de celle des arbres :

- La maison
- La voiture
- La fleur
- Le château fort
- ...



Propositions pédagogiques en arts plastiques

Erick Plantevin CPD Arts Visuels



## Thème n°2 : Le jeu

(Avec le concours de Corinne Lacaze CPD arts Plastiques 54)

**Piste n° 1 :** *S'inspirer* des innombrables œuvres représentant jeux et joueurs et les exploiter plastiquement.

- Collecter des images d'œuvres dont le sujet est *jeux et joueurs* : scènes de genre, natures mortes, portrait. Constituer un musée de classe.
  - Observer les œuvres, les comparer.
  - Exploiter l'œuvre
  - Extraire le sujet ou le thème de l'œuvre, le travailler plastiquement en variant les opérations plastiques et/ou le S.M.O.G. (Supports/Médiums/Outils/Gestes).
  - Extraire une composante plastique (couleurs, formes, lignes, composition, lumière, ...) ou une composante technique (support, gestuelle,...) caractéristique de l'œuvre.
- Créer plastiquement en s'appropriant ces choix.
- Exploiter l'œuvre comme matériau plastique.

**Piste n° 2** - Créer et exploiter ses propres scènes de jeu et en garder trace par la photographie, le dessin...

- Observer des situations de jeu vécues par les élèves. Demander aux élèves de se faire prendre en photo en situation dans le jardin, dans leur chambre ou ailleurs en train de jouer. Collecter des images de ces moments (jeux de société, jeux sportifs, jeux de cour, jeux d'imitation,...) : dessins, vidéos, photographies, ...

S'ils ont la possibilité de les imprimer, faire des choix pour exploiter cette collection d'images ; en sélectionner certaines afin de les mettre en valeur : expositions, installations mises en scène, sonorisations, éclairages, collages, ...

- les élèves vont alors privilégier des opérations plastiques : reproduire, transformer, isoler, associer...

**Piste n° 3 :** Cette piste engage des travaux où les jeux et jouets seront détournés, transformés selon les opérations plastiques. Ils deviennent des matériaux, des outils, des supports... et acquièrent un autre statut, surprenant, décalé, drôle... Le spectateur pose alors un nouveau regard sur ces objets du quotidien...

- Collecter des pièces de jeu, des jouets usagés, des pistes de jeu, des emballages... Ils seront utilisés ici comme matériaux plastiques.
- Travailler selon les opérations plastiques : transformer, associer, reproduire.
- Utiliser ces éléments comme outils : empreintes, moulages...
- Utiliser ces éléments comme supports : intervenir plastiquement sur ceux-ci ou s'en servir de socles, cadres... pour valoriser une production.
- Mettre en valeur par une mise en scène, magnifier un jeu ou un élément de jeu afin de lui conférer une dimension artistique à l'instar des artistes du *Ready-made*.

**Piste n° 4 :** Jouer avec le temps :

- Dessiner un ou des éléments en respectant une durée connue ou non et imposée par le maître du temps. On pourra jouer en variant médiums, outils et gestes : l'élève dispose d'un temps limité par les parents pour dessiner ou représenter un objet particulier (proche du jeu pictorial)

**Piste n° 5 :** Jeu de construction :

A partir d'une contrainte de construction, collecter et choisir différents objets pour réaliser une composition en trois dimensions.

Ex : construire une tour : la plus large, la plus haute, ou la plus ronde, la plus anguleuse...etc...

**Piste n° 6 :** Tirer parti des traces laissées par les objets dans la partie :

- Imaginer des situations de jeux dont les traces finales présenteront un intérêt plastique.

EX : une partie de dames dont chaque déplacement de pions laissera l'empreinte de son mouvement.

*Remarque : toutes ces productions seront ensuite réutilisées dans le cadre de mises en valeur, par découpage, associations diverses. Des enrichissements sont possibles par ajouts d'éléments.*

*Ces travaux peuvent également constituer les matériaux d'une production en volume.*

*En s'inspirant des jeux traditionnels, des jeux de société et de leurs règles, il s'agit ici de fabriquer des jeux, ... à des fins plastiques ou culturelles :*

- Echiquiers, quilles, cartes ... Autant de jeux qui peuvent être personnalisés ou fabriqués selon diverses techniques (inspirées ou non d'artistes...).
- Livres-jeux
- Jeux de dominos, puzzles, jeux de loto, Memory, Kim
- Jeu des 7 familles : Les familles peuvent être formées à partir de 7 artistes ou 7 thèmes différents.
- Jeux de 32 ou 52 cartes illustrées par des références culturelles : Les figures et couleurs seront extraites d'œuvres du patrimoine
- Différents jeux de société (Monopoly, Trivial pursuit, Cluedo, etc.) adaptés au champ artistique et culturel.
- Jeux de devinettes : par questionnement, les élèves doivent deviner l'œuvre choisie par leurs parents. Une série d'œuvres est constituée selon certains critères.

*Ces jeux sont conçus comme des outils pour finaliser et valoriser le travail mené dans le cadre de l'enseignement de l'Histoire des Arts.*

### **Explorer plastiquement les expressions liées au jeu**

*Abattre ses atouts, Jouer avec le feu, Jouer franc-jeu, Jouer double-jeu, Etre mauvais joueur, Cacher son jeu, Sortir le grand jeu, Jeux de mains jeux de vilains, Etre hors-jeu, Jouer dans la même cour, Jouer dans la cour des grands, Petit joueur, Avoir beau jeu, Double-jeu, Etre vieux jeu, Le jeu en vaut la chandelle, Jouer le jeu, Les jeux sont faits, Faites vos jeux, Avoir le démon du jeu, Se prendre à son propre jeu, Jouer sa dernière carte, Calmer le jeu, Jouer carte sur table, C'est un jeu d'enfant, Ce n'est pas du jeu, Sortir son joker, Belotte et re-belotte, Tirer les cartes, Echec et mat, Jouer sa peau, Jouer pour des queues de cerises, Dévoiler son jeu, Entrer en jeu, Faire le jeu de quelqu'un, Lire dans le jeu de quelqu'un, Se piquer au jeu, Etre en proie au démon du jeu, Jouer gros, Mettre en jeu, Etre en jeu, Sortir du jeu, Avoir du jeu, Faire joujou, Jouer pour du beurre, Jouer pour de vrai...*

## Jeux du cirque

Alexandre Calder	<i>Lion dans sa cage</i>	1926
Karel Appel	<i>Éléphant se dressant, le cirque</i>	1978
Alexandre Calder	<i>The flying</i>	1925
Marc Chagall	<i>Le cirque bleu</i>	1952
Raoul Dufy	<i>Acrobates sur un cheval de cirque</i>	1934
	<i>Le jongleur</i>	
Auguste Rodin	<i>Cirque (Terriade)</i>	1909-1916
Fernand Léger	<i>Au cirque, Travail sur le panneau</i>	1967
Toulouse Lautrec	<i>Cirque Calder</i>	1899
Alexandre Calder	<i>L'acrobate</i>	1930
Pablo Picasso	<i>Clown sur les mains</i>	1930
Karel Appel	<i>Circus</i>	1978
Sonia Delaunay		1952

## Jeux d'échecs

Anonyme	<i>Chrétien et musulman jouant aux échecs</i>	
Andy Warhol	<i>Chess player</i>	1954
Enluminure de manuscrit	<i>Lancelot du lac fait porter un échiquier magique à la reine Guenièvre</i>	fin XIIIème
Firdawsi	<i>Tahmuras defeats the divs (détail) Miniature persane</i>	1020
	<i>Le joueur d'échecs</i>	
Honoré Daumier	<i>Jeu d'échecs</i>	1863
Ludwig Deutsch	<i>Dame de Verzù jouant avec le chevalier de Bourgogne</i>	1893
Maître Anonyme	<i>Presbytère de la basilique de San Savino à Piacenza</i>	XIème
	<i>Schach theorie</i>	
Sol en mosaïque		XIVème
Kandinsky		1937

## Le jouet représenté

Pablo Picasso	<i>Enfant jouant avec un camion</i>	1953
Claude Monet	<i>Jean Monet sur son cheval de bois</i>	1872
Niki de Saint Phalle	<i>Méchant méchant le cerf-volant</i>	1995
Auguste Renoir	<i>Claude jouant</i>	1905
Inconnu	<i>Coupe à figure rouge</i>	480 av. JC
Henri Cartier Bresson	<i>Garçon au yoyo, Rome</i>	1952
Goya	<i>Manuel de Zuniga</i>	1790
Elie Raset	<i>Joueur de billes Musée de Valenciennes</i>	
Charles Bertrand D'Entraigues	<i>Jeu de billes</i>	
Christian Vogel	<i>Enfant à la poupée</i>	1798
Mary Mac Monnies	<i>Roses et Lys</i>	1889
Paul Cézanne	<i>Jeune fille à la poupée</i>	1902
Niki de Saint Phalle	<i>Les jouets</i>	1995
Pablo Picasso	<i>Maya à la poupée</i>	1938
Emile Mumier	<i>La jeune fille et la poupée</i>	1882
Le douanier Rousseau	<i>L'enfant à la poupée</i>	1904

## Thème n°3 : Arts et géométrie

(Avec le concours de Corinne Lacaze CPD arts Plastiques 54)

La géométrie nous renvoie immédiatement aux mathématiques : rigueur, exigence, lois, théorèmes, équations, mesures, précision, ... On peut se demander alors comment y glisser de la création, de la poésie, une forme d'expression, ...

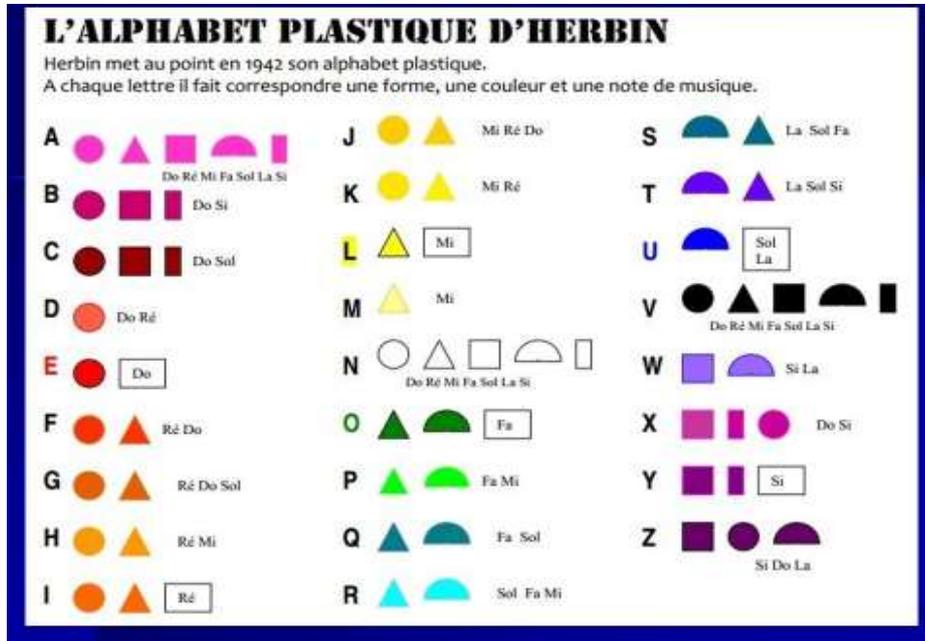
Dans la vie comme dans l'art, la géométrie nous entoure.

Il est intéressant de proposer des séquences qui allient art et géométrie permettant de développer des compétences multiples à la fois en mathématiques et en arts plastiques.

La géométrie est apparue dans les œuvres d'art avec la naissance de la perspective mais c'est surtout au début de l'art moderne, vers 1910 que de plusieurs mouvements artistiques, notamment le Suprématisme et le Constructivisme, mettront en exergue les formes géométriques simples dans les œuvres.

Les premiers Constructivistes sont MALEVICH et RODCHENKO en Russie ; A la suite de la révolution Russe, le constructivisme évolue vers une forme particulière à ce pays qui est le Suprématisme, mouvement de peinture figurative fondée en 1913 par Kasimir MALEVICH (1878-1935).

Partant du Cubisme, il prône une pure abstraction géométrique en se limitant au carré, complété ensuite par le triangle et le cercle.



On pourra demander aux élèves d'imaginer la composition d'un tableau à partir d'un mot, de quelques mots, d'une phrase.

**Piste n°1** La ligne: On la retrouve dans de nombreuses œuvres, notamment dans le Land Art, dans la ville, ...

Se repérer dans l'espace : reprendre des tracés de lignes à partir de plans de l'école, de la ville, de la maison, de sa chambre, de la cuisine, du jardin...

Chercher des réseaux de lignes : sur des tissus, des broderies, des frottages de feuilles d'arbre, d'écorces, de grilles, grillages, ... en référence à Pierre Alechinsky qui réalisait des frottages de plaques d'égout.

On place une feuille de papier entre un relief et son crayon (crayon graphite, craie grasse) et on récupère ainsi le réseau de lignes. (Les dessous de chaussures pour enfants sont souvent très originaux. On peut aussi frotter les lignes des radiateurs, les carrelages, ...)

Construire un labyrinthe sur du papier quadrillé... les différents labyrinthes pourront être photocopiés, agrandis, assemblés, juxtaposés ou superposés (réalisés sur du calque), ...

Faire une dictée de lignes sur des feuilles de papier, puis les relier.

Tracer une ligne continue sans lever la main, les yeux fermés, avec deux, trois crayons, en utilisant une feuille où il y a des obstacles (10 gros points noirs, trois petites images choisies dans un magazine, gommettes)

Tracer des réseaux de lignes avec des billes enduites de peinture et placées dans une boîte. (Les billes roulant dans la boîte marquent leur trace colorée sur la feuille.)

Faire des réserves avec du scotch de crêpe que l'on décolle par la suite.



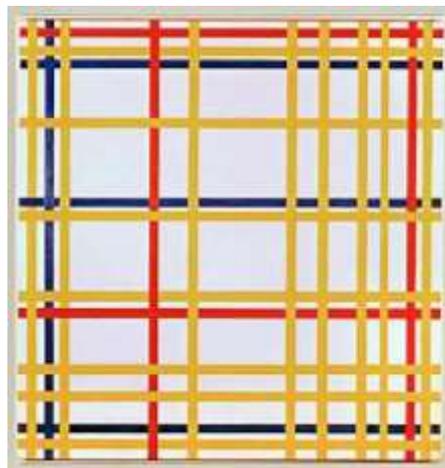
Richard Long



Bernar Venet



Fromanger



Mondrian

### **Piste n°2** La symétrie

Autour de nous... observons! Habitat, ameublement, agencement, vêtements, nature... La perception de la symétrie est plutôt naturelle, elle se retrouve dans la nature comme dans l'artisanat (tapis, mosaïques, miroirs, bijoux,...). Dans l'art aussi !!

A la maison, on pourra proposer de créer des dessins symétriques sur des feuilles quadrillées ou à partir de lignes de symétrie (une ou plusieurs selon le niveau des élèves) tracées au préalable.

Pour glisser quelques contraintes et stimuler la créativité, on pourra utiliser des étiquettes ou un dé avec des thèmes variés (arbre, maison, visage, personnage, paysage, animal)

On pourra montrer ou créer aussi des mandalas



Le corbusier



### **Piste n°3** Les pavages

Un pavage consiste à remplir un plan de motifs répétitifs et imbriqués sans laisser d'espace entre eux.

A la maternelle, des jeux de pavages sont souvent proposés aux élèves... on pourra donner cette consigne simple avant de montrer le travail d'Escher et aller plus loin dans les assemblages... on montrera les pavages de l'Alhambra de Grenade dont il s'est inspiré.

Composer des spirales :

- Par le dessin,
- Au moyen d'installation avec des éléments naturels,
- En volume (aluminium, papiers, argile,...)



Escher



Robert Smithson

### **Piste n°4** Le corps humain

A la Renaissance, on cherche à représenter l'homme de façon juste et ressemblante.

Léonard de Vinci fait partie de ceux qui vont même jusqu'à disséquer des corps d'animaux pour comprendre le fonctionnement du corps humain qu'on connaît encore mal à cette époque.

Il découvre une organisation géométrique du corps.

Léonard de Vinci reprend les observations anthropométriques de l'architecte romain Vitruve et dit:

« ... [ ] La Nature a distribué les mesures du corps humain comme ceci. Quatre doigts font une paume, et quatre paumes font un pied, six paumes font une coudée : quatre coudées font la hauteur d'un homme. Et quatre coudées font un double pas, et vingt-quatre paumes font un homme. »

Propositions pédagogiques en arts plastiques

Erick Plantevin CPD Arts Visuels

En suivant Léonard de Vinci on pourra demander aux élèves de dessiner un homme en respectant les mesures suivantes: Pour résumer et vous aider à proposer des consignes de dessin aux élèves :

- la hauteur de la tête correspond à un huitième de la hauteur totale du corps,
- on peut diviser la hauteur du visage en trois tiers : du menton à la base du nez, de la base du nez aux sourcils et du sourcil au sommet de la tête,
- la largeur des épaules doit correspondre au quart de la hauteur de l'homme dessiné



L De Vinci *l'homme de Vitruve*

On imagine que tout notre corps est conçu de façon symétrique (deux yeux, deux oreilles, deux bras, deux jambes...).

On s'apercevra qu'un visage ne l'est pourtant pas tout à fait, ce qui fait son intérêt, son charme...

En photocopiant un calque sur lequel on aura repris les grandes lignes d'un portrait, on pourra recomposer un visage parfaitement symétrique et s'apercevoir qu'il ne ressemble plus à la personne de départ et semble inhumain!

On pourra jouer à composer différents portraits à partir de ce travail.

## Thème n°4 : Hokusai et la technique de l'estampe japonaise

L'estampe japonaise est toujours réalisée à partir de blocs de bois gravés.

La technique de l'estampe japonaise s'appelle donc " gravure sur bois " ou " xylographie ".

Un processus en 4 étapes : La réalisation d'une estampe japonaise nécessite l'union de 4 talents :

- Celui du dessinateur : au temps de l'estampe traditionnelle, il trace un dessin au trait noir sur papier blanc et donne seulement des indications de couleur à l'imprimeur.

Au 20<sup>ème</sup> siècle, il peint une aquarelle. Puis il la donne au graveur et à l'imprimeur. Mais c'est le nom du dessinateur que l'histoire de l'art retient (ex : Utamaro, Hokusai, Hiroshige...).

- Celui du graveur : il grave, sculpte plutôt, les blocs de bois, un bois par couleur et un supplémentaire pour le trait de contour.

- Celui de l'imprimeur : il applique les couleurs sur les blocs et applique le papier successivement sur chaque bloc. C'est lui qui réalise les dégradés de couleurs particulièrement virtuoses dans l'estampe Shin hanga. On les appelle les "bokashi".

- Celui de l'éditeur : il est le "chef d'orchestre". Il découvre les dessinateurs, graveurs, imprimeurs de talent, les met sous contrat et les réunit pour produire une œuvre gravée. Son nom nous est connu seulement quand il s'agit de pièces de grands dessinateurs (ex : Tsutaya, éditeur d'Utamaro).

A l'heure actuelle, le procédé de réalisation de l'estampe est resté artisanal, tel que décrit ci-dessus. Mais le 20<sup>ème</sup> siècle a vu la naissance d'un courant où l'artiste dessinateur grave et imprime lui-même ses estampes. Ce courant s'appelle le Sosaku-Hanga ("Gravure créative").



Propositions:

- travailler à partir de *la vague de Kanagawa*:

- demander aux élèves de la décrire, de noter leurs impressions (*Je parle de l'œuvre, l'œuvre me parle...*) sur leur cahier (expression écrite)

- leur demander de créer un paysage maritime qui traduit une mer déchainée; pour cela les parents peuvent mettre à leur disposition des supports et des matériaux variés (feuilles de papier de différents formats, du carton, du bois, de la peinture, des craies grasses, des feuilles, du fusain, des journaux, des feutres, des crayons...)

Il importe en arts plastiques de laisser une liberté d'action dans les réalisations, de ne pas les enfermer dans une consigne trop stricte et restrictive qui les priverait de toute expression plastique et ne leur donnerait aucune liberté ou possibilité d'explorer les possibles. C'est l'objectif des SMOG ou RITA.

Les élèves peuvent travailler seuls ou avec leur frère ou sœur ou, pourquoi pas avec la participation des parents (et s'entendre en amont sur la démarche créative à suivre). Chaque groupe devra, à la fin de sa réalisation, être capable de l'exposer et d'expliquer leur démarche; surtout il faut insister sur le choix des matériaux employés et les effets qu'il a voulu rendre en l'utilisant. Ils pourraient les prendre en photo, toujours dans le but de les exposer et de les donner à voir aux autres par mails, par internet et enfin lors du retour en classe.

Les élèves peuvent réaliser ainsi une fresque sur laquelle ils colleront des haïkus, des poèmes, des mots-clés, des expressions.

Après cette séquence, il sera possible d'aborder d'autres types de paysages et revenir alors sur d'autres œuvres de l'artiste.

## Thème n°5 : PAUL KLEE

Paul Klee, peintre suisse, naît le 18 décembre 1879 à Münchenbuchsee. Il est le second enfant de Hans et Ida Klee-Frick. Il décède le 29 juin 1940 à l'hôpital Sant' Agnese de Locarno-Muralto.

En 1880, la famille de Paul Klee déménage à Berne. Fils d'un professeur de musique allemand et d'une mélomane suisse, Paul Klee fait de rapides progrès en violon, ce qui lui permet d'entrer exceptionnellement à l'âge de 11 ans dans l'orchestre municipal. Paul Klee hésite longtemps entre la peinture et la musique. Finalement, il choisit d'opter pour les arts plastiques. La musique continuera cependant d'exercer une grande influence sur sa peinture.

De même le théâtre et l'opéra sont une grande source d'inspiration pour Klee.

En octobre 1898, Klee déménage à Munich. Il y suit les enseignements de l'école de dessin privée de Heinrich Knirr puis ceux de l'Académie dans la classe de Franz von Stuck.

Klee se rend en voyage d'études en Italie en 1901, en compagnie du sculpteur **Hermann Haller**, où il est impressionné par l'art des premiers chrétiens et l'art byzantin. Dès son retour et jusqu'en 1906, il poursuit sa formation à l'Académie des Beaux-Arts de Berne. Il se consacre principalement à la gravure et à l'art du vitrail. Il effectue également son premier voyage à Paris.

Propositions pédagogiques en arts plastiques

Erick Plantevin CPD Arts Visuels

En 1906, Paul Klee épouse la pianiste Lily Stumpf et s'établit à Munich. Leur fils unique, Felix Paul, naît l'année suivante. C'est à cette époque qu'il découvre Vincent Van Gogh et également Paul Cézanne et, lors d'une exposition à Munich, les œuvres des impressionnistes français. En 1911, il rencontre Kandinsky, Marc et Macke et se passionne pour l'œuvre de **Robert Delaunay**.

Klee présente 17 travaux à l'occasion de la seconde exposition du "Blaue Reiter" en 1912.

Début 1914, Klee entreprend en compagnie de deux amis, les peintres **Moilliet et Macke**, un voyage de trois semaines en Tunisie. La violence des couleurs et du soleil d'Afrique du Nord l'inspire à tel point qu'il se sent "envahi par la couleur".

Ce n'est qu'à partir de ce voyage qu'il ose se considérer pour la première fois comme peintre.

Après la guerre, la réputation de Klee ne fait que s'affirmer. En 1920, il est nommé au Bauhaus de Weimar, où un an plus tôt, son ami **Kandinsky** a commencé à donner des cours. En 1924, à l'initiative de Galka Scheyer, Klee fonde avec Kandinsky, Feininger et Jawlensky le groupe "Die Blaue Vier", qui expose principalement aux États-Unis. En 1925, Klee participe à la première exposition surréaliste à Paris. En 1929, Klee fait un voyage en Égypte. Il est particulièrement fasciné par les hiéroglyphes. Deux ans plus tard, il passe du Bauhaus à l'Académie des Beaux-Arts de Düsseldorf, où il obtient plus de temps pour se consacrer à son œuvre. Cependant, en 1933, il est licencié sous la pression des nazis. L'art de Klee est désormais interdit en Allemagne.

Les œuvres exposées dans différents musées sont confisquées et Klee est accusé d'être juif.

Klee retourne en Suisse et passe les dernières années de sa vie à Berne. En 1935, la Kunsthalle de Berne organise une grande rétrospective de son œuvre, un événement qui attire des visiteurs du monde entier. Les premiers symptômes d'une grave maladie rare et incurable qui se révèle être une sclérodermie évolutive se déclarent cette année-là. Sa santé commence alors à décliner.

7 œuvres de Klee sont présentées au cours de l'exposition "Art dégénéré" qui se déroule à Munich en 1937. Plus de 100 œuvres de l'artiste provenant de collections publiques allemandes sont saisies.

Le 29 juin 1940, Paul Klee décède d'un arrêt cardiaque. Il laisse une œuvre riche de près de 9000 pièces, de milliers de pages d'essais, de lettres, de journal intime.

#### Château et soleil :



- Travailler sur les formes géométriques, les repérer, les reconnaître, les trier, les nommer...
- Repérer les couleurs (dominantes, primaires, ...)
- faire remarquer que tout le tableau est finalement recouvert de formes géométriques
- quels éléments délimitent les formes du château ? Demander aux élèves de faire le contour du château. Tout contour est acceptable.
- Construire sa maison imaginaire à partir des légos duplo, des cubes,... chaque élève fait sa propre réalisation (les prendre en photo). Il est probable alors que les élèves réalisent des tours (peu importe, au contraire, les laisser faire et prendre quand même les photos afin de comparer leurs réalisations (représentations de leurs

- châteaux) avec de vraies photos (travailler sur les tours Montparnasse, Manhattan...)
- A quoi reconnaît-on un château ? Si possible, présenter la maquette d'un château (un jouet d'enfant) et travailler sur le vocabulaire (donjon, ... Nommer précisément les choses) et essayer de reproduire le château en 3D avec des cartons (toute sorte de supports, médiums...)
  - Montrer la réalisation du facteur cheval (travailler sur l'imaginaire), le Giardino dei tarocchi (le jardin des tarots) de Niki de Saint-Phalle
  - Imaginer un château avec des formes bizarres ; chaque forme aurait une fonction précise (Donjon, ...) (Montrer l'extrait *des visiteurs* où le château de Montmirail se déforme !!!)
  - Aborder les vitraux (Valentin Bousch, Claude Viallat – plus contemporain)
  - Etc.

Approfondissements/ prolongements :

- les châteaux en peinture
- les châteaux de la Loire
- le palais du facteur cheval



- le jardin des tarots Niki de Saint-Phalle



- albums de littérature jeunesse
- etc.

### Danse sous l'emprise de la peur :



- Comment représenter la pluie ? (parallèle avec le pointillisme)
- Le mouvement (Parallèle avec la danse), la motricité
- Travailler sur les émotions (voir Messerschmidt)



- représenter des personnages non pas avec des carrés, triangles, rectangles mais des cercles, des ovales, ... ou aussi des fruits, des allumettes, des légumes, des ustensiles de cuisine, ...
- exprimer la légèreté (matériaux légers : plumes, serpentins, ...) et faire le lien avec Calder, Tinguely...
- qu'est-ce qu'un mouvement ? prendre en photo les élèves dans la position de leur choix. Multiplier les positions et donc les photos. Imprimer les photos et faire une composition collective
- à part l'eau, quels autres éléments connaissent-ils ? prolonger le travail sur l'air, le feu. Et traiter ces thèmes au travers de la peinture (Arcimboldo) ou les sciences.



- Dans un grand carton ou des boîtes de chaussures mettre en scène ces personnages : créer un décor imaginaire, réel (découpage de publicité dans les magazines)
- Montrer l'extrait de Marry Poppins (quand elle s'envole ou arrive avec son parapluie ouvert !!!) : qu'est-ce qui permet de voler : les ailes, le parapluie, un sac plastique ouvert, une voile en tissu, ... Travailler cet aspect avec les élèves et imaginer des machines qui permettent de voler (voir les machines de Léonard de Vinci)



#### Approfondissements/ prolongements :

- les expressions du visage (Messerschmidt)
- le pointillisme
- les pendules de Calder
- les créations géantes de Tinguely
- Etc.

#### Senecio :

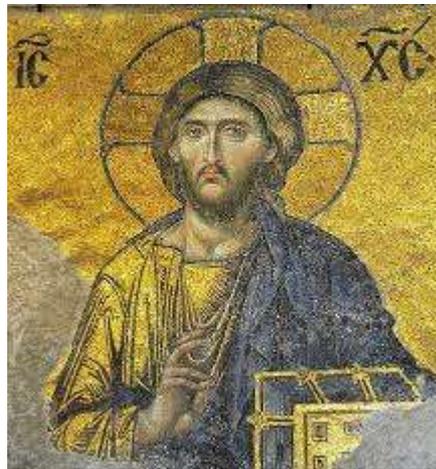


- le portrait : faire le parallèle avec les œuvres précédentes et relever les formes géométriques ; lister les éléments essentiels du visage (les yeux, le nez, la bouche ?, les oreilles ? Les cheveux?)
- A partir de morceaux de papier, demander aux élèves de les assembler (collage) de manière à former un visage (soit le collage délimite les éléments essentiels du visage, soit ils les collent sur le fond plastique ainsi réalisé)
- demander aux élèves de dessiner leur portrait (soit ils se représentent, soit ils dessinent un personnage imaginaire) L'objectif ensuite est de « partir » de ce dessin pour le reproduire à l'identique avec des bouts de tissus. En fait, leur dessin sert de modèle comme dans la couture où on s'applique à reproduire le modèle en suivant les indications que le créateur a imaginées) ; cette représentation se fera sur le support que l'élève aura choisi: carton, papier, ...
- comparer ce tableau avec les Picasso, Modigliani, Arcimboldo, Van Gogh: Quelles différences, ressemblances ?
- l'art byzantin/ les viraux (Valentin Bousch, Claude Viallat – plus contemporain à Aigues mortes)



Approfondissements/ prolongements :

- le portrait/ l'autoportrait
- le pointillisme
- l'art byzantin



- etc.

Pastoral rythmes :

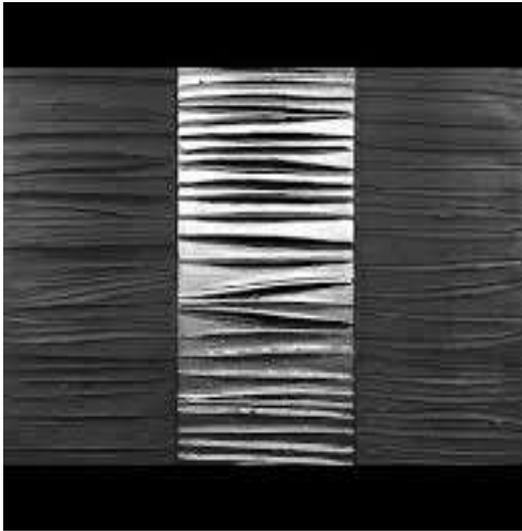


- le rythme : définition en musique, en peinture
- le graphisme
- les différents types d'écriture : hiéroglyphes, ...

Propositions pédagogiques en arts plastiques

Erick Plantevin CPD Arts Visuels

- proposer aux élèves de recouvrir un support (au choix) ; à partir d'un médium choisi (aquarelle, peinture, terre...) leur demander de faire des traces avec les outils mis à leur disposition (éponge, coton tige, ...). Aborder Dubuffet (art brut), Soulages



- aborder l'art pariétal

Approfondissements/ prolongements :

- l'art pariétal
- les différentes écritures
- Dubuffet, Soulages

## Thème n°6 : L'alimentation

- Arcimboldo :

Les natures mortes (objets, fruits, légumes, détritrus, ...)

- Duane Hanson :

L'accumulation : remplir une brouette ou un carton ou des boites d'emballage (l'objet du quotidien devient œuvre d'art) de tous les objets utiles pour jardiner ou planter des légumes, pour cuisiner, pour bricoler... Prendre en photo des élèves devant un caddie vide, fabriquer un caddie en carton et le remplir de tous les produits cuisinés prédécoupés dans des magazines ou publicités (De retour en classe, on évoquera ensuite l'alimentation équilibrée et les excès alimentaires afin également d'éveiller à la bonne consommation, aux 5 légumes et fruits par jour).

Découper dans des pubs des étiquettes et les coller sur des boites pour recréer l'univers du supermarché ; mettre en scène dans des boites à chaussure comme un théâtre : dénoncer la surconsommation, créer un personnage en papier, en carton et le mettre en scène. Viser le bio.



Propositions pédagogiques en arts plastiques

Erick Plantevin CPD Arts Visuels

– Wayne Thiebaud :

Imaginer et créer un gâteau géant (en tissu, en peinture, en carton, ...)

Prendre en photo des vitrines de pâtisseries et faire des photos montage : jouer sur les noms des pâtisseries (un éclair, un coup de soleil, une religieuse, Christine, ...)

Prendre en photo des élèves entrain de mordre à pleine dent des gâteaux et jouer sur l'expression du visage (grimaces, sourires, rires, ...)



– Claes Oldenburg : mêmes axes que pour Wayne Thiebaud +

Montage : partir de photos de paysages, monuments célèbres, photos de la ville et imaginer des sucreries, des bonbons des gâteaux fixés dessus.

Transformer les emballages de boîtes, de paquets de bonbons, gâteaux en monuments (inverser la démarche de l'artiste) et y coller un monument connu.



– Simone Decker :

Travailler à partir du film étirable, des sacs plastiques (du chewing-gum !!), de la colle, de la peinture liquide (prendre en photos les effets rendus quand on étire ou soulève la peinture dans un pot de peinture...)

Emballer un objet avec du film étirable

Faire une sculpture éphémère à partir de glaçons, de bonbons ...

Mettre un objet (alimentaire) en valeur dans un espace intérieur autre que la cuisine; trouver un titre ou un slogan.



– Denis Oppenheim :

Faire le lien avec *Alice au pays des merveilles*

Imaginer un pique-nique avec des personnages miniatures (en légo, playmobil)

Jouer sur les proportions, les dimensions, les prises de vues

Prendre en gros plan les ustensiles nécessaires pour réaliser une recette de cuisine, les objets divers pour mettre la table,

Propositions pédagogiques en arts plastiques

Erick Plantevin CPD Arts Visuels

boire le thé, ... Y mettre un intrus.

Créer une œuvre sur un support particulier : planche à découper, plateau de cuisine, une casserole, ...



– Daniel Spoerri :

Insister sur le gaspillage alimentaire : prendre en photo les restes des repas

Filmer les élèves entrain de dire ce qu'ils aiment et détestent en cuisine ; le symboliser sur deux tableaux différents.

Coller des vieilles assiettes, cuillères, ... et les salir de peintures, ...

Prendre en gros plan des plats cuisinés et faire deviner ce qu'il en est.



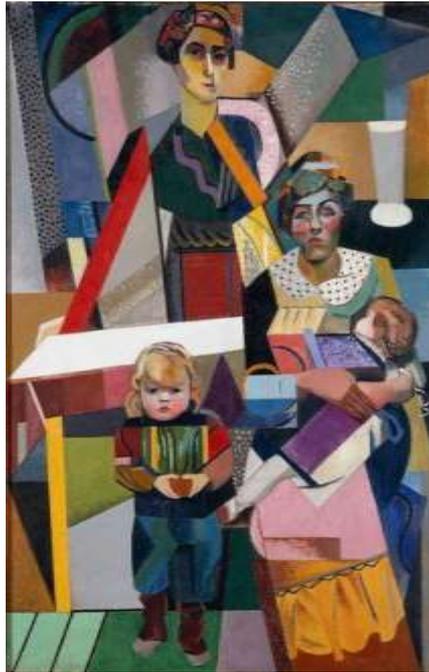
## Thème n°7 : La Famille

**Berthe Morisot (Eugène Manet et sa fille à Bougival)**



- Jouer sur les personnages en 3D : théâtraliser la scène, en reproduire une autre dans une boîte en carton.

### Auguste Herbin (Femmes et enfants – La famille)



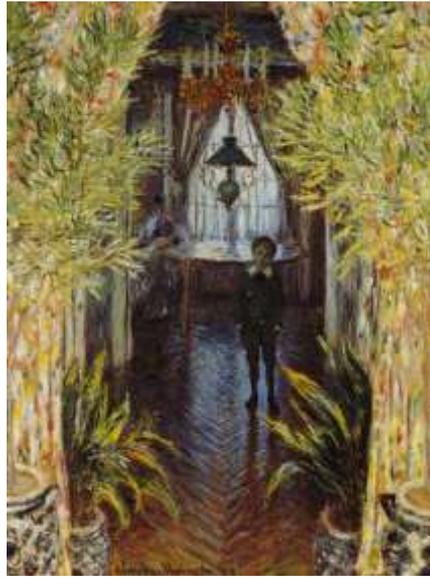
- Partir d'une photo de famille et la reproduire en privilégiant les formes géométriques et les lignes matrices. Colorier uniquement les formes qui en ressortent. Faire un parallèle avec Sonia Delaunay.
- Assembler des formes géométriques (triangles, rectangles, ...) prédécoupées dans des feuilles de papier (canson, journaux, magazines, ...) et inviter les élèves à les assembler afin de créer un personnage. Laisser aussi découvrir des gestes : déchirer, froisser, et varier les supports (feuilles d'arbre, feuilles papier, ...)
- Découper des visages dans les magazines et imaginer le reste du corps mais uniquement à partir de formes géométriques.

### Eugène Durenne (la toilette)



- Travailler en histoire de l'art la thématique de la toilette au fil des ans
- Imaginer la salle de bain du futur

### Claude Monet (un coin d'appartement)



- Mettre en scène les élèves dans différents endroits de l'école (salle de classe, préau, cour, ...).
- Imaginer un décor, mettre en scène les personnes.

### Pablo Picasso (Paulo en Pierrot) (Maya en tablier)



- Se déguiser et se prendre en photo. Créer le costume à partir de matériaux divers (récupération, tissus, papier...)
- Jouer sur la gestuelle, les émotions, les expressions du visage
- Aborder la thématique des clowns et les jeux circassiens

### Henri Matisse (Portrait de Pierre Matisse)



- Jouer sur les expressions du visage et travailler les sentiments et les émotions au théâtre.
- Jouer sur les accessoires : les élèves peuvent les créer (un chapeau, une cape, ...) et les photographier avec.
- Demander aux élèves de décrire comment ils imaginent leur futur enfant ; en faire le portrait puis le dessiner. Faire correspondre ensuite chaque texte avec le bon portrait.

### Georges Ardi (Catherine et Pierre Ardi à l'atelier)



- Travailler sur la mise en scène
- Jouer sur le fond ; ici le rouge. En choisir un autre et justifier son choix.
- Travailler sur les couleurs primaires, secondaires : changer le fond de chaque photo mais garder la même mise en scène : apprécier alors le rendu et exprimer ses émotions
- A partir de cette multiplication de photos, aborder ensuite Andy Warhol.

### Nicolas Nixon (Les sœurs Brown)



- Prendre en photo des fratries sur toute la durée du confinement. Tous les enfants reprennent à chaque fois la même place et la même position. Aligner ensuite toutes photos chronologiquement afin de voir les changements (physiques ou) vestimentaires.
- Envisager le même dispositif en photographiant un arbre, un jardin ... (début du printemps !!)
- Jouer sur les éphémérides : les coller chaque jour sur une feuille en les alignant pour montrer l'aspect éphémère et irrémédiable de chaque jour.

### Fernando Botero (famille)



- Partir d'une photo et déformer les personnages en les grossissant.
- On peut aussi imaginer les amincir (Giacometti)
- Imaginer des personnages en volume à partir de ballons, en papier mâché (Niki de Saint-Phalle), en 2D ou en 3D.

### Frédéric Bazille (réunion de famille)



- Envisager des mises en scène et les prendre en photo : soit le même décor mais les élèves portent des tenues différentes, soit des tenues identiques mais dans des décors différents.
- Reproduire à l'identique cette scène (créer le décor, les costumes, ...)

### Jacques Tati (Mon oncle)



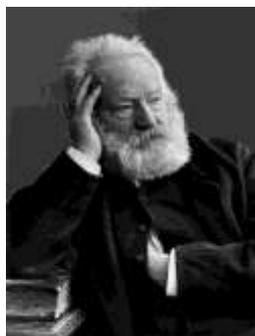
- Visionner (si possible le film ou un extrait)
- Travailler sur les arbres généalogiques

### Izis (Vieux couple)



- Jouer sur le paradoxe des situations (ici deux personnes âgées sur un manège) : imaginer des moments insolites (des adultes assis au bureau de leur enfant, des enfants assis dans le fauteuil de papa, un enfant couché dans un lit bébé, papa couché dans le lit de son enfant ...)
- Se faire reprendre en photo dans des lieux, des situations comme autrefois (Irina Werning)

### Nadar (Victor Hugo)



- Reproduire un portrait à partir de collage, ... (Ian Wright)
- Etudier les personnalités photographiées par Nadar (faire une carte d'identité pour chacune)
- Prendre des photos en noir et blanc puis en couleurs et noter les effets que provoquent chacune (quels effets du noir et blanc)

- Proposer aux élèves de faire des selfies et écrire leur propre portrait : se décrire, écrire ce qu'ils aimeraient devenir, comment ils se voient plus tard.
- Le selfie doit traduire un état d'esprit, un trait de caractère, une émotion... Travailler sur les emojis

### Robert Doisneau (Mariage)



- Travailler sur les grands événements de la vie et les mettre en scène.
- Travailler à partir des anniversaires de mariage et faire une composition plastique : ex, noces de coton, de papier...
- travailler le lexique des tenues vestimentaires des mariés (redingote, lavallière...)
- dessiner robe de mariée et la créer (matériaux divers, ..)

### Sophie Calle (Le rituel d'anniversaire)



- réaliser le musée de son anniversaire : réunir un élément qui a marqué chaque anniversaire et expliquer ce choix.
- Réaliser le musée du « non anniversaire » : ce qu'on aimerait ne jamais recevoir pour son anniversaire.

## Gérard Alary (Les trois vies de ma mère)



- Travailler sur l'aléatoire, le geste, le jet de peinture et traduire plastiquement ce que la peinture exprime : repérer dans les taches, des formes, des personnages, des objets... en faire le contour et les mettre en évidence
- Traduire ses émotions uniquement à travers la peinture sans chercher à dessiner quelque chose de précis : jouer sur les gestes, les supports, la matière...

## Thème N°8 : Le voyage

### HENRI ROUSSEAU

- Proposer aux élèves de créer une production plastique intégrant les collages puis ajouter des personnages ou animaux.
- Travailler les plans (premier plan, arrière-plan...)
- Créer des théâtres japonais, des livres-théâtre : les kamishibais
- Faire des livres pliages : les pop-up
- Faire des scrapbooking (avec des éléments significatifs du pays visité)



### EDWARD HOPPER

- Jouer sur le regard, la position, la gestuelle dans l'espace, sur l'éclairage, la mise en scène, sur l'ombre et la lumière, sur la projection des ombres sur le sol.
- Mettre en scène les élèves et aborder la BD : dans les bulles, les élèves expliqueraient dans quel pays (réel ou imaginaire) ils se verraient bien vivre. Ils « regarderaient » en direction de ce pays (comme sur le tableau où les deux personnages regardent dans la même direction)
- Prendre en photo les élèves : tous feraient la même chose sauf un : l'intrus !! inventer un slogan, un titre, ...



### WILLIAM TURNER

- Proposer aux élèves de peindre des supports (papier, carton, ...) différents en mélangeant les couleurs, en jouant sur les gestes et des outils variés. Ne pas chercher à faire un fond uniforme, au contraire. On peut proposer aussi aux élèves de projeter de la peinture sur des fonds blancs et de répandre la peinture soit en la faisant couler (et jouer sur l'aléatoire) soit avec les doigts, les rouleaux... puis laisser sécher. Tenter ensuite de repérer des formes qui évoquent le voyage (parmi toutes ces taches, les élèves vont tracer, par exemple, le contour d'un bateau, ils vont repérer la forme d'un parasol, d'une montagne...)
- Toujours à partir du fond de peinture, les élèves vont coller des formes qu'ils auront faites. Ces formes seront des bateaux (qui rappelleront les montres molles de Dali) : attention à ne pas trop guider, donc à enfermer les élèves dans une consigne trop restrictive, leur créativité en pâtirait ; proposer seulement alors aux élèves de trouver une façon de représenter un objet en le déformant, de faire en sorte qu'il ne soit pas facilement identifiable car il apparaîtra flou ou déformé.
- Il est possible de proposer un montage scientifique afin de créer de la vapeur et de placer en arrière-plan les dessins des élèves : les prendre en photos et observer le rendu.
- Peindre un fond en jouant sur les nuances. Ce fond représentera le ciel mais on n'utilisera pas le bleu. En fonction des couleurs choisies, les élèves mettront en scène un paysage, un univers qui sera censé rappeler celui d'un pays, d'un lieu qu'ils aiment (cf Miro).



**LEON BELLY**

- Centrer le travail sur le mouvement, le déplacement des personnes (la marche, la course, ...)
- Prendre le temps d'explorer le tableau « Pèlerins allant à la Mecque » et expliquer sa signification : exprimer alors plastiquement l'idée du mouvement, de la marche.
- Découper dans des magazines des photos de groupes de personnes (dans un stade, dans la rue, au concert ...) et leur donner un titre. Les rassembler sur une seule et même production plastique : faire une mosaïque.
- Prendre les élèves en photos en mouvements (par petits groupes ou classe entière) ; on devra comprendre que les élèves sont en action et leur attitude devra dénoncer une volonté particulière (la colère, la joie, la rébellion, le soulagement...)

**JOHANNES VERMEER**

- Mettre en scène tous les métiers autour du tourisme
- Regrouper dans une production collective ou individuelle tous les instruments ou accessoires en lien avec les voyages (valises, parasol, skis, moufle, maillot, rabane, ...)



### GUSTAVE CAILLEBOTTE

- Le sport et les voyages : quels sports pratiquer en vacances ? les mettre en scène soit dans le décor adéquat (une planche de surf sur l'océan) soit en complet décalage (une bouée sur le sommet du Mont Blanc)
- Créer en 3D une pirogue, une barque, ... (avec des matériaux de récupération) ainsi que le décor adéquat puis la mettre en scène en se prenant en photo.



### VERONIQUE ZIMINSKI

- Evoquer la fantasia – un assaut militaire (comparer cette œuvre avec celle de Léon Belly)
- Jouer sur la matière (terre, ocres, ...) pour inventer une production plastique *après* le passage de la fantasia.
- A partir de catalogues de voyages, faire un assemblage et un collage de plusieurs photos se référant au même lieu (Venise par exemple). Comment plastiquement donner envie d'aller dans ce lieu (ou pas)
- A partir de catalogues de voyages, faire un assemblage et un collage de plusieurs photos se référant au même pays : comment plastiquement donner envie d'aller dans ce lieu (ou pas)
- Imaginer un paysage dans lequel une couleur sera prédominante (autre que le bleu).
- Imaginer un même décor mais le mettre en scène avec une météo différente (sous la pluie, sous le soleil, un jour de grand vent...)





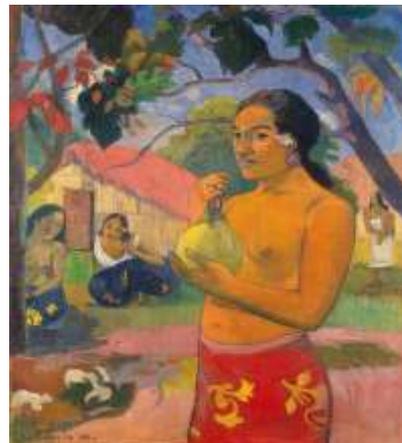
### PAUL SIGNAC

- Réaliser une production uniquement avec des points ou des traits horizontaux
- Réaliser une production uniquement avec des croix ou des traits verticaux
- Privilégier les couleurs pastel
- Privilégier les couleurs primaires
- Privilégier les couleurs secondaires
- Privilégier uniquement le noir.



### PAUL GAUGUIN

- Faire un portrait (personne de couleur), faire un patchwork de tous les visages des pays du monde.
- A partir de collages, de découpage, réaliser un décor et des personnages : jouer sur les médiums et les gestes
- Mettre en scène uniquement des hommes et non des femmes
- Mettre en scène uniquement des enfants et non des femmes
- Exprimer plastiquement un sentiment, une émotion (la timidité, ...)



### YANN ARTHUS BERTRAND

- Prévoir des compositions en utilisant uniquement le carton (pliage, collage, superpositions...)
- Photographier des endroits précis de l'école (cour, couloir, salle des profs, ...) pour faire un patchwork. Est-ce que toutes les écoles se ressemblent ?
- Imprimer des plans google maps sur la ville de Carpentras, des quartiers particuliers pour repérer des sites historiques (bibliothèque Inguimbertaine, hôtel de ville, tribunal, ...) : travailler sur le plan de Carpentras et autres villes afin de repérer les formes géométriques dominantes (forme circulaire le plus souvent, histoire des remparts...).
- Partir d'une forme géométrique et imaginer l'organisation de la ville, du pays : quelle serait la ville idéale du futur ? quel serait le pays idéal où il ferait bon voyager ? faire une maquette en 3D.
- Travailler à partir de vieilles cartes Michelin afin de créer une production collective : découper, froisser, déchirer les plans et les coller sur des patrons en forme de pays d'Europe ou de régions de France ; faire des pendules avec chacune des réalisations (Calder) pour montrer la fragilité de cet équilibre humain, social et écologique. Demander aussi aux élèves comment créer, exprimer cette légèreté, cette fragilité autrement qu'en suspendant les différents patrons.



### LEON ZANELLA

- Inventer et confectionner un masque. Se mettre en scène avec et se prendre en photo. Faire une exposition de toutes les photos.
- Jouer sur l'effet miroir (prendre en photo des images, des objets qui se reflètent dans les flaques d'eau, dans le miroir...)
- Imaginer ce qui se passe de l'autre côté du miroir, quel monde nous attend dans la flaque d'eau... : jouer sur l'imaginaire (Alice aux pays des Merveilles, Mary Poppins)
- Travailler sur les vitraux.



### CLAUDE MONET

- Proposer un travail sur les aquarelles
- Veiller à proposer une réalisation qui évite les détails mais reste floue : créer un fond en peinture et découper des formes (images, silhouettes, formes géométriques, ...) qui seront collées afin de créer un paysage. Au préalable l'enseignant aura pu présenter différentes photographies de pays différents.
- Embuer des vitres et les poser sur des dessins réalisés par les élèves afin de créer cet effet mouillé et de flouter la production.



### AGATHE MONNOT

- A partir d'une boîte à chaussure imaginer un pays imaginaire (en 3D) : le fond de la boîte sert de support pour le décor.
- Proposer un paysage dans lequel un élément récurrent est visible, facilement repérable (ici les maisons rouges).
- Faire un paysage à partir de collages de papiers (de couleurs, d'images découpées, déchirées dans des magazines ou catalogues de voyages) : l'élève fait un montage et, à partir des collages, réalise un paysage ; puis lui donne un titre.



### FABIEN VOILEAU

- Exprimer la solitude en photo (tristesse, joie, ...) dans un décor minimaliste. Etre photographié de dos.
- Faire un selfie et se faire prendre en photo : faire un montage de toutes les photos
- A partir de photos personnelles, se mettre en scène dans un décor minimaliste (désert, par exemple) puis un décor saturé de détails (New-York) et écrire en une phrase ce qu'on peut exprimer dans un décor pareil (solitude,

- peur, évasion, repli sur soi, ouverture, ...)
- Jouer sur l'ombre,
- Travailler sur les silhouettes, les marionnettes...



### PIERRE BELHASSEN

- Prendre des photos en encadrant par deux éléments identiques un objet, une personne, un monument, un élément du décor en lien avec les voyages (valise, sac de voyage, appareil photo, publicité, ....)
- Jouer sur les oppositions, les contraires (encadrer une plage par deux individus habillés en tenue de ski, une montagne par deux personnes en maillot de bain, un monument historique par deux constructions modernes ...)
- La photo vente ou valorise un fait, un événement, une personne, un pays, une pratique culturelle, une coutume, ...
- Jouer sur les sentiments, les émotions : comment les exprimer à travers la photographie (la gourmandise, la joie, ...)
- Inventer une image publicitaire pour donner envie d'aller dans un pays (imaginaire ou réel)



### Les carnets de Voyages :

Un **carnet de voyage** est un cahier, un petit livre, un carnet dans lequel on va raconter son voyage, qu'il soit proche ou lointain, quelle que soit sa durée et son objectif. C'est une sorte de journal intime mais dans lequel on ne va pas seulement rédiger car on peut y faire aussi des croquis, dessins, illustrations et collages.

Un carnet de voyage se fait dans le sens du déroulement de l'expérience vécue et la raconte, c'est un témoignage d'un parcours initiatique vécu par la personne qui le conçoit. Sa forme variée est souvent mélangée de sentiments personnels, d'infos pratiques, de réflexions profondes mais aussi de pensées successives mêlées d'illustrations. Chaque carnet de voyage est le reflet de la personnalité de celui qui l'a conçu, imaginé, il est aussi le témoignage du vécu d'une aventure, d'un déplacement d'une expérience.

L'enseignant peut demander aux élèves de tenir un carnet de voyage qui serait la compilation de leurs ressentis, leurs peurs, craintes, émotions (positives ou négatives) à propos de cette expérience et ce confinement imposé à tous. En effet, ce carnet de voyage sera avant tout un objet de la vie de tous les jours, qui permettra de conserver par la rédaction, la collecte d'information, les illustrations et les collages, toutes les expériences, les événements marquants, les

odeurs, les sentiments, les photos. Ce peut être un carnet, voire un cahier, dans lequel les élèves y décrivent leur vie, leur histoire, leurs rencontres, il est la clef de voûte de leur mémoire, une grande source de plaisirs, de bonheurs ou de craintes. On y prend plaisir lors de sa rédaction mais aussi lorsqu'on le consulte plus tard.

## Thème N°9 : Avions et bateaux

*Jardin d'hiver (Henri Salvador)*

Je voudrais du soleil vert  
 Des dentelles et des théières  
 Des photos de bord de mer  
 Dans mon jardin d'hiver  
 Je voudrais de la lumière  
 Comme en Nouvelle Angleterre  
 Je veux changer d'atmosphère  
 Dans mon jardin d'hiver  
 Ta robe à fleur  
 Sous la pluie de novembre  
 Mes mains qui courent  
 Je n'en peux plus de t'attendre  
 Les années passent  
 Qu'il est loin l'âge tendre  
 Nul ne peut nous entendre  
 Je voudrais du Fred Astaire  
 Revoir un **Latécoère**  
 Je voudrais toujours te plaire  
 Dans mon jardin d'hiver  
 Je veux déjeuner par terre  
 Comme au long des golfes clairs  
 T'embrasser les yeux ouverts  
 Dans mon jardin d'hiver  
 Ta robe à fleur  
 Sous la pluie de novembre  
 Mes mains qui courent  
 Je n'en peux plus de l'attendre  
 Les années passent  
 Qu'il est loin l'âge tendre  
 Nul ne peut nous entendre  
 Paroliers : ZEIDEL KEREN ANN / BIOLAY BENJAMIN GERARD FABIEN



## Un Latécoère

**Avion**

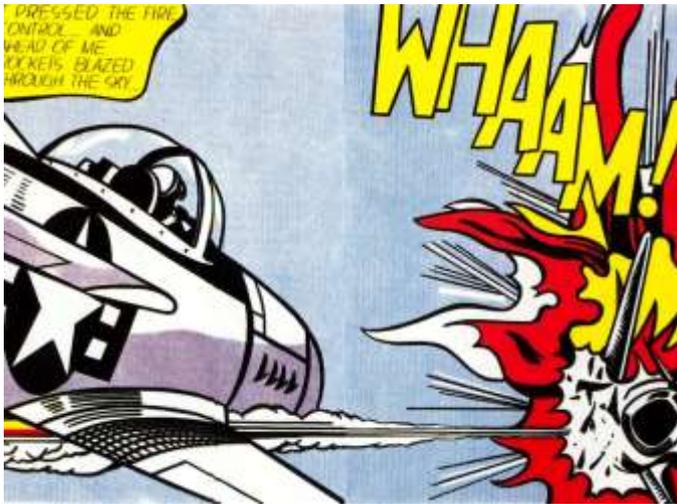
Un Latécoère est le nom d'un équipementier aéronautique : Pierre-Georges Latécoère. Figure emblématique des débuts de l'aviation commerciale française de l'entre-deux-guerres et en particulier de la poste aérienne, il n'eut de cesse de réduire la distance et le temps entre les continents. Une preuve s'il en faut : « Le 9 mars 1910, avec le pilote Lemaître il franchit la distance de Toulouse à Rabat avec escale à Barcelone Alicante et Malaga. Il porte au Maréchal Lyautey qui le reçut sur le champ d'aviation, le Journal "Le Temps" acheté le matin à Toulouse et un bouquet de violettes à la Maréchale ». Le Latécoère 28 (ou Laté 28) avec lequel Jean Mermoz a traversé l'Atlantique Sud pour la première fois le 12 mai 1930, en est également un bel exemple. D'autres modèles tous appelés Laté suivi d'un numéro feront leur apparition dans l'espace aérien international. Il fit de la ville de Toulouse un site aéronautique incontournable.



Alighiero Boetti - Aerei



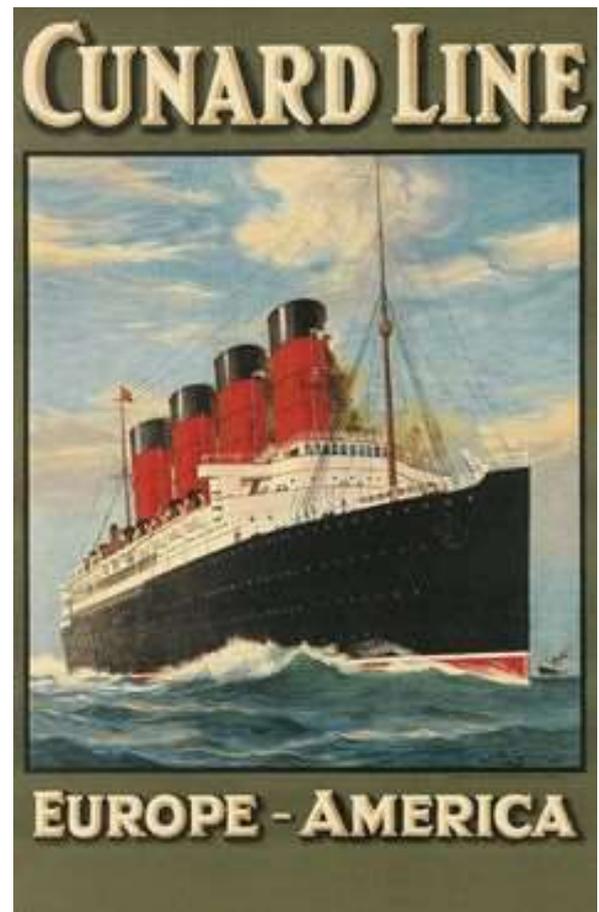
Banksy - Avion de l'amour



Roy Lichtenstein - Whaam!(1963)



Gonzalo Lebrija – Avion



Posters de bateaux vintage



L'Hermione

La Fayette est associé à l'Hermione. Reconstruire l'Hermione, la frégate qu'il emprunta pour gagner l'Amérique, c'est rendre à La Fayette un hommage authentique et conserver la mémoire d'une grande aventure de solidarité entre les hommes. Depuis juillet 1997, l'Association Hermione-La Fayette s'est lancée dans une formidable aventure, la reconstruction de la frégate Hermione, navire, qui, en 1780, permit à La Fayette de rejoindre les insurgés américains en lutte pour leur indépendance. Reconstruire l'Hermione, c'est reconstituer un élément de notre patrimoine maritime.

Rochefort, ville nouvelle du 17<sup>ème</sup> siècle doit sa naissance à la décision de Colbert d'implanter sur les rives de Charente un nouvel arsenal du Royaume de France dans le but de construire, armer, approvisionner et réparer une flotte de guerre capable de résister aux assauts ennemis. Aujourd'hui Rochefort s'invente un autre avenir mais en l'appuyant sur un patrimoine unique au monde, constitué par l'ancienne Corderie Royale restaurée après 20 ans d'efforts, joyau de l'ancien Arsenal et par les formes de radoub dont la plus ancienne remonte au 17<sup>ème</sup> siècle.

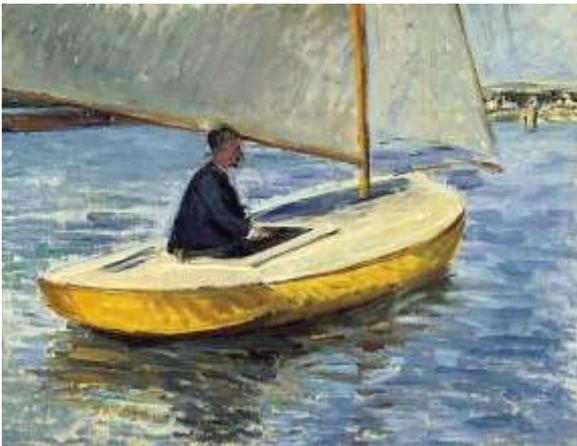
La reconstruction d'un navire du 18<sup>ème</sup> siècle s'intègre dans cette reconquête d'une identité, elle veut aussi apporter à la France un témoignage de son histoire navale en même temps qu'un symbole de la fraternité franco-américaine à travers un navire qui a attaché son nom à celui d'un homme, La Fayette, symbole du soutien français aux insurgés d'Amérique.

En 1778, dans l'arsenal de Rochefort sur une cale de construction proche de la Corderie Royale, l'Hermione était mise en chantier. Navire de plus de 65 mètres de longueur hors tout, doté d'une voilure de 1500 m<sup>2</sup> répartie sur trois mâts, l'Hermione fut construite sur les plans de l'ingénieur Chevillard Aîné. Elle faisait partie, avec la Courageuse, la Concorde et la Fée, d'une série de quatre frégates mises en chantier à Rochefort. Appartenant à la catégorie de frégates dites légères, caractérisées par leur vitesse et leur maniabilité, l'Hermione était équipée de 26 canons tirant des boulets de 12 livres, d'où son nom de "frégate de 12". Longue de 44,20 m, large de plus de 11 m, la frégate nécessita 11 mois de travail pour des centaines de charpentiers, forgerons, perceurs, cloueurs, calfats... bagnards... pour un total de plus de 35 000 journées de travail. Été 1776, la rupture est consommée entre l'Angleterre et les partisans de l'indépendance des colonies anglaises en Amérique du Nord. En janvier 1779, de retour d'Amérique où il s'était porté volontaire au service de la cause américaine, Gilbert Motier, marquis de La Fayette, gentilhomme français âgé de 21 ans, s'efforce d'obtenir pour elle le soutien officiel de la France. Il réussit à convaincre le roi Louis XVI et son état-major d'apporter une aide militaire et financière aux troupes du Général Washington. Le 21 mars 1780, le jeune major général de La Fayette embarque à bord de l'Hermione. Il part combattre aux côtés des insurgés américains qui luttent pour leur indépendance. Il débarque à Boston après 38 jours de traversée et rejoint le général Washington pour lui annoncer l'arrivée imminente des renforts français. Dix-huit mois plus tard, les insurgents américains, auxquels s'est joint La Fayette remportent dans la baie de la Chesapeake sur mer, puis à Yorktown sur terre des victoires décisives avec l'appui des troupes françaises conduites par Rochambeau et de Grasse.

L'*Hermione* est donc une réplique du navire de guerre français *Hermione*, un trois-mâts carré, en service de 1779 à 1793, reconstruite dans l'ancien arsenal de Rochefort à partir de 1997 et lancée en eaux salées le 7 septembre 2014. Le 18 avril 2015, elle célèbre son départ pour les États-Unis qu'elle atteint à Bodie Island (Caroline du Nord) le 31 mai. Après de multiples escales américaines, la première à Yorktown le 5 juin, elle revient en France métropolitaine le 10 août 2015 à Brest. Le 29 août 2015, elle retrouve son port d'attache à Rochefort où de grandes fêtes de reconstitution

d'époque sont organisées. En 2018, un nouveau grand voyage est réalisé, intitulé « Libres ensemble de l'Atlantique à la Méditerranée ». La frégate quitte Rochefort le 31 janvier 2018 pour y revenir le 17 juin 2018 après 11 escales. L'année 2019 a vu l'*Hermione* sillonner l'océan Atlantique et la Manche dans une nouvelle sortie "Normandie Liberté". Les membres d'équipage proviennent d'une pluralité de corps de métiers ayant été formés pour apprendre à être marin comme au XVIII<sup>e</sup> siècle.

<https://www.hermione.com/projet/l-histoire/>



Gustave Caillebotte - Bateau Jaune



Les Périssaires

La **périssaire** est un canot long d'environ 3,5 mètres à 4 mètres pour la périssaire monoplace destinée à la balade, à près de 8 mètres pour la « périssaire de course ».

Sa construction à bouchain vif est le plus souvent très simple, parfois deux planches pour les côtés et une pour le fond du bateau suffisent. C'est en général un bateau étroit et instable donc périlleux, d'où son nom.

L'origine de la périssaire est très ancienne, elle est issue de l'évolution de la pirogue monoxyde (creusée dans un seul tronc d'arbre). On la trouve dans le sud des États-Unis sous l'appellation *Cajun pirogue* en référence à son utilisation par les Français établis en Louisiane.

Elle fut très en vogue comme petit canot de plaisance aux XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles en Europe avant d'être détrônée par les canoës importés du Canada durant la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle. Elle se manœuvre à la pagaie double, ce qui l'apparente à l'embarcation cousine le kayak (d'origine inuite). Elle s'en différencie par sa construction en planches de bois, et non pas en ossature bois ou os recouverte de peau ou de toile, et ses sections souvent quasi rectangulaires.

La périssaire a constitué un sujet de tableaux pour Gustave Caillebotte, très adepte de nautisme, et pour Maurice de Vlaminck.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/P%C3%A9rissaire>



La navigation dans l'antiquité

La **navigation dans l'Antiquité** marque la première grande étape dans la conquête de l'espace maritime. Certaines îles de la mer Méditerranée ont été fréquentées par des chasseurs-cueilleurs peut-être dès le XII<sup>e</sup> millénaire. À partir du Néolithique, la navigation s'intensifie et la Méditerranée devient très vite un trait d'union entre ses rivages, un moyen de communication par excellence.

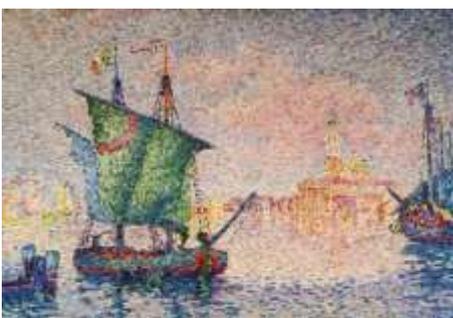
On a longtemps cru, en particulier à la suite de Richard Lefebvre des Noëttes, que les marins de l'Antiquité étaient incapables de se diriger en haute mer et que leurs navires, équipés d'avirons latéraux de gouverne et de voiles carrées, n'étaient que de piètres embarcations, au tonnage médiocre, incapables de s'éloigner des côtes ; grâce à des études nombreuses et aux acquis récents de l'archéologie sous-marine, les chercheurs se sont aujourd'hui dégagés de ces idées fausses et préconçues.



Nicolas de Staël



Plok – voiles au port



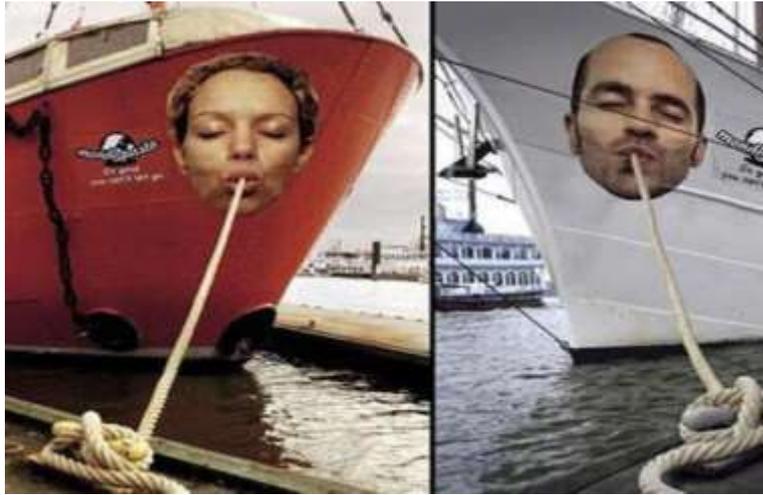
Paul Signac – Venise



Clément Reinaud



Un peu d'humour...



Pistes pédagogiques :

- Le pliage papier
- La mosaïque
- Le pointillisme (réaliser un avion ou un bateau qu'avec des points – feutres, peinture, crayons, craies grasses, ...)
- Constituer un bateau ou un avion à partir d'objets de récupération
- Mettre en scène un bateau ou un avion (jouet) dans un décor (boite à chaussures, cartons, ...)
- Inventer et dessiner son propre bateau ou avion (du futur, ...)
- Réaliser des mobiles (Calder)
- Faire le lien avec le PEAC « le voyage »
- ...