

# 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](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

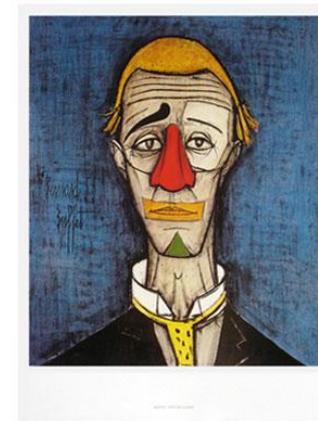
### **Tâche** :

\*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 dressier, 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.

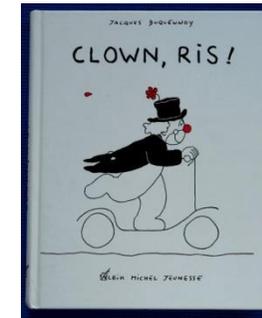
**Tâche** :

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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> jet écrit

**Variantes** : longueur de la vidéo