

Après son introduction au cycle 3, l'Histoire des arts, véritable onde de choc artistique pour l'école élémentaire, fait désormais partie intégrante des programmes du cycle 2 et de l'école maternelle.

À ces niveaux, une première question récurrente se pose : quelles pratiques associer à la découverte de telle ou telle œuvre ? La plupart des enseignants sont conscients que les *rencontres buissonnières* proposées par les programmes passent nécessairement par la mise en œuvre de pratiques éclairantes décryptant un aspect particulier de la formation de l'artiste, de ses créations ou de sa démarche. Si le principe est simple, sa mise à portée des enfants n'est pas évidente car bien que plébiscitées par les enseignants des petites classes, ces œuvres modernes et contemporaines posent de réels problèmes d'accessibilité. Apparente simplicité d'entrée mais *déchiffrage* difficile pour les enfants des écoles élémentaires et a fortiori pour ceux de l'école maternelle. Mais l'obstacle n'est pas insurmontable et *l'enjeu en vaut la chandelle*. Dans toute œuvre, hermétique de prime abord, dans toute démarche artistique complexe d'apparence, il y a des éléments accessibles. Aussi, proposons-nous aux enseignants ignorant souvent le langage des initiés, de s'appuyer sur un déchiffrage minimal pour aller à la rencontre de telles œuvres : penser que c'est l'accélérateur qui fait avancer la voiture n'a jamais empêché les voyages de rêve, ni la découverte de paysages sublimes. La compréhension du moteur à explosion viendra en son temps !

Et c'est précisément ce genre de voyages que nous proposons aux élèves, ces voyages qui conduisent à de riches et sublimes rencontres.

HORS-D'ŒUVRE D'ARTS accompagne les enseignants dans cette rencontre exaltante d'une dizaine d'artistes. L'ouvrage met à leur disposition les informations minimales nécessaires : celles qui donnent du sens aux pratiques proposées. Pour mieux répondre à la demande de certains collègues frustrés par des activités sans lendemain, nous proposons des rencontres élargies qui s'inscrivent dans la durée. Les multiples chemins de traverse ainsi ouverts vont permettre la mise en place de véritables projets pluridisciplinaires comme seule l'école en a le secret. Des projets qui savent tirer parti des situations mises en place pour développer des apprentissages dans de nombreux domaines : ceux liés à la connaissance des œuvres et des techniques mais aussi ceux liés au vaste domaine de la maîtrise de la langue.

La question de la trace, directement liée à celle de l'évaluation, est également traitée à travers des propositions originales de mise en mémoire, en stricte conformité avec les programmes et l'usage du cahier personnel d'Histoire des arts.

Le titre de l'ouvrage **HORS-D'ŒUVRE D'ARTS** peut surprendre. Jeu de mots, certes, mais situant la démarche comme une entrée apéritive pour un festin d'œuvres savoureuses. Par ailleurs, un autre aspect de la méthode consiste à élargir les propositions d'activités au-delà des œuvres, évitant ainsi une reproduction servile et stérile. Ainsi, il sera fait appel aux fêtes calendaires et autres rituels pour mieux inclure le projet dans une pédagogie transversale et globale.

En conclusion, la démarche s'appuie sur une rencontre fictive entre l'auteur (ou le créateur) et l'élève. Ce dernier est invité à refaire pas à pas le chemin de l'artiste pour se trouver dans une situation de re-création. Il devient compagnon, capable à terme de s'émanciper afin de trouver son propre chemin.

La notion de com-préhension – saisir ensemble – trouve alors son accomplissement.

Par là, nous osons croire que **HORS-D'ŒUVRE D'ARTS** participe activement à l'éducation citoyenne de nos élèves pour qui l'inconnu et l'incompréhensible deviennent peu à peu accessibles en ouvrant une porte sur une vie adulte marquée du sceau de la confiance et de la curiosité. ●

► COMMENT UTILISER CET OUVRAGE

Différentes rubriques organisent et structurent les approches proposées.

1 **L'artiste ou la communauté artistique de référence** rappelle à chaque page le lien de filiation à l'origine des propositions de pratique.

2 **Le titre** donne une indication sur l'accroche problématique développée dans la démarche de rencontre.

3 **L'œuvre de référence** sert de support visuel à l'introduction narrative et problématique. Elle fait généralement partie d'un ensemble d'œuvres permettant de relever, selon le cas les caractéristiques communes ou, au contraire, la diversité de l'expression artistique.

4 **Les indications et les références** permettent de retrouver l'œuvre présentée sur internet ou dans des ouvrages monographiques. À noter, la disponibilité prochaine d'un répertoire regroupant toutes les œuvres évoquées dans l'ouvrage ainsi que des propositions de lecture d'œuvres.

5 **Les repères culturels** donnent des informations en destination des enseignants. Ils font apparaître les spécificités artistiques et culturelles qui vont servir d'inducteur aux propositions.

6 **L'objectif général** reformule l'intention de l'enseignant par rapport à la problématique retenue.

7 **L'introduction narrative** est une entrée dévolutive qui met les repères culturels à la portée des élèves. Elle a pour objectif de les faire entrer dans le processus créatif de l'artiste.

8 **La pratique éclairante** est introduite par un titre, souvent rehaussé par un jeu de mots. Elle crée un lien de signalisation entre les exemples de réalisations présentées dans les pages suivantes et la démarche développée sur la page maîtresse.

9 **La consigne** est l'expression minimale du projet. Elle peut être adressée telle quelle aux élèves.

10 **La démarche** développe étape après étape et de manière très pragmatique le projet de réalisation annoncé. Outre les aspects organisationnels, la rubrique relève les opportunités d'apprentissages dans les autres domaines tels que le graphisme et la maîtrise de la langue. Une partie consacrée à la présentation des travaux donne des indications sur la manière de valoriser les réalisations. Nous rappelons que la démarche est indicative. Il convient à chaque enseignant de l'adapter au contexte de la classe.

11 **Ce que l'enfant apprend** rappelle les compétences développées par la proposition. La présence de cette rubrique permet de rappeler l'importance de la conscientisation des apprentissages tant pour l'enseignant que pour l'élève.

1 **ART ABORIGÈNE**

En pointillés **2**

5 **REPÈRES CULTURELS**
La technique pointillée caractéristique de certaines œuvres aborigènes n'a pas seulement une fonction esthétique. De manière paradoxale, les points servent à la fois à mettre en relief les signes qui donnent du sens à la composition et à brouiller le regard du non-initié en noyant l'ensemble dans un réseau de points multicolores.

6 **OBJECTIF GÉNÉRAL**
Amener les élèves à prendre conscience de la double fonction des points dans la peinture aborigène.

3 **4**

7 **INTRODUCTION NARRATIVE**
Autrefois, les peintures aborigènes devaient être totalement secrètes. Seuls les artistes et les vieux sages avaient le droit de les comprendre. Alors, pour que personne d'autre ne puisse lire les signes secrets, les peintres les ont cachés dans une multitude de points multicolores. Ça marchait tellement bien qu'à la fin, on ne voyait plus aucun signe ! Dans certains cas, l'artiste lui-même ne retrouvait pas les signes qu'il y avait cachés ! C'était un peu gênant. C'est pourquoi, les Aborigènes ont finalement décidé de faire ressortir les signes en les entourant de pointillés blancs. Je vous propose d'utiliser les petits points de couleurs pour cacher les signes secrets et les petits points blancs pour les faire réapparaître.

8 **PRATIQUE ÉCLAIRANTE** **POINTER CE N'EST PAS CHÔMER !**

9 **CONSIGNE - PROJET** Dissimuler les signes secrets à l'aide de petits points colorés puis les faire ressortir.

10 **DÉMARCHE**
PRÉALABLE MATÉRIEL Réaliser de grands fonds gouachés à l'aide de rouleaux en mousse au format A3.

ÉTAPE 1 : Partir d'une maquette
● Réaliser de nouvelles compositions en utilisant les « formes-signes » de la page 107 ou repartir des compositions réalisées précédemment.

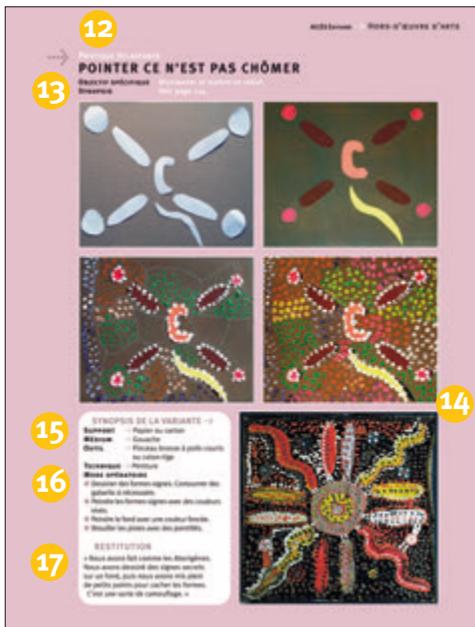
ÉTAPE 2 : Reproduire les « formes-signes » en les agrandissant
● Reproduire les « formes-signes » sur les fonds points réalisés préalablement en les agrandissant.
REMARQUE L'utilisation de gabarits en carton réalisés par un adulte résoudra les problèmes d'échelle que peuvent rencontrer les élèves.

ÉTAPE 3 : Reconstituer la composition de la « maquette »
● Découper les « formes-signes » puis reproduire la disposition de la « maquette ».
● Coller les formes sur un fond foncé.

ÉTAPE 4 : Dissimuler
● Brouiller les pistes en mettant des points sur le fond et sur les signes.
● S'inspirer de l'œuvre de référence pour les couleurs et la répartition des zones du fond.
● Mettre les formes en « relief » en suivant différentes stratégies : contours extérieurs, contours intérieurs, contrastes de couleurs.

ÉTAPE 5 : Valoriser
● Demander à chaque élève de livrer le sens de sa composition.
● Composer un petit récit ou une légende en dictée à l'adulte si nécessaire.
● Photographier les réalisations et réaliser un recueil ou un album de « Rêves ».

11 **CE QUE L'ENFANT APPREND**
● Réinvestir les signes aborigènes dans une composition personnelle ayant du sens.
● Utiliser un signe graphique à des fins différentes : dissimuler, mettre en relief.
● « Lire » son histoire et « lire » celle des autres.



12 Pratique éclairante, pratique en prolongement, variante... rappellent la variété des types de pratiques proposées. Bien que les pratiques éclairantes visant la compréhension de l'œuvre soient privilégiées, l'auteur n'exclut pas les pratiques opportunistes qui permettent d'exercer certaines habiletés notamment dans le domaine du graphisme.

13 L'objectif spécifique cible les apprentissages développés lors de la mise en œuvre de la proposition.

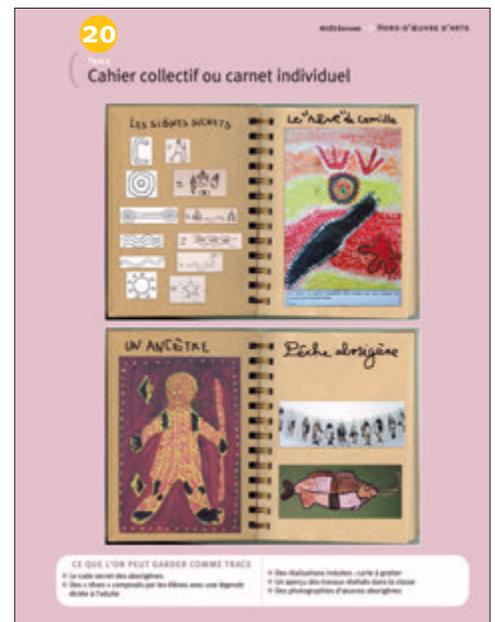
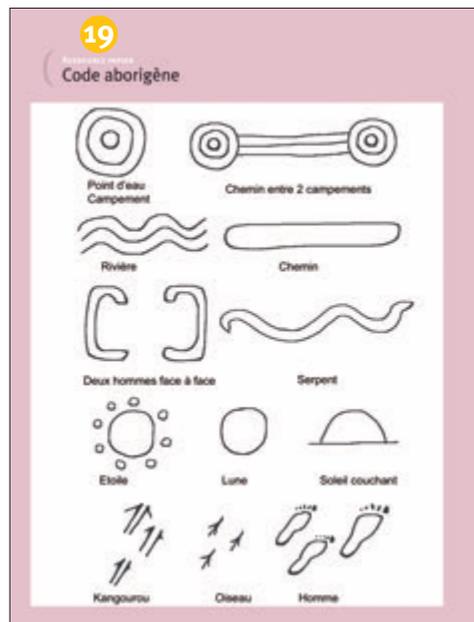
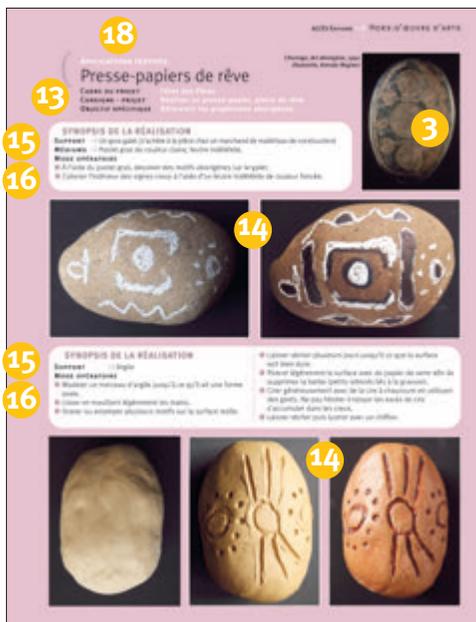
14 Les exemples de réalisations donnent un aperçu du type de productions attendues. Dans certains cas, des images séquentielles sous forme de vignettes illustrant le projet présenté facilitent la compréhension des étapes de mise en œuvre.

15 Le synopsis donne des informations synthétiques sur les constituants de la réalisation présentée. Il permet le cas échéant de faire la liste du matériel nécessaire.



16 Le mode opératoire déroule successivement les actions et les consignes qui ont abouti à la réalisation correspondante.

17 La restitution donne la parole aux élèves. Elle témoigne de leur implication personnelle, de la compréhension du sens de leur réalisation et de la complicité éclairée qui s'est établie entre eux et l'artiste.



18 Les applications festives ou calendaires permettent de montrer de quelle manière les apprentissages peuvent être réinvestis et consolidés dans le cadre d'un projet décroché. Ces propositions donnent un souffle nouveau aux manifestations calendaires et à la « corvée » des bricolages.

19 Les ressources se déclinent en deux catégories : les ressources papier sous forme de documents à photocopier et les ressources internet de l'auteur qui met à la disposition des collègues des documents supplémentaires. (<http://patrick.straub.pagesperso-orange.fr/hoa.htm>)

20 La trace rassemble quelques suggestions de mise en mémoire : carnet de rencontre, affichage collectif, répertoire, boîte mémoire... Cette dernière rubrique permet de se mettre en conformité avec les programmes. Elle ouvre la voie du cahier personnel d'Histoire des arts.

Un univers ordonné

REPÈRES CULTURELS

Le style Mondrian est reconnaissable entre tous avec ses lignes noires perpendiculaires et l'usage quasi exclusif des couleurs primaires. Parfois jugées rébarbatives au premier abord, ses œuvres s'imposent jusqu'à exercer une véritable fascination sur le spectateur. En tant que fondateur du néoplasticisme, Mondrian ouvre la voie d'un ordre nouveau, celui d'un monde rangé et équilibré. Ses peintures témoignent de ses recherches.

OBJECTIF GÉNÉRAL

Amener l'élève à prendre conscience des caractéristiques formelles de l'œuvre, c'est-à-dire sa structure orthogonale.



Piet Mondrian (1872-1944), 1937
Rogi André (dit), Klein Rosa (1900-1970)
© Mondrian, HCR International, Warreton, USA

INTRODUCTION NARRATIVE

Aujourd'hui, nous allons faire connaissance avec Monsieur Mondrian. Monsieur Mondrian adore tout ce qui est droit et carré. Il a horreur du désordre. C'est pourquoi, certaines personnes pensent que Piet Mondrian peint des placards. Je vous propose de vérifier si ses peintures ressemblent effectivement à des placards.

PRATIQUE D'APPROCHE L'HYPOTHÈSE PLAC'ART ?

CONSIGNE - PROJET Vérifier si les peintures de Mondrian ressemblent effectivement à des placards.

DÉMARCHE

ÉTAPE 1 : Observer des meubles de rangement

- Observer un placard ou un meuble à étagères présent dans l'école. À défaut, utiliser des photographies.
- Décrire le meuble en utilisant un vocabulaire spécifique : le cadre, les montants, les étagères, les compartiments.
- Consolider le vocabulaire en faisant désigner les différents composants et en les dénombrant : « Il y a trois montants, quatre étagères, douze compartiments de rangement... ».

ÉTAPE 2 : Découper un placard

- Photographier le meuble de rangement observé à l'école ou utiliser la photographie de la page 11.
- Agrandir la photographie au format A4.
- Agrafer une feuille de papier calque sur la photocopie.
- Demander aux élèves de « repasser » sur la structure du placard avec un coton-tige trempé dans de l'encre de Chine ou un marqueur noir.

REMARQUE Pour faciliter l'exécution de cette consigne et consolider les apprentissages, il est conseillé de dessiner d'abord les montants puis les étagères.

ÉTAPE 3 : Observer les réalisations

- Constater l'analogie formelle entre les réalisations et les peintures présentes en arrière-plan du portrait de Mondrian.
- Dégager les caractéristiques formelles des « placards » : lignes horizontales et lignes verticales.
- Constater la présence exclusive de carrés et de rectangles.
- Confirmer qu'effectivement Piet Mondrian a passé une partie de sa vie d'artiste à peindre toutes sortes de « placards ».
- Remarquer que les placards de Mondrian n'ont pas de cadre car ils sont ouverts sur le monde.

PROJET EN PROLONGEMENT Aider Mondrian à construire des placards

- Proposer aux élèves de construire toutes sortes de placards pour aider Monsieur Mondrian dans ses recherches d'artiste.
- Travailler plus spécialement les notions de verticalité et d'horizontalité.

CE QUE L'ENFANT APPREND

- Nommer les composants structuraux des œuvres de l'artiste : lignes verticales, lignes horizontales.
- Découper une image : surligner les lignes verticales et horizontales.
- Tracer des lignes verticales et horizontales.
- Identifier les formes engendrées par le croisement des lignes : rectangles, carrés.



PRATIQUE D'APPROCHE

L'HYPOTHÈSE PLAC'ART ?

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

Décalquer la structure d'un placard.
Utiliser un vocabulaire spécifique.



Et si on y rangeait ?

Faire remplir les cases du « placard » avec des graphismes et des couleurs pour faire plaisir à...
Monsieur Mondrian !

Rappeler aux élèves que Piet Mondrian est très ordonné et que, de ce fait, il ne tolère aucun mélange de couleurs, de formes ou d'objets dans la même case.



Les règles du jeu

REPÈRES CULTURELS

La gamme chromatique restreinte, la règle de mise en couleurs des formes et la récurrence des signes stellaires sont des indices d'identification forts. Ils permettent de reconnaître les œuvres du maître au premier coup d'œil. Dans le cadre de l'école, nous visons cette reconnaissance en attirant l'attention sur ces particularités.

OBJECTIF GÉNÉRAL

Amener l'élève à prendre conscience des caractéristiques du style de Miró.



Untitled (Snobbish Party at Princess' Home), v. 1946
Joan Miró (1893-1983)
© Successió Miró / Adagp, Paris 2012

INTRODUCTION NARRATIVE

Quand il peint, Joan Miró utilise seulement certaines couleurs et il les répartit en suivant une règle très simple que je vous invite à découvrir.

PRATIQUE ÉCLAIRANTE FAITES VOS JEUX !

CONSIGNE - PROJET Utiliser la palette de l'artiste et appliquer la règle de mise en couleurs.

DÉMARCHE

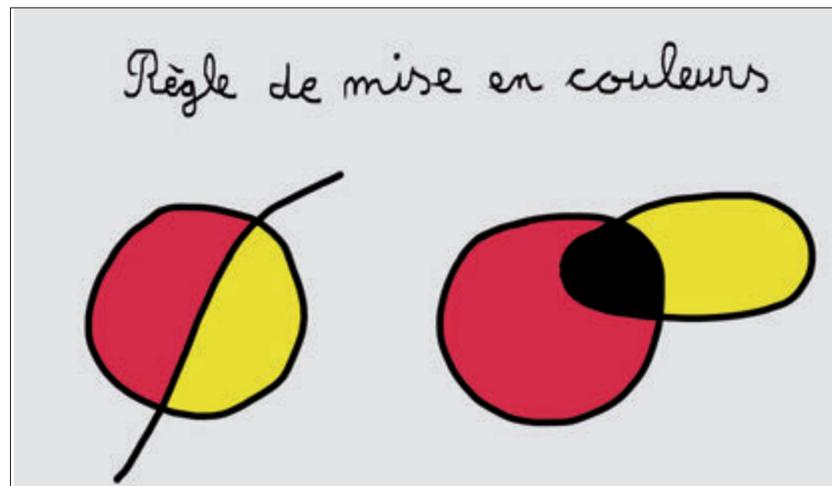
ÉTAPE 1 : Faire l'inventaire des couleurs présentes

- Observer une peinture et nommer toutes les couleurs présentes.

ÉTAPE 2 : Mettre la palette en mémoire

- Utiliser les gouaches pour reproduire les couleurs repérées.
- Découper les échantillons dont la conformité a été validée.

VARIANTE Reconstituer la palette de l'artiste à l'aide de papiers colorés mis à la disposition des élèves.



ÉTAPE 3 : Repérer la règle de mise en couleurs

- Constaté que les couleurs remplissent uniformément les formes ou les zones délimitées par des lignes.
- Remarquer que lorsqu'une forme est traversée par une ligne ou par une autre forme, de nouvelles zones se créent et que les zones adjacentes n'ont jamais la même couleur. Ce dernier constat constitue la règle de base pour la mise en couleurs.

ÉTAPE 4 : Appliquer la règle

- Vérifier la compréhension de la règle à l'aide d'un « coloriage ».

REMARQUE Bien que nous ne soyons guère favorables aux coloriages d'œuvres d'arts, nous proposons page 39 un exemple d'application conforme à l'objectif visé et qui peut être considéré comme un outil d'évaluation.

ÉTAPE 5 : Valoriser

- Peindre le fond avec des encres en évitant de toucher les zones déjà peintes puis laisser sécher.
- Réinvestir le répertoire graphique en ajoutant les signes stellaires et les autres signes récurrents répertoriés.

CE QUE L'ENFANT APPREND

- Identifier les couleurs utilisées par l'artiste.
- Reproduire des couleurs avec de la peinture.
- Comprendre la règle de mise en couleurs et l'énoncer.
- Appliquer la règle.



PRATIQUE ÉCLAIRANTE

FAITES VOS JEUX !

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

Identifier les couleurs dominantes d'une œuvre.
Respecter la règle de mise en couleurs.



COMMENTAIRE

On constate une certaine diversité dans les réalisations. Malgré les contraintes liées à la photocopie, les élèves ont su exploiter les espaces de liberté disponibles. Dans tous les cas, ces travaux témoignent d'une parfaite compréhension de la règle de mise en couleurs.



La terre à nos pieds

REPÈRES CULTURELS

Jean Dubuffet est un artiste polymorphe. Son œuvre est constituée d'un enchaînement de cycles aux caractéristiques bien tranchées.

Cette première œuvre, peu engageante a priori, nous fait entrer de plain-pied dans le cycle des « matériologies et texturologies » qui se caractérise par l'intérêt que l'artiste porte aux matières et aux textures ordinaires : « Toutes choses sur lesquelles nul, avant lui, n'aurait eu l'idée de porter son regard ».

Dubuffet nous réapprend à regarder vers le bas, vers cette terre qui nous porte et dans laquelle nous plongeons nos racines.

OBJECTIF GÉNÉRAL

Amener l'élève à porter un regard émerveillé sur les matières ordinaires.



Place for Awakenings, 1960, MoMA, New York
Jean Dubuffet (1901-1985)
 Pebbles, sand and plastic paste on composition board
 (88,4x115,2 cm)
 © Adagp, Paris 2012

INTRODUCTION NARRATIVE

Monsieur Dubuffet aime les choses ordinaires comme la terre, le macadam, le sable... Il les trouve tellement belles qu'il les peint et les transforme en tableau.

Je vous propose de faire comme Jean Dubuffet, d'aller à la recherche de choses ordinaires et de les transformer en univers merveilleux.

PRATIQUE ÉCLAIRANTE UNIVERS TERRESTRES EXTRAS

CONSIGNE - PROJET Repérer des surfaces ordinaires, les reproduire, les mettre en scène et les exposer.

DÉMARCHE

ÉTAPE 1 : Traquer l'ordinaire

- Lors d'une sortie dans l'environnement proche, repérer des « choses ordinaires » à photographier : murs, sols, matériaux (fer, bois, pierre...).
- Isoler les surfaces à photographier en traçant un cadre directement dans la matière ou à l'aide d'une craie.
- Selon l'âge des élèves, localiser les surfaces repérées sur un plan.

ÉTAPE 2 : Photographier les cibles

- À tour de rôle, les élèves photographient les différentes surfaces à l'aide d'un appareil photo numérique.
- Profiter de la situation pour apprendre aux élèves à cadrer puis à déclencher.

REMARQUES Pour permettre une véritable manipulation tout en évitant la chute de l'appareil photo, utiliser une sangle collier. Prévoir si possible des personnes supplémentaires (ATSEM, parent d'élève, stagiaire) pour organiser cette chasse photographique par petits groupes.

ÉTAPE 3 : Reproduire les photographies

- Tirer les photographies réalisées par les élèves en noir et blanc sur une imprimante ou un photocopieur.
- Mettre la photocopie en couleurs à l'aide d'encres, d'aquarelles ou de gouaches diluées.

ÉTAPE 4 : Valoriser

- Transformer les réalisations en petits tableaux à exposer.
- Mettre des échantillons photographiques dans le carnet de rencontre.
- Exposer les travaux.

CE QUE L'ENFANT APPREND

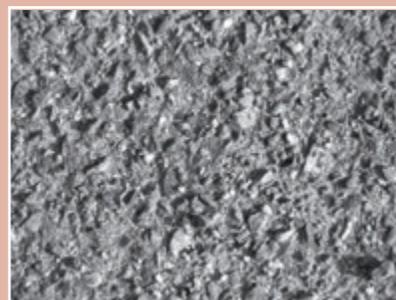
- Utiliser l'appareil photographique : viser, cadrer, déclencher.
- Identifier, décrire et nommer les cibles.
- Porter un regard différent sur son environnement.
- Localiser les éléments photographiés.
- Comprendre la démarche de l'artiste.



PRATIQUE ÉCLAIRANTE

UNIVERS TERRESTRES EXTRAS

OBJECTIF SPÉCIFIQUE Photographier des matières et des textures et les valoriser.



VALORISATION DES TRAVAUX

- À l'aide de gabarits circulaires, découper des échantillons dans les photocopies teintées.
- Coller les échantillons circulaires sur des fonds colorés représentant un espace céleste.
- Donner un titre à la série : L'univers Dubuffet.
- Donner un titre à chaque échantillon : Planète macadam, Planète écorce, Planète planche...
- Mettre les réalisations en scène dans une grande composition collective.

- Afin de faire ressortir davantage les planètes, les coller sur une feuille colorée puis découper en laissant une petite marge.

RESTITUTION

« Nous avons photographié toutes sortes de surfaces. Grâce à Monsieur Dubuffet, nous avons découvert des paysages qui semblent venus d'ailleurs et qui pourtant se trouvent juste sous nos yeux. »

La réussite de l'Hourloupe

REPÈRES CULTURELS

Un jour, alors qu'il est en train de répondre au téléphone, Jean Dubuffet remplit de rayures bleues et rouges des formes qu'il avait dessinées au hasard. Après avoir raccroché le combiné, il découvre avec surprise le pouvoir visuel de ces motifs hachurés. Cette anecdote marque le départ d'un nouveau processus créatif. Il va appeler « Hourloupe » l'ensemble d'œuvres qui en est issu. Les rayures caractéristiques de l'Hourloupe perturbent la perception visuelle en rendant les formes indéfinissables tant sur le plan formel (un peu comme les rayures du zèbre qui empêche son prédateur de le localiser) que sur le plan spatial. Par leur densité et leur orientation, les rayures basculent les formes, les avancent ou les reculent. Nous proposons aux élèves de faire cette expérience visuelle.

OBJECTIF GÉNÉRAL

Amener l'élève à expérimenter le principe de l'Hourloupe.



Texte Histoire III, 1964
Jean Dubuffet (1901-1985)
© Adagp, Paris 2012

INTRODUCTION NARRATIVE

Monsieur Dubuffet en a assez de la « patouille » ! Un grand coup de balai et le voilà devant une toile blanche comme neige et lisse comme son crâne chauve. Mais finalement, ça ne lui convient pas. C'est pourquoi, il trace à sa surface une multitude de formes bizarres qui se bousculent les unes les autres. Il les remplit avec de la couleur et des rayures. Il appelle ses réalisations des « Hourloupes ».

Je vous propose de créer des Hourloupes.

PRATIQUE ÉCLAIRANTE IMPOSSIBLE DE LOUPER L'HOURLOUBE ! CONSIGNE - PROJET Réaliser une Hourloupe.

DÉMARCHE

ÉTAPE 1 : Analyser l'Hourloupe

- Répertoire des couleurs utilisées : le noir, le rouge, le bleu, le blanc.
- Répertoire des modes d'occupation des différentes parcelles : aplats, rayures orientées dans différentes directions et plus ou moins serrées.
- Réaliser des répertoires graphiques et chromatiques et les afficher dans la classe.

REMARQUE Ce répertoire peut se présenter sous la forme d'un jeu de cartes.

ÉTAPE 2 : Mettre la trame en place

- Partir d'une feuille blanche et la morceler en dessinant avec un feutre noir de petites parcelles qui s'emboîtent.

REMARQUE À l'usage, nous avons constaté que la réalisation de cette « trame » est assez compliquée. C'est pourquoi, nous proposons une trame à photocopier (voir page 83).

ÉTAPE 3 : Investir l'Hourloupe

- Investir librement les différentes parcelles en s'inspirant de l'œuvre, en utilisant les répertoires graphiques et chromatiques ou en se servant du jeu de cartes proposé page 79.

REMARQUE Dubuffet a lui-même réalisé un jeu de cartes avec des modules d'Hourloupe. Ce jeu, dont on tire les cartes au hasard, était destiné à générer une variété infinie d'Hourloupes.

CE QUE L'ENFANT APPREND

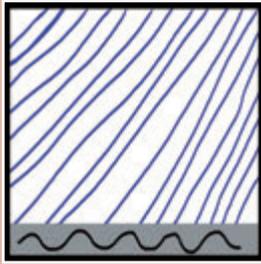
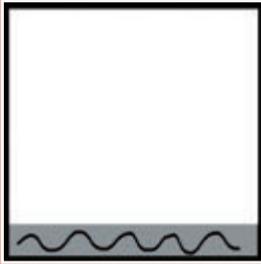
- Répertoire des variables de l'œuvre.
- Respecter une règle du jeu, le protocole de réalisation.
- Tracer des lignes parallèles, respecter l'écartement (plus ou moins serré), respecter l'orientation (obliques montantes, horizontales, verticales, obliques descendantes).



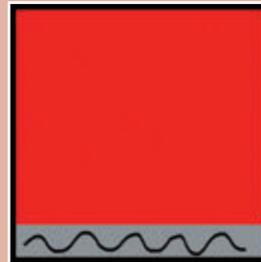
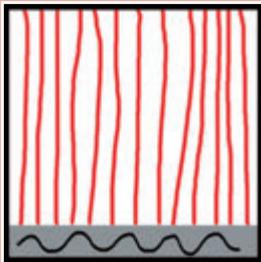
PRATIQUE ÉCLAIRANTE

IMPOSSIBLE DE LOUPER L'HOURLOUPE

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES Suivre un protocole et se laisser surprendre par la variété des combinaisons.



Exemples de cartes



SYNOPSIS DES RÉALISATIONS

SUPPORT ♦♦♦ Trame photocopiée (ressource page 83)

MÉDIUM ♦♦♦ Feutres

MODE OPÉRATOIRE

- Orienter la trame photocopiée en plaçant une ligne ondulante au bas de la feuille.

- Placer un jeton sur une parcelle, tirer une carte et l'orienter (ligne ondulante vers le bas).
- Reproduire le motif dans la parcelle choisie en respectant l'orientation des graphismes.

NOTE PRATIQUE Il est indispensable de marquer d'une petite croix les parcelles correspondant au tirage de la carte blanche.

Arrêt sur image

REPÈRES CULTURELS

Dès que l'on évoque Alberto Giacometti, ses grandes silhouettes filiformes s'imposent. Ses personnages à l'allure fantomatique sont à la fois immobiles et en mouvement. Arrêt sur image, en position pause, ils continuent à vibrer comme sur un écran cathodique. Ils n'attendent qu'une chose, que notre regard effleure la touche pour que le mouvement reprenne. Nous proposons aux élèves de travailler sur la représentation du mouvement interrompu.

OBJECTIF GÉNÉRAL

Amener les élèves à reproduire des postures évoquant la marche interrompue.

INTRODUCTION NARRATIVE

Le monde de Monsieur Giacometti est aride. Il n'y a pas la moindre végétation, pas une herbe, pas un arbre : rien ! Mais alors de quoi se nourrissent ses habitants ? Ils se nourrissent d'étoiles filantes ! Mais ce n'est pas chose aisée d'attraper ces météores car il faut les saisir en plein vol avant qu'elles ne tombent par terre et se transforment en poussière. Alors, pour avoir la moindre chance d'être au bon endroit, au bon moment, les habitants sont obligés de marcher du matin au soir les yeux rivés au ciel. Dès qu'ils entendent le sifflement caractéristique d'une étoile filante en approche, ils s'immobilisent et s'apprêtent à saisir leur chance. Mais bien souvent, l'étoile passe hors de leur portée ou tombe dans une zone où il n'y a personne. Ces marcheurs reprennent alors tristement leur route pour tenter leur chance un peu plus loin. Pas étonnant dans ces conditions que les habitants de la planète d'Alberto Giacometti soient si maigres ! Je vous propose d'aller sur la planète d'Alberto Giacometti pour aider ses habitants à attraper les poussières d'étoiles.

PRATIQUE ÉCLAIRANTE « ON - OFF »

CONSIGNE - PROJET Apprendre à s'immobiliser puis à se « déguiser » en habitants de la planète Giacometti pour les aider à attraper des étoiles filantes.

DÉMARCHE

ÉTAPE 1 : Observer

- Observer des photographies de sculptures de l'artiste.
- Repérer les caractéristiques physiques des personnages : maigres, étirés.
- Repérer ceux qui semblent s'être arrêtés en plein mouvement.
- Faire constater qu'ils ont les jambes décalées, les bras décollés du corps...

ÉTAPE 2 : Marcher - S'arrêter

- En salle de jeu ou dans la cour de récréation, proposer aux élèves de se déplacer puis de s'immobiliser au coup de sifflet (signalant une étoile filante en approche) et de dresser l'oreille...
- Se figer en position de marche, prêt à saisir sa chance.

REMARQUE Cette proposition peut aussi être introduite par un jeu du type « 1 - 2 - 3 - Soleil ! ».

ÉTAPE 3 : Prendre conscience

- Isoler un élève dont la posture est intéressante.
- Demander aux autres élèves de s'asseoir et de décrire la posture de l'élève concerné.
- Évaluer son potentiel dynamique : qu'est-ce qui fait qu'on a l'impression qu'il s'est arrêté en plein mouvement ?
- Utiliser un vocabulaire précis : la tête est penchée, le buste incliné vers l'avant, les genoux sont pliés, la jambe gauche est avancée...

ÉTAPE 4 : Traduire en silhouette

- Photographier tous les élèves en position de marche.
- Agir sur les photographies pour les transformer en silhouettes.
- Voir mode opératoire page 141.

ÉTAPE 5 : Valorisation

- Réaliser une frise : une sorte de procession.

CE QUE L'ENFANT APPREND

- Prendre conscience de son corps.
- Observer, décrire et reproduire une posture.
- Approcher une œuvre avec son corps.



Man walking I, 1960

Alberto Giacometti (1901-1966)

© Succession Alberto Giacometti (Fondation Alberto et Annette Giacometti, Paris / Adagp, Paris) 2012



PRATIQUE ÉCLAIRANTE

« ON - OFF »

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

Isoler le sujet du fond et le transformer en silhouette.



SYNOPSIS DES RÉALISATIONS

SUPPORT ✦ Photocopie

MÉDIUMS ✦ Gouache blanche, encre de Chine

MODE OPÉRATOIRE

- Transformer directement les photographies dans un logiciel d'image ou, à défaut, les insérer dans une page de traitement de texte pour les contracter et les étirer.
- Donner à chaque élève sa silhouette ainsi déformée.
- Isoler le personnage en peignant le fond avec de la gouache blanche puis laisser sécher.
- **REMARQUE** Pour un meilleur rendu, penser à bien marquer l'étranglement au niveau du cou.
- Peindre l'intérieur de la silhouette avec de l'encre de Chine noire.
- Si nécessaire, allonger les bras, sachant que, tendus le long du corps, ces derniers arrivent jusqu'à mi-cuisse.

VALORISATION

En collant les réalisations sur un grand support plié en accordéon, on obtient un effet dynamique qui permet en outre d'introduire la notion de point de vue.

RESTITUTION

« Nous avons transformé nos photos en silhouettes. Et comme nous les avons étirées et amaigries, elles ressemblent beaucoup aux sculptures d'Alberto Giacometti. »



Le margeur

REPÈRES CULTURELS

La plupart du temps, on reconnaît les œuvres de Pierre Alechinsky à leur structure : une image principale accompagnée de vignettes périphériques que l'artiste appelle des « remarques marginales ». Les vignettes répondent en écho à l'image centrale. Elles permettent à l'artiste de la prolonger, de la commenter et de la compléter. Elles constituent une structure narrative qui rappelle les œuvres du Moyen Âge ou les icônes orthodoxes.

Ce jeu de dialogues entre une image centrale et des images périphériques nous a semblé accessible aux élèves les plus jeunes. Ils ont une tendance naturelle à « broder ».

OBJECTIF GÉNÉRAL

Amener les élèves à expérimenter différents dialogues entre les vignettes et l'image principale.



Le passé inaperçu
Titre attribué : *Parade de Gilles, carnaval en Belgique*
Pierre Alechinsky (né en 1927)
© Adagp, Paris 2012

INTRODUCTION NARRATIVE

La première œuvre que l'artiste a peinte de cette manière – une image colorée au centre et de petites images tout autour – s'appelle *Central Park**. Pierre Alechinsky raconte qu'il l'a réalisée en observant les chemins, les rochers et les pelouses de Central Park du haut de son atelier new-yorkais situé au 35^e étage. Vu d'en haut, il trouvait que ce parc ressemblait à une gueule de monstre. Il a alors décidé d'ajouter des dessins tout autour pour raconter les choses inquiétantes qui se passent la nuit aux alentours de ce parc.

Je vous propose de faire une peinture ou un dessin puis d'ajouter des cases tout autour et de voir ce qu'on peut y mettre.

*Montrer cette œuvre aux élèves, elle est facile à trouver sur internet.

REMARQUE PRÉLIMINAIRE La structure narrative que nous propose Pierre Alechinsky est propice à des jeux de déclinaisons à la fois formels et sémantiques. Elle peut être exploitée très largement sans qu'il y ait de risques de contresens avec la démarche de l'artiste. D'autant plus que l'esprit COBRA qu'il revendique nous incite à la liberté et à l'audace.

DÉMARCHE

ÉTAPE 1 : Observer les structures

- Rechercher des œuvres de l'artiste sur internet.
- Réaliser une planche d'œuvres avec les différentes structures proposées par l'artiste.
- Découper les reproductions et les proposer aux élèves sous forme de cartes.
- Classer les images en se focalisant sur la place des vignettes dans l'œuvre.

REMARQUE Deux structures principales vont émerger.

- Les remarques marginales : les vignettes font le tour de l'image.
- La prédelle : les vignettes s'alignent à la base de l'image principale. Cette dénomination fait directement référence à la partie basse d'un retable.

ÉTAPE 2 : Donner du sens à la structure

- Le rôle joué par les vignettes et les liens qu'elles entretiennent avec l'image principale sont difficiles à déduire pour des enfants de l'école primaire. C'est pourquoi nous proposons que l'enseignant propose des situations inscrites dans les projets et dans le vécu de la classe pour faire émerger les relations possibles entre l'image centrale et les « remarques marginales » permettant une compréhension des œuvres à rebours.

Dans les pages qui vont suivre, nous présentons des exemples de travaux réalisés autour de structures inspirées de celles de l'artiste en relevant le sens et l'intérêt de la pratique proposée.

CE QUE L'ENFANT APPREND

- Observer et classer des œuvres en tenant compte de leur structure.
- Pouvoir définir les œuvres : une œuvre avec des annotations marginales, une œuvre avec une prédelle.
- Expérimenter les différentes relations de sens entre l'image principale et les vignettes périphériques.

PRATIQUE EN EXEMPLE

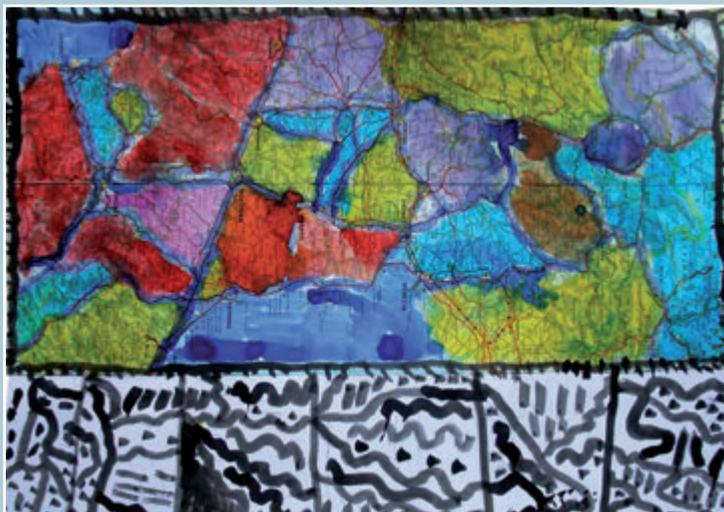
Jeux de cartes

CADRE DU PROJET

CONSIGNE - PROJET

Typologie des supports (la carte, le plan), variations autour de « Central Park »
Jouer avec une carte routière en nous inspirant de « Central Park » et explorer différentes configurations de « remarques marginales ».

Réalisation avec une prédelle



Réalisation avec remarques marginales



Réalisation avec remarques marginales latérales



Réalisation avec remarques marginales figuratives



SYNOPSIS DE LA RÉALISATION

SUPPORT POUR L'IMAGE CENTRALE ♦♦♦ Cartes routières
MÉDIUM ♦♦♦ Encres colorées, encre de Chine

MODE OPÉRATOIRE

- Découper un morceau de carte routière.
- Tracer des lignes en suivant les routes, les rivières ou autres lignes déjà présentes sur les cartes.
- Colorer les territoires ainsi délimités.
- Délimiter des cases selon une configuration au choix.
- Reproduire dans les cases des graphismes repérés préalablement sur la carte.

REMARQUE La consigne proposée dans les trois premières réalisations oriente les élèves vers des annotations abstraites. Pour les élèves les plus jeunes, ce choix est relativement complexe. C'est pourquoi nous conseillons, comme pour l'art

aborigène, de réaliser un répertoire de symboles cartographiques sous forme de jeu de cartes. L'élève pourra ainsi s'appuyer sur des signes graphiques clairement identifiés pour remplir les cases.

VARIANTE

Une variante à caractère plus figuratif, et au demeurant plus proche de l'œuvre inductrice, peut être envisagée.

- Demander aux élèves d'isoler une forme figurative sur la carte.
- Répondre en écho à cette forme dans les cases périphériques en dessinant des « objets » en lien.

REMARQUE La 4^e réalisation réalisée en fac-similé illustre cette variante. Poissons ♦♦♦ écailles, vagues, bateaux, méduses, filets de pêche.

Le metteur en scène

REPÈRES CULTURELS

« On doit beaucoup aux arbres, c'est du reste en observant les arbres que j'ai appris à dessiner. » Cette citation de Pierre Alechinsky est un hommage à ce végétal qui lui a appris à dessiner et lui fournit la matière première : le papier, l'encre de Chine, le fusain.

Nous proposons aux élèves d'emboîter les pas de l'artiste en tournant autour de l'arbre au sens propre et figuré.

OBJECTIF GÉNÉRAL

Comprendre le rôle complémentaire des « remarques marginales ».



L'arbre bleu, rue Descartes, Paris
Pierre Alechinsky (né en 1927)

© Adagp, Paris 2012

INTRODUCTION NARRATIVE

Pierre Alechinsky aime les arbres, c'est la raison pour laquelle il en dessine souvent. Il trouve que ce sont des plantes puissantes et mystérieuses. Il dit que les arbres lui ont appris à dessiner. Mais en réalité, ce qu'il veut dire, c'est qu'il a appris à dessiner en dessinant des arbres. Nous savons donc ce qu'il nous reste à faire si nous voulons nous aussi apprendre à dessiner ! Mais Pierre Alechinsky nous invite à aller plus loin. Il nous propose de les toucher, de les écouter, d'entrer dans leur mémoire, d'explorer le monde qui les entoure. Tout cela, il nous invite à le dessiner dans des cases comme il l'a fait lui-même.

PRATIQUE ÉCLAIRANTE CASES MÉMOIRE

CONSIGNE - PROJET Peindre un arbre et dessiner tout autour des choses qui racontent la vie de cet arbre.

DÉMARCHE

ÉTAPE 1 : Apprendre à dessiner... des arbres

Pierre Alechinsky nous propose d'apprendre à dessiner en dessinant des arbres.

- Dessiner des arbres en utilisant différentes stratégies.
 - Aller des branches vers le tronc : le tronc est alors constitué de la somme des branches.
 - Commencer par la base du tronc pour dessiner chaque branche.
 - Varier les outils : pinceaux, feutres, pastels, crayons, fusains.

ÉTAPE 2 : Dessiner un arbre

- Distribuer un support en papier légèrement cartonné.
- Délimiter la place de l'image centrale et des cases latérales.

REMARQUE Pour les élèves les plus jeunes, nous proposons que la trame soit éventuellement réalisée par un adulte.

- Dessiner un arbre dans la case centrale.

ÉTAPE 3 : Investir les cases périphériques

● Faire la liste de tout ce que l'on pourrait mettre en lien avec l'arbre : la texture de l'écorce, la forme des branches et des feuilles, les nervures, les cernes de croissance, les intempéries auxquelles l'arbre est soumis (pluie, neige, vent), tout ce qui « touche » l'arbre (soleil, nuages, oiseaux, nid, chenilles, araignées...)

- S'entraîner à dessiner les éléments listés.

ÉTAPE 4 : Remplir les cases mémoires

- Remplir les différentes cases avec les éléments listés.
- Utiliser différentes techniques (voir page 118).

REMARQUE Par souci de cohérence, nous proposons aux élèves d'utiliser, si possible, des médiums d'origine végétale : encre de Chine, brou de noix, sable, café, thé.

CE QUE L'ENFANT APPREND

- Conceptualiser : nommer et représenter tout ce qui est lié aux arbres.
- Mettre en œuvre différentes techniques.
- Comprendre comment les images périphériques enrichissent la connaissance de l'objet central.



PRATIQUE ÉCLAIRANTE

CASES MÉMOIRE

OBJECTIF SPÉCIFIQUE Rendre visible l'univers qui entoure les arbres.

PLUIE

 Pastels gras
et brou de noix

CERNES DE CROISSANCE

Carte à gratter

ARAIGNÉES

Encre de Chine/calames

NEIGE

Pastels gras et café

TERRE

Sable collé

FRUITS

Encre de Chine/calames

SOLEILS

 Encre de Chine et
brou de noix/calames

NERVURES

 Carte à gratter,
pastels gras et
encre de Chine

SYNOPSIS DE LA RÉALISATION

TECHNIQUES

✦ Dessin, pastel gras en réserve, carte à gratter, sable collé

SUPPORT

✦ Papier blanc 180 g, 40x40 cm

MÉDIUM

✦ Encre de Chine, café, brou de noix, sable, pastels gras

MODE OPÉRATOIRE

● Similaire à celui de la page 116.

RESTITUTION

« Dans les petites cases, nous avons dessiné des détails et des choses qui sont en contact avec l'arbre comme la neige, la pluie, la terre dans laquelle l'arbre plonge ses racines, les araignées... Ce travail nous a permis de comprendre pourquoi Pierre Alechinsky fait des dessins dans les cases qui entourent ses dessins. »

Des rencontres

REPÈRES CULTURELS

Le monde de Keith Haring est un monde vivant. Les personnages qu'il représente sont des êtres sociaux qui se rencontrent, s'amusent, s'affrontent, se soutiennent... Nous proposons aux élèves d'explorer les liens qui se créent entre ces silhouettes sans visages et pourtant si expressives.

OBJECTIF GÉNÉRAL

Amener les élèves à réaliser des compositions mettant en scène plusieurs personnages.



Pop Shop Quad I, 1987
Keith Haring (1958-1990)
© Keith Haring Foundation, 2012

INTRODUCTION NARRATIVE

Nous allons regarder cette reproduction d'une œuvre de Monsieur Keith Haring. Que remarquez-vous ? Il y a plusieurs dessins. On peut parler de vignettes comme pour la bande dessinée. Que constate-t-on dans chaque vignette ? Il y a plusieurs personnages. Que font ces personnages ? Ils se battent, ils font de la gymnastique, ils s'embrassent, ils font des acrobaties... Je vous propose de dessiner des personnages qui font « quelque chose ensemble ».

PRATIQUE ÉCLAIRANTE À PLUSIEURS

CONSIGNE - PROJET Représenter une scène mettant en jeu plusieurs personnages.



SYNOPSIS DES RÉALISATIONS

- Imaginer des « dialogues corporels » ou s'appuyer sur des activités pratiquées en salle de jeu pour représenter des personnages qui se poursuivent, s'opposent, marchent en équilibre sur une poutre, franchissent un obstacle...
- Utiliser les pantins ou les gabarits pour réaliser des combinaisons avec plusieurs personnages.
- Réinvestir les signes graphiques : traits dynamiques et traits rayonnants.

REMARQUE En diminuant la taille du support, on provoque des compositions avec hors champ.

RESTITUTION

- Demander aux élèves de donner un titre, de décrire l'action illustrée ou de raconter une petite histoire mettant en scène les personnages représentés.

PRATIQUE ÉQUIVALENTE

Faire le cirque !

OBJECTIF SPÉCIFIQUE Représenter des acrobaties improbables en taille réelle.



SYNOPSIS DES RÉALISATIONS

- SUPPORT** ✦ Nappe blanche en papier
MÉDIUM ✦ Crayon de papier, gouache noire ou encre de Chine, gouaches aux couleurs vives
ORGANISATION ✦ Groupes de trois élèves au minimum

MODE OPÉRATOIRE

- Faire l'inventaire des situations que l'on veut représenter en lien avec un projet cirque : funambules, acrobates, figures improbables...
 - Rechercher des images dans des livres ou sur internet.
 - Représenter préalablement ces situations grâce aux pantins.
 - Fixer la nappe en papier au sol avec de la bande collante.
- Allonger un des élèves face au support en le « modelant » conformément au projet puis en tracer le contour avec un gros pastel de couleur foncée.
 - Ajouter le second personnage et procéder de manière identique.
 - Découper grossièrement les différentes silhouettes, puis les mettre en couleurs avec des gouaches aux couleurs vives.
 - Reprendre les contours avec un pinceau large puis découper les silhouettes en laissant un bord noir.
 - Reconstituer l'acrobatie initialement imaginée en collant les silhouettes sur un mur ou une grande bande de papier.
 - Ajouter les traits dynamiques.