

Rencontrer des œuvres d'art

Pourquoi ?

Pour enrichir l'imaginaire et la créativité

C'est le moyen privilégié pour que l'enfant ne reste pas au niveau d'images mentales stéréotypées mais aille vers d'autres modes originaux de représentation.

Pour éduquer le regard

Une lecture d'image bien menée apprend à poser son regard, à mieux voir, parmi la multitude d'images qui envahissent la vie de l'enfant d'aujourd'hui : lieux, personnages, éléments divers, couleurs, formes, matière, composition, ambiance, thème et sujet de l'œuvre... Ainsi les enfants de grande section sont-ils tout à fait capables de reconnaître les œuvres, donc le style de certains artistes ce qui est une réelle éducation du regard.

Pour développer et affiner la sensibilité

Eprouver et retrouver des émotions, écouter l'écho que les images ont en nous. S'exprimer, commenter, se souvenir, s'identifier, se projeter.

Pour un premier accès à la culture, au patrimoine

Connaître et/ou reconnaître quelques oeuvres, les nommer, entendre et peut-être se souvenir du nom de l'artiste, voir sa photo, ou son portrait, sa maison... Pour que l'art soit accessible à tous et non pas réservé à une élite.

" L'art n'est pas accessible par vertu ou don individuel, mais par l'héritage. "



Pierre Bourdieu

Quelle démarche en classe ?

➤ Séance TYPE / Ateliers de langage

Phases	objectifs	Temps
1. Rituels, jeux d'expression corporelle, action corporelle	Oser, créer une ambiance pour oser	5 min
2. Activité du jour : langage autour du support	Variables selon l'œuvre proposée	15 min
3. Passage à l'écrit, jeu de <u>catégo</u> , écriture inventée autour de l'activité	Réinvestir	10 min

➤ Démarche possible à mener /l'activité du jour :

- Décrire /nommer : Que vois-tu ? Que se passe-t-il ? Où cela se passe-t-il ?
- Interpréter : faire parler les personnages, pourquoi le personnage fait-il cela ?
- Imaginer : Quel film te fais-tu dans ta tête ?
- Ressentir : Que ressens-tu ? Qu'est-ce que ça t'a fait ? As-tu aimé ?

Quelles pistes possibles pour découvrir une œuvre d'art ?

1. **Décrire, Observer** : c'est s'approprier l'œuvre, nommer, construire des champs lexicaux.
2. **Caches** ou fenêtres qui s'ouvrent : cacher ou ne dévoiler qu'une partie ; deviner, émettre des hypothèses, décrire, etc. ... ouvrir peu à peu, théâtraliser.
3. **Provoquer l'observation fine** par une question ou une proposition de titre ou un mot, engager un débat.
4. **Comparer** deux œuvres selon « pareil/ pas pareil » :
 - une citation (ex Matisse et Lichtenstein, nature morte avec bocal à poissons) poissons, bocal, feuillages se retrouvent ; la Mona Lisa de Warhol reprenant celle de De Vinci)
 - une même technique très identifiable (ex vitraux, photographie...)
 - une palette de couleurs similaire
 - une thématique commune : paysages, nature mortes, scènes mythologiques, etc
5. **Raconter** : **Inventer** une histoire, rendre le tableau vivant (dialogues entre les personnages, théâtraliser)
6. **Rentrer dans le tableau** : si tu entrais dans le tableau, que ferais-tu ? , Se projeter, s'approprier l'œuvre
7. **Mimer** : ou « modeler » la position d'un autre.
8. **Toucher** (quand c'est possible ! ex galerie tactile du Louvre, sculptures dans les jardins ou l'espace public ; bien sûr pas dans les musées) ; toucher des matériaux et trouver l'intrus ; comparer les textures, les reliefs par le toucher.
9. **Les sens** : Rapports aux sens même quand cela est fait par l'entremise de la vue : ex des natures mortes type vanités, qui évoquent les 5 sens (on peut proposer des matières à toucher, des odeurs, des sensations de froid/chaud ; lisse/rugueux etc ; bruits ou sons des objets ; goûts...)
10. **Croquis ou dessin** de détail (en ciblant bien la difficulté ou le temps à y passer, très court)
11. **Point de vue** : Changer de point de vue, se mettre à la place d'un personnage

Source : http://www.ac-grenoble.fr/savoie/mat/group_de/domaine/arts/arts.htm

Quelles pistes possibles avec les œuvres proposées pour les parcours débrouill'arts ?

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Observer, Décrire



Objectif : Observer et comprendre des images

Tâche : Jeu de l'intrus : en tombant le tableau s'est cassé! Tous les morceaux présentés sauf un (photocopie découpée) appartiennent à l'image. Lequel n'appartient pas à cette image ? Qu'est ce qui te permet de le dire ?

Variante : Le nombre de morceaux

Caches



Objectifs : Observer et comprendre des images

Tâche : Jeu de Kim

*> Montrer la reproduction pendant 10 secondes. On la cache ensuite.

Qu'a-t-on observé ?

Après la phase de verbalisation, revenir à l'œuvre et comparer avec ce qui a été dit.

*> Puis on masque un élément de la reproduction et on fait verbaliser l'élément caché.

Variantes : Le temps d'observation, l'élément caché

Observer et Comparer



Objectif : Echanges en mettant en résonance trois tableaux pour mieux lire les œuvres

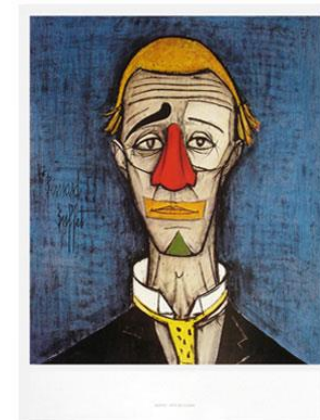
Tâche :

*Découvrir les deux œuvres de M Botero. Inciter l'observation fine (actions motrices, accessoires, personnages, les métiers du cirque...)

* Proposer la photocopie d'un détail (exemples : le fouet du dresseur, le bras du pareur, ombrelle de la funambule non assortie à la jupe...) et retrouver à quelle œuvre il correspond et pourquoi ?

Variantes : œuvres cachées ou non lors de l'observation du détail afin de faire plus ou moins appel à la mémoire.

Comparer



Objectif : Parler autour d'une œuvre d'arts et faire des liens.

Tâche Proposer les deux œuvres en parallèle. Que voyez-vous d'identique ?

Que voyez-vous comme différences ? (un seul morceau, plusieurs ?)

Laquelle des deux œuvres d'arts préférez-vous ? Pourquoi ?

Différences :

*> Dans les deux cas, il s'agit d'un portrait : portrait en pied (tout le corps) et portrait uniquement du visage.

*> Clown blanc (digne et sérieux, plus ancien type de clown, maquillage blanc) et clown auguste (nez rouge, perruque, vêtements burlesques, couleurs éclatantes).

Variantes : Zoomer sur les détails

Observer, Décrire, Nommer



Objectif : Découvrir les métiers du cirque.

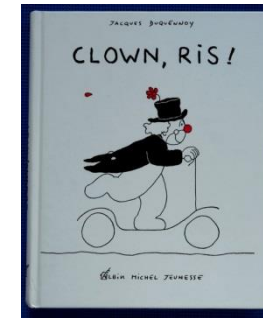
Tâche :

Décrire l'œuvre de Renoir : Que font les artistes ?

Ouvrir sur les autres métiers du cirque : supports photos et autres œuvres d'arts.

Construction d'un imagier sur les métiers du cirque.

Raconter, Inventer



Objectif : Raconter / Inventer une histoire

Tâche :

Observer la première de couverture et demander aux élèves de quel personnage il s'agit ? Où va-t-il ? Et pourquoi ?

Variante : Lecture du titre (modification de l'histoire)

Raconter, Inventer



Objectifs : Raconter / Inventer une histoire

Tâche :

*>Diffuser la vidéo : deux fois sans commentaire.

*> 1^{er} jet oral: Racontez-moi l'histoire

Exemple : « Le monsieur il rentre dans la cage avec lion. La dame le fait sortir. »

*> L'enseignant explique que sous la dictée à l'adulte, il souhaite écrire l'histoire de ce petit film pour quelqu'un qui ne l'a jamais vu.

*> 1^{er} jet écrit

Variantes : longueur de la vidéo