Arts visuels
Formation T1 – 2017

Enseigner les arts plastiques

*Pratiquer, rencontrer des œuvres, exprimer sa sensi*bilité

Proposer des situations ouvertes pour développer la créativité des élèves en favorisant : • l'autonomie • l'initiative • l'esprit critique
S'appuyer sur des éléments du langage artistique Forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps
Explorer des domaines variés Dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, photographie, vidéo, création numérique…
Privilégier la rencontre avec les œuvres d'art pour : - permettre aux élèves de s'engager dans une approche sensible et curieuse, - enrichir leur potentiel d'expression singulière et de jugement, - apprendre à accepter ce qui est autre.

EVALUATION

L’enfant sera évalué sur ses capacités à :

- valider ou non sa réponse par rapport à la consigne et expliciter sa démarche
- faire des choix plastiques pertinents : outils, matériaux, gestes
- s’exprimer sur son travail et celui des autres, comparer, faire preuve d’initiative et d’originalité dans l’expression de sa créativité
- convoquer ses référents culturels.

Faire prendre conscience de ce qui est découvert et compris plutôt que de le mesurer.

Gestion du temps	Privilégier des séances régulières et suffisamment longues (*par quinzaine ?*)
Organisation de l'espace	Adapter la disposition de la classe au type de séance proposée : travail de groupe ou individuel, création en volume… Libérer les tables et les protéger (calendriers, nappes plastique…). Créer en extérieur…
Organisation matérielle	Pour une gestion efficace, se donner le temps de développer l'autonomie des élèves ils doivent apprendre à respecter des règles et prendre des initiatives : - s'organiser (matériel, tabliers…) et participer à l'organisation de l'espace, - gérer le matériel et à le rassembler une fois l'activité terminée, - procéder au nettoyage des outils et de la salle en fin de séance (désigner des élèves responsables). ➢ *Proposer en libre-service du matériel dans un espace réservé de la classe pour donner aux élèves la possibilité de faire des choix en fonction de leurs intentions*
Gestion du groupe	Travail individuel, par 2 ou plus selon la tâche proposée. Inciter les élèves à aller regarder le travail de leurs camarades et à échanger. En fin de séance, afficher toutes les réalisations et prévoir un temps court de confrontation.
Ressources	Des idées pour mettre en œuvre des projets et des références culturelles sur le site http://culturehumaniste66.ac-montpellier.fr/ (rubriques Arts visuels et Histoire des arts) Contact CPD arts plastiques : nadine.maury@ac-montpellier.fr

PRATIQUES PLASTIQUES AUTOUR DU DESSIN
Programmes 2016

- **<u>Maternelle</u>** : *première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle*
- Expérimentation d'outils et de supports variés.
- Consignes ouvertes pour favoriser la diversité des productions.
- **<u>Cycle 2</u>**
- *Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression*.
- Employer divers outils pour représenter.
- Connaitre diverses formes artistiques de représentation du monde
- Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner.
- **<u>Cycle 3</u>**
- *Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines comme le dessin.*
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

Le dessin

Prévoir un cahier de dessin et un crayon ou un stylo par élève (matériel toujours disponible et facile à utiliser).

Exemples d'activités

- **Défi-art** : cf. le défi Rhino.
- **Rituel de dessin** en classe à faire de manière régulière : dans un temps court, dessiner au crayon ou au stylo, tout ou partie d'un objet (vase, statuette, jouet…) posé en hauteur pour être vu de tous.
- **Dictée d'œuvre** : à partir d'une reproduction d'œuvre d'art, l'enseignant (par la suite, ce pourra être un élève volontaire) donne aux autres élèves les indications qu'il juge utiles pour qu'ils puissent dessiner l'œuvre en question.
- **Dictée de dessin** : l'enseignant dicte un texte décrivant un personnage, un objet, un lieu… les élèves n'écrivent pas mais dessinent.
- **Croquis** : lors de la visite d'une exposition ou toute autre sortie scolaire.

Le carnet de croquis

1. Pourquoi faire ?

- Utiliser le dessin comme un moyen d'expression : sorties ou évènements liés à la vie de la classe ou de l'école (visite de musée, sortie dans le village ou le quartier par exemple).
- Arriver à ce que l'élève fasse preuve d'initiative et affirme sa personnalité ; qu'il s'approprie ce carnet en étant capable d'y exprimer des choix. (consigne de moins en moins présente).

2. Comment faire ?

- faire des dessins rapide sans chercher à représenter à tout prix la réalité (dans ce cas, l'utilisation d'un appareil photographique suffirait) ; essayer de dessiner ce qu'on voit, comme on le voit.
- Les dessins seront faits à main levée, avec un crayon à papier (pas de gomme ni de règle)
- Selon le lieu où se déroule la visite, l'élève pourra :

- accompagner ses croquis de quelques écrits (une phrase, un mot pour exprimer une émotion, un ressenti… ou pour apporter une précision),
- récolter des petits objets qui seront collés sur le carnet au retour en classe (sable, terre, végétaux … billet d'entrée de la structure visitée …),
- prélever des traces (empreintes par frottage, contours...),
- poser un peu de couleur en utilisant des végétaux par exemple.

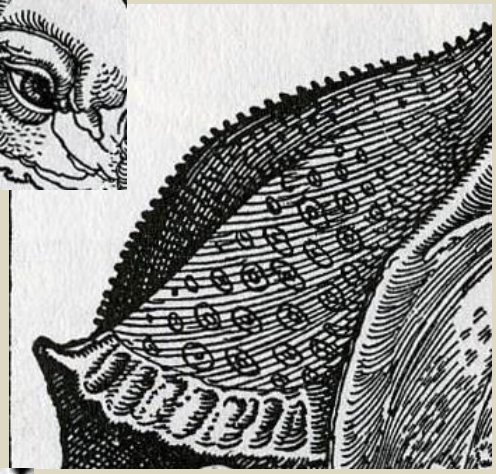
Le carnet de croquis

3. Un support privilégié pour la pratique plastique

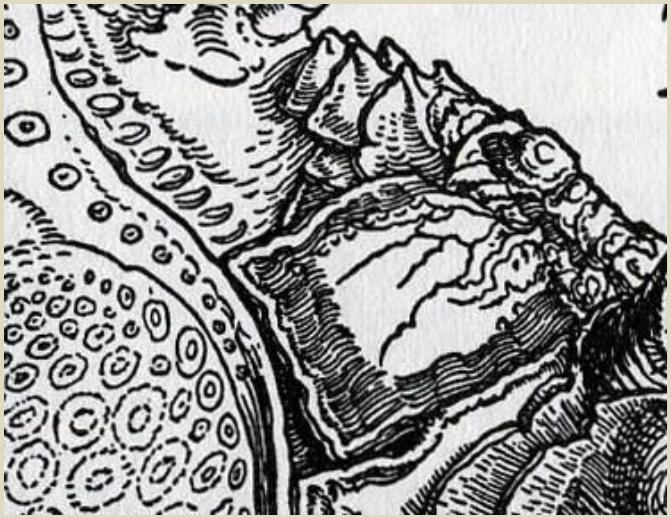
- peinture directement sur le carnet,
- reproduction et mise en couleur d'un croquis sur des supports et des formats différents
- photocopie et réduction ou agrandissement des croquis pour les utiliser dans diverses activités de collage.

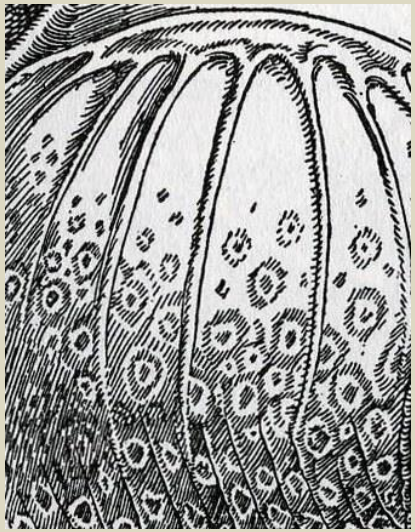
4. Un outil participant à la mise en mémoire du parcours culturel de l'élève : pour compléter son cahier de culture, chacun pourra y coller une page découpée dans son carnet ou choisir d'y reproduire un ou plusieurs des éléments croqués.

5. Un outil de communication, d'échanges et de comparaison.



DEFI





Le principe

- Une image découpée en six ; chaque partie est collée sur une feuille de Canson format A4 (prévoir autant de morceaux d'image que d'élèves et une feuille par élève).
- Les feuilles seront distribuées aux élèves de manière aléatoire.

Consigne

Au stylo à bille ou au feutre fin noir, continue le dessin que tu vois sur ta feuille. Tu peux utiliser la feuille dans le sens qui te convient.

Variante : *au signal (toutes les 3 minutes environ) chacun passe sa feuille à son voisin et continue à dessiner sur la feuille reçue. Ainsi de suite jusqu'à ce que la feuille revienne au 1er élève dans le cas où la classe est organisée en groupes ; on peut aussi demander aux élèves d'une même rangée de se déplacer pour continuer le dessin commencé par son voisin et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait retrouvé sa place.*

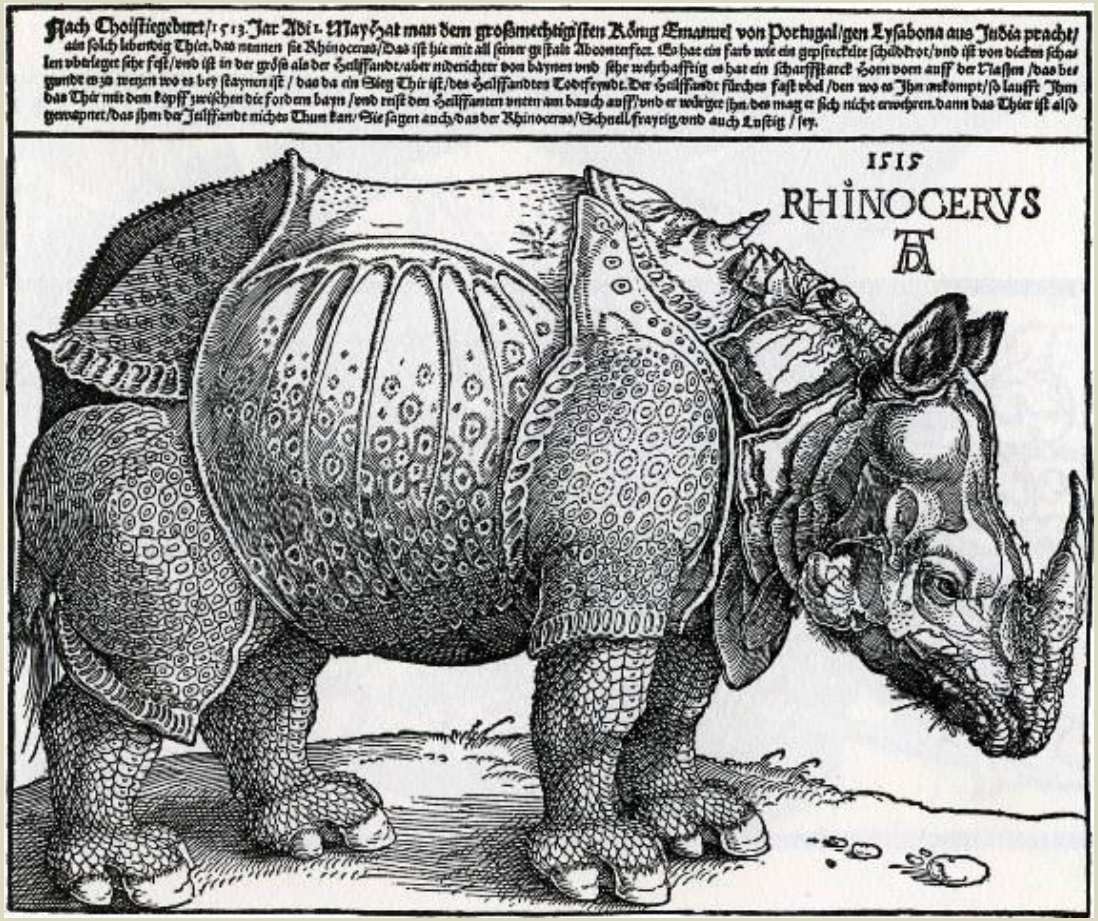
1. Affichage des réalisations : commentaires, constat des effets produits.

2. Question :
Les dessins collés sur les feuilles font partie d'une même image. A votre avis, que représente cette image ?

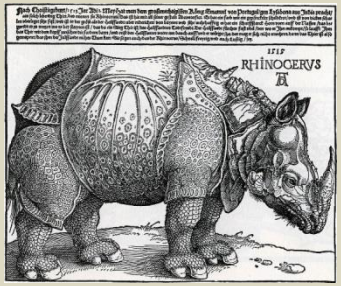
Après émission d'hypothèses, les élèves sont plutôt d'accord pour dire que l'image représente peut-être un éléphant.

Réponse

Il s’agit d’une estampe représentant un rhinocéros, réalisée à partir d’une gravure sur bois d’ Albrecht Dürer datée de 1515



La gravure est une technique qui permet de reproduire un dessin en plusieurs exemplaires à partir d'un support creusé appelé matrice et que l'on utilise pour imprimer le dessin.
On appelle estampe ou gravure *un dessin imprimé de cette façon.*
Consulter le dossier pédagogique *Liberté d’impressions* sur *:*
http://culturehumaniste66.ac-montpellier.fr/06_ARTS_VISUELS/PROJET_DEPARTEMENTAL/expo_arts_2017/accueil.html

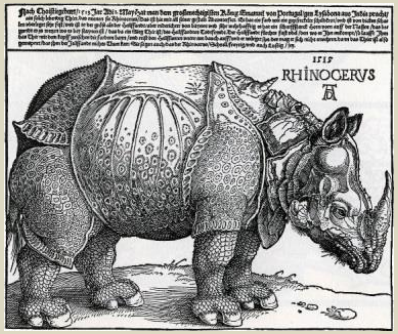


Albrecht Dürer, peintre et graveur allemand (1471-1528) n’avait jamais vu de rhinocéros quand il a réalisé cette gravure sur bois en 1515. Pour représenter l’animal, il s’inspira d’une description écrite et d’un simple croquis réalisé par un artiste inconnu d’un rhinocéros indien qui avait été offert au roi du Portugal. Il s’agissait du premier rhinocéros présent en Europe depuis l’époque romaine.

Vers la fin de 1515, le roi de Portugal envoya le rhinocéros en cadeau au pape Léon X, mais l’animal mourut au large des côtes italiennes dans le naufrage du navire qui le transportait.

En dépit de ses inexactitudes, la gravure de Dürer devint très populaire en Europe et fut copiée à maintes reprises. Elle a été considérée comme une représentation réaliste d’un rhinocéros jusqu’à la fin du XVIIIe siècle et elle a été copiée par de nombreux artistes.

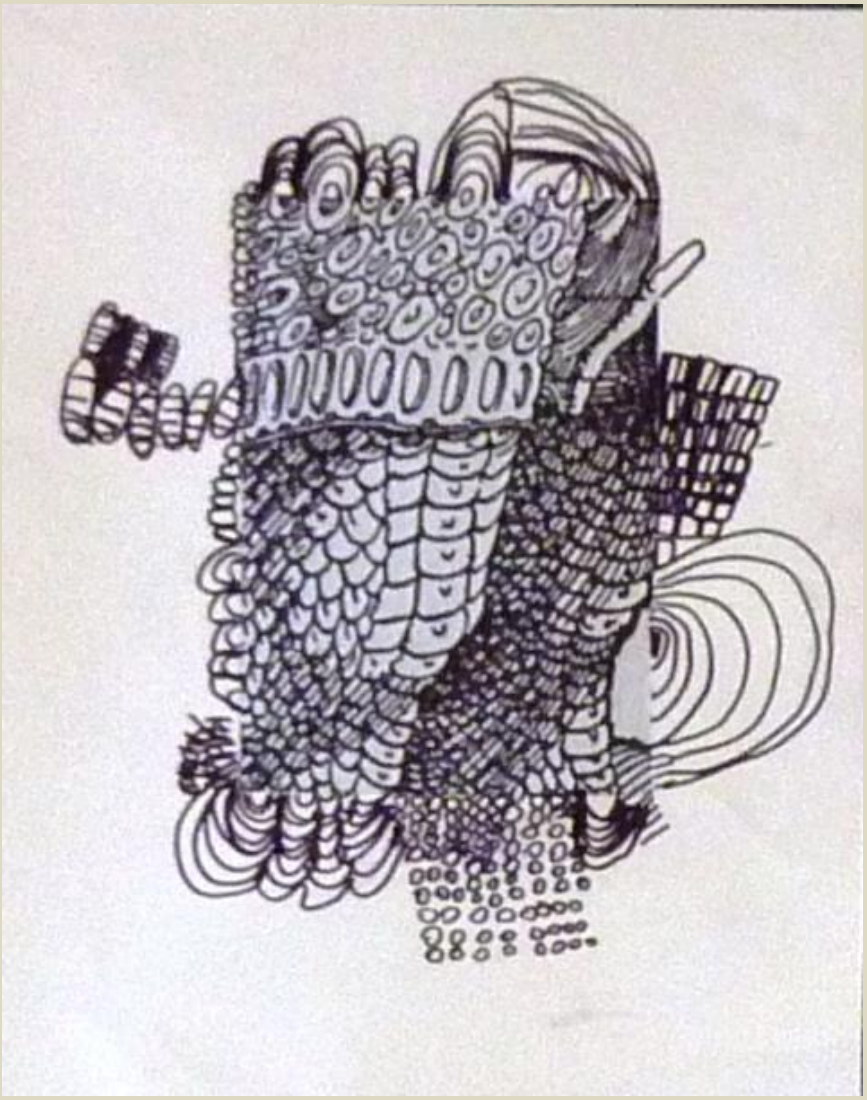
Plus récemment, Salvador Dali ou Niki de Saint Phalle, parmi d’autres, se sont inspirés de l’œuvre de Dürer en la reproduisant à leur manière.

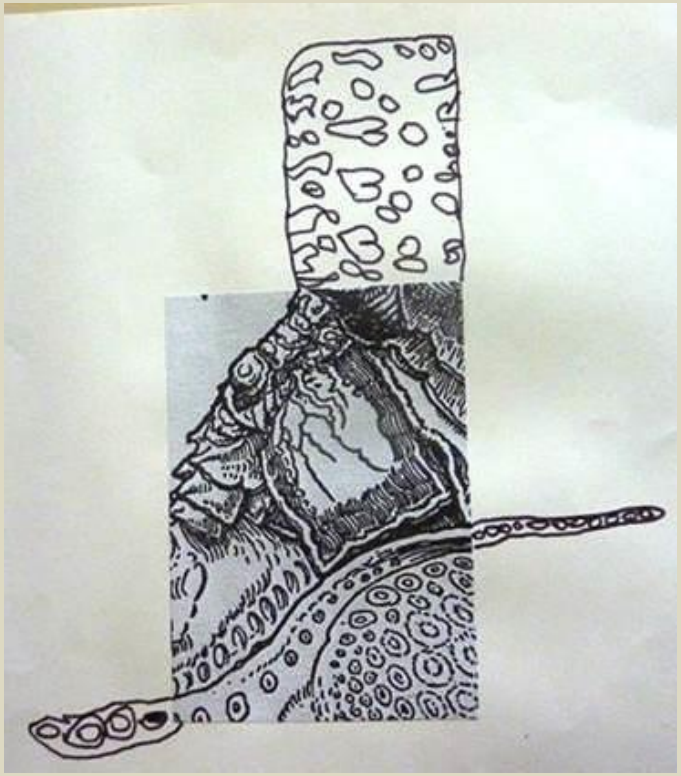


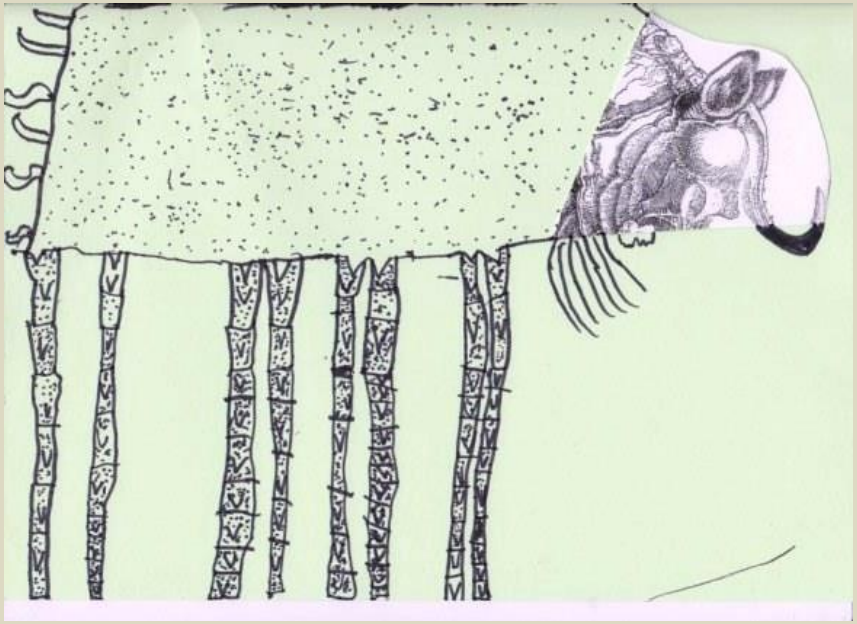
Traduction française de la légende en allemand dont s'est inspiré Albrecht Dürer :

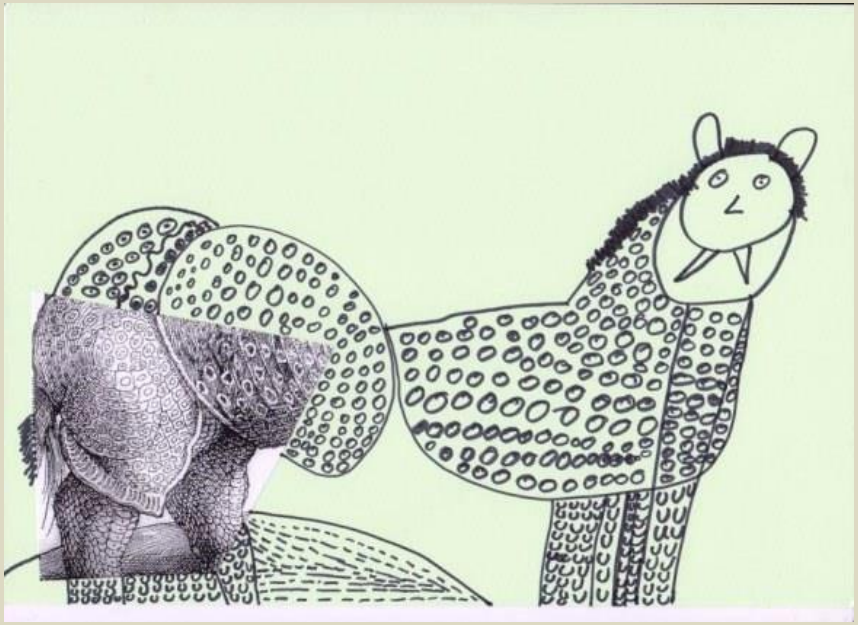
« En l'année 1513 après la naissance du Christ, on apporta de l'Inde à Emmanuel, le grand et puissant roi de Portugal, cet animal vivant. Ils l'appellent rhinocéros.
Il est représenté ici dans sa forme complète. Il a la couleur d'une tortue tachetée, et est presque entièrement couvert d'épaisses écailles. Il est de la taille d'un éléphant mais plus bas sur ses jambes et presque invulnérable. Il a une corne forte et pointue sur le nez, qu'il se met à aiguiser chaque fois qu'il se trouve près d'une pierre.
Le stupide animal est l'ennemi mortel de l'éléphant. Celui-ci le craint terriblement car lorsqu'ils s'affrontent, le rhinocéros court la tête baissée entre ses pattes avant et éventre fatalement son adversaire incapable de se défendre. Face à un animal si bien armé, l'éléphant ne peut rien faire. Ils disent aussi que le rhinocéros est rapide, vif et intelligent. »

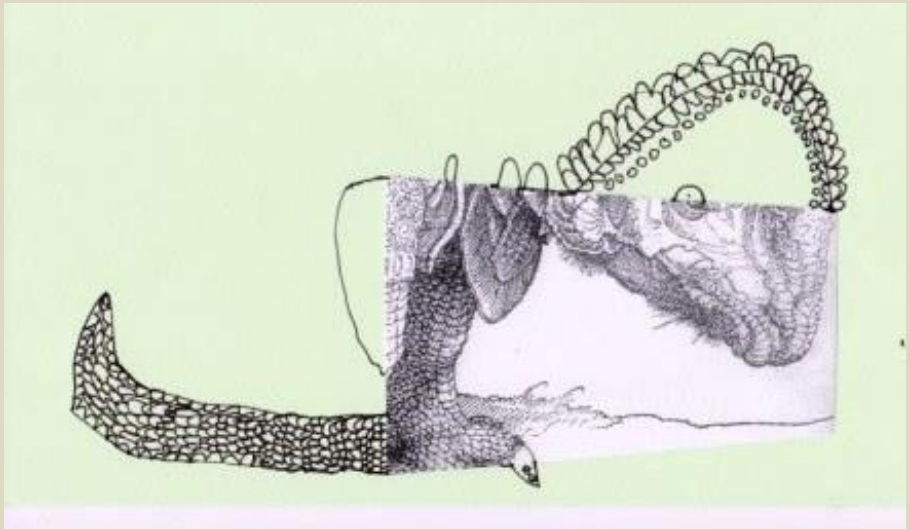
Réponses d’élèves de cycle 2











Quelques références culturelles

Philippe Halsman *Dali avec rhinocéros* 1956

Dali *Rhinocéros cosmique* 1956

Salvador Dali, Rhinocéros habillé en dentelles, 1989

Niki de Saint Phalle, Rhino, 1999

Xavier Veilhan, Le Rhinocéros, 1963
Centre Pompidou

Rohan Sharad Dahotre, Rhinocéros

Yves Olry, Rhinocéros, bronze 2013

Rencontrer des œuvres
Visite d’exposition

Lire un tableau

La première approche d'un tableau se fait spontanément de manière subjective autour des notions de curiosité, plaisir, sensibilité, esprit critique ou nécessité de communiquer.
Dans le cas d’une œuvre figurative, la première lecture est une lecture littérale qui consiste à **reconnaître d’abord le sujet : qu’est-ce que ça représente** ? Puis on procède au recensement des objets. L’identification se fait par le langage parlé ou écrit ; **il s’agit plus d’une description** que d’une lecture réelle.

Lecture plastique de tableau

Elle se fera de manière plus objective à partir des invariants suivants :

Informations sur le tableau

nom de l'artiste
date d'exécution

Éléments de lecture plastique

Espace : perspective linéaire, atmosphérique, chromatique, ligne d'horizon, point de fuite, superposition
Angle de vue : frontal, plongeant, contre-plongeant
Composition : verticalité, horizontalité, passage d'une partie à une autre, diagonale descendante, pyramide
Lumière : origine de la source de lumière, ombres, éclairage diffus
Couleur : couleurs froides/chaudes, palette valoriste (même teinte), contraste
Mouvement : rythme, immobilisme, ligne oblique
Support : toile, papier, bois …
Outils : pinceau, couteau, brosse, craie d'art, fusain, sanguine, mine de plomb …
Médium : peinture à l'huile, à l'eau, acrylique, encre…

Tous ces éléments n'apparaissent pas de manière régulière dans les œuvres abordées ; certains sont plus prégnants que d'autres mais l'utilisation d'une telle grille permet d'installer des habitudes d'analyse et de porter un regard objectif sur le tableau observé.