

II- COMMENT ENTRER DANS CE PROJET AVEC DES ELEVES ?

VOIR

A. S'exercer à voir – les jeux d'analogie, les associations d'idées

Amener les élèves à jouer avec des images du quotidien (ne pas aborder les œuvres d'art dans un premier temps) pour évoquer des analogies possibles, des recoupements de sens, des associations d'idées

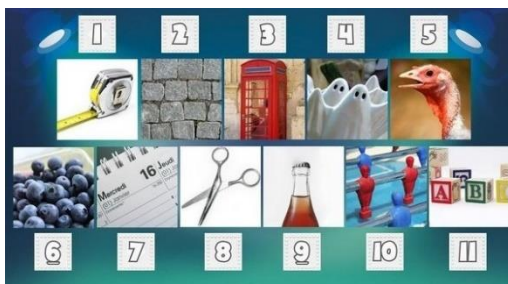
Les Jeux d'association et d'observation permettent de reconnaître, nommer, trier, associer des images (objets, animaux), des sons, des formes, des couleurs, des matières... L'enfant développe ses capacités de discrimination auditive et visuelle, de concentration, de mémorisation et de langage. Il exerce sa logique et ses compétences spatiales.



Supports : Utiliser, jouer, aux dominos, memory, sur le principe du marabout, bout de ficelle



Pour les plus grands *Qui paire gagne* Ed : Le Scorpion Masqué - Jeu de réflexion et d'association d'idées.



Echanges, réflexion questionnement : oral et/ou écrit

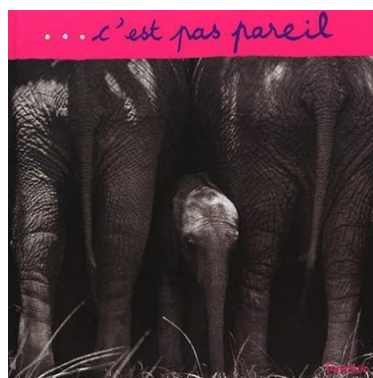
-Partir d'une image, d'une photo... et associer : « ça me fait penser à... », se laisser guider par son imagination, faire des inventaires, des recoupements.

Partir d'un mot et jouer avec :

- Associations d'idées : jardin, jardinier, bottes, pluie, grenouille, météo...
- Mots appartenant au même univers : jardin, fleur, rose, tulipe, bouquet....
- Consonances : même début : jardin, jamais, jaloux, jacinthe, Jasmine, jasmin...
- Consonances : même fin : jardin, câlin, malin, lapin, sapin, matin...
- Fin et début : marabout, bout de ficelle.

Associations d'idées chacun son tour, on dit un mot en rapport avec celui qui vient d'être dit. Le rapport peut être lexical, grammatical, en fonction du vécu...

Puis en colonne on écrit un mot puis une liste de mot (de 5 à dix) qui qui évoque ce même mot.



C'est pas pareil, Fordacq, Girard, Renon

Regarder, dire. Chercher le rapport entre les images. Des photographies de grands maîtres (Cartier-Bresson, Depardon...), drôles ou insolites de par leur sujet ou leur cadrage, sont présentées sur des doubles pages seules ou deux par deux. Chaque double page propose une liste de paires d'antonymes ; au lecteur d'associer les mots à l'image ou à partir de l'image de trouver d'autres contraires.

B. Découvrir, se confronter et analyser un corpus d'œuvres d'art

Aborder les œuvres d'art (proposées ou non, par exemple, par les structures culturelles partenaire du projet) par une première rencontre sensible et descriptive des œuvres, puis amener les élèves à évoquer des analogies possibles, des recoupements de sens, des associations d'idées...

Prendre le temps de rencontrer l'œuvre ou comment observer et explorer ?

Si rencontrer des œuvres diverses et variées est à encourager et la curiosité face aux images à valoriser, l'enjeu est de permettre aux élèves de prendre la mesure des images qui les entourent, pour apprendre à s'en saisir, et, progressivement, à cerner ce qui les émeut.

Regarder une œuvre s'apprend et se construit progressivement. Lorsque les sens sont en jeu, l'enseignant les mobilise, par le silence, le regard, et lorsque c'est possible, l'écoute, le toucher, l'odorat et le goût. Si l'enfant, curieux et enthousiaste, exprime la nécessité naturelle de verbaliser ses émotions, seul le silence permet de focaliser son attention au service de sa perception. Pour permettre à l'élève de se représenter l'œuvre au-delà de l'image qui en est donnée, l'enseignant pourra proposer une photographie présentant l'œuvre dans son espace d'exposition, ou sous des

angles différents lorsqu'il s'agit d'une sculpture, inviter les élèves à se représenter physiquement les dimensions de l'œuvre à l'aide d'un mètre, ou en changeant les dimensions de projection de l'image. Ainsi, l'élève se rendra compte du format de l'œuvre, des conditions d'exposition, de la manière dont elle se présente au spectateur : est-elle de petite dimension ? Dois-je m'approcher pour la voir ? (Un portrait gravé de Rembrandt peut mesurer 50 x 44 mm, par exemple) au contraire, serais-je impressionné par sa taille (Les Noces de Cana de Véronèse mesurent 6,77 m x 9,94 m). Il prendra conscience de la nature de l'œuvre : s'agit-il d'une photographie ? d'une sculpture ? d'une maquette d'architecture ? d'une vidéo ? etc.

Balzac dans « Le chef d'œuvre inconnu » (1837) avait déjà évoqué cette idée que l'œuvre d'art se situe au-delà de la matérialité de l'œuvre, au-delà des mouvements de la peinture ou de la sculpture. Dans cette nouvelle, Balzac invente un peintre célèbre et reconnu qui imagine une œuvre la plus belle de toute. Le lecteur découvrira à la fin de la nouvelle que la toile était blanche, elle n'existait que dans l'imagination de son auteur.

Il s'agit donc de prêter attention à la diversité des approches : la rencontre avec l'œuvre d'art ne peut entrer dans un protocole trop rigide. Le professeur variera selon les choix engagés dans la pratique. L'enjeu est de trouver ce qui sera pertinent pour nourrir la réflexion et donner envie aux élèves d'entrer dans cette exploration, de s'en délecter, etc.

Dire ses émotions, s'ouvrir à la polysémie de l'œuvre

Il s'agit d'engager les élèves dans un regard soutenu, d'entrer dans la polysémie de l'œuvre. Il faut à ce stade, entrer sur la pointe des pieds dans cette rencontre avec l'œuvre. Dans Histoires de peintures, Daniel Arasse précise : « ma pensée se fait avec des mots, elle se cherche, s'exprime, et une peinture pense de façon non verbale ; et certaines peintures m'attirent, me fixent, m'arrêtent, me parlent comme si elles avaient quelque chose à me dire, or en fait elles ne me disent rien, et c'est cette fascination-là, cette attente, qui m'arrête et me fixe. J'ai constaté que la venue de l'émotion pouvait se produire de deux façons différentes. Premièrement, le choc, la surprise, l'émotion pure qui ne se verbalise pas. Le deuxième type d'émotion, c'est quand, avec le temps, avec la durée, avec le fait de revenir, peu à peu les couches de sens, cette accumulation de sens, de réflexions, de méditations du peintre apparaissent. »

Il s'agit ainsi de permettre cette deuxième rencontre aux élèves. En arts plastiques, le croquis, par exemple, favorise cette concentration. Plutôt qu'un croquis d'ensemble le prélèvement d'éléments sera privilégié. Intuitivement, les élèves mettent en relation les éléments qu'ils observent et cherchent un sens. Au-delà de cette première lecture, il est nécessaire de les amener à découvrir l'espace de l'œuvre dans sa complexité où chaque élément peut se révéler un indice, une piste. La description de l'œuvre permet de construire un état des lieux collectif. Le professeur interroge les élèves sur ce qu'ils voient. Les élèves prennent la parole pour partager leur perception, sollicitant l'attention des autres sur des éléments concrets qui leur auraient peut-être échappé. Ce nouveau regard collectif participe à l'appropriation de l'œuvre par chacun en favorisant le langage. La situation collective d'investigation de l'œuvre nécessitant un partage des sens, elle recourt naturellement au langage oral. La rencontre d'une œuvre constitue une situation langagière à part entière. Elle suppose de se faire comprendre par les autres, de formuler sa perception en recourant à l'usage d'un vocabulaire précis, à la syntaxe, ainsi qu'à la structuration spatiale et temporelle pour diriger l'attention de l'autre vers ce que l'on désigne. (Document Eduscol)

Ce travail devra être mené en parallèle avec une analyse cognitive des œuvres.

Nous vous proposons quelques pistes pour entrer dans une analyse fine des œuvres en inventoriant quelques notions plastiques. Elles serviront d'inducteur pour les créations plastiques mises en place pour le projet. En fin de ce document, vous trouverez une liste des structures culturelles qui sélectionnent des œuvres à confronter.

La découverte des œuvres s'organisera autant que se faire possible dans des musées, des lieux d'expositions permanentes ou temporaires ou par les ressources numériques mondiales qui permettront aux élèves de découvrir des univers artistiques insoupçonnés.

Outils pour la lecture d'œuvre

Différents types d'approches d'une œuvre sont possibles :

- **Une approche sensitive** : où il s'agit de dire ce que l'on ressent.
- **Une approche descriptive** : où il s'agit de dire ce que chacun voit.
- **Une approche cognitive** : où il s'agit de dire ce que l'on sait, préalablement, de ce que l'on voit.

Dans un premier temps, la rencontre avec l'œuvre (ou sa reproduction) va susciter des réactions d'ordre subjectif, liées aux contextes affectifs, culturels, environnementaux de chacun. C'est à partir de ces réactions verbalisées que l'enseignant va développer une approche « objective », en amenant une grille de lecture plastique investissant certains invariants.

« Se rappeler qu'un tableau, avant d'être un cheval de bataille, une femme nue ou une quelconque anecdote, est essentiellement une surface plane recouverte de couleurs assemblées en un certain ordre. » Maurice Denis. 1890.

Dans une **approche cognitive**, l'enseignant amènera les élèves à s'intéresser :

- À l'auteur
- Au titre (paraphrastique, ésotérique, énigmatique...)
- À la datation (contexte historique, mouvement artistique, références)
- À sa localisation

Dans une **approche descriptive**, par un jeu de questions/réponses (d'enseignant à élèves/d'élèves à enseignant), il amènera les élèves à :

- Distinguer les couleurs, les lignes, les formes, les objets, les personnages, les éléments architecturaux ou du paysage, les lumières, les ombres, l'espace
- Repérer leur disposition dans l'espace
- Repérer la technique employée (dessin, peinture, sculpture, architecture, photo, cinéma...)
- Comprendre les relations entre les différents éléments de la composition

[Remarque : répondre à une question par une autre question (Que veux-tu dire ? Pourquoi me poses-tu cette question ?) renvoie l'autre à son questionnement et peut permettre à l'enseignant de se trouver en position d'observateur et de mieux évaluer le stade de perception de l'enfant.]

Et ainsi à explorer les invariants d'une œuvre :

- Support (bois, papier, toile, carton...)
- Matière et médium (opacité, transparence, pâte...huile, tempera, pastel...)

- Outils, geste(s), couleur(s)
- Lumière (intérieure, extérieure, diffuse, dirigée, douce, brutale...)
- Cadrage, point de vue (gros plan, plan moyen, plan large...)
- Espace (espace réduit, perspective, profondeur...)
- Structure, composition, organisation (symétrique, géométrique, différents plans..., et contenu narratif pour les œuvres figuratives)

La description du contenu va permettre également d'aborder la notion de genre :

- Peinture historique, peinture mythologique, paysage, portrait, nature morte, peinture narrative...

Dans une **approche sensitive**, l'enseignant amènera les élèves à exprimer et argumenter leurs ressentis dans des termes multi-sensoriels appropriés.

Des clés pour regarder

Actions de l'artiste	Éléments plastiques de l'œuvre	Moyens plastiques (outils ou procédés)
Construire	Sujet	Peinture (huile, eau...)
Délimiter	Lignes	Crayon
Organiser	Formes	Crayon de couleur
Structurer	Surface, espace	Pastels
Montrer	Perspective	Encres
Assembler	Format, bord, limite...	Dessin
Disperser	Plein, vide	Photographie
Cacher	Positif, négatif	Gravure, lithographie,
Illusionner	Equilibre	xylographie, pointe sèche,
Refléter	Lumière	sérigraphie, aquatinte...
Répéter	Matière, texture	Machine
Varié	Touches	Grattage, lacération, déchirure
Animer	Rythmes	...
Symboliser	Traces du geste	Collage
Rapprocher	Hiérarchie (ordre)	Découpage
Pénétrer	Point de polarisation	Reliure
Franchir	Centre	Montage
Superposer	Symétrie, dissymétrie	Installation
Multiplier	Volume	Sculpture
	Transparence	Modelage

Propositions de démarches pour explorer une œuvre d'art

L'œuvre d'art (ou sa reproduction) n'a pas été montrée aux élèves.

Elle sera découverte à la suite d'interrogations et de manipulations suscitées par l'enseignant :

- Faire émettre des hypothèses à partir d'un titre.
Ecrire la description correspondante, produire un récit, un texte poétique, ou encore réaliser une production plastique (sans avoir vu l'original).
- Faire émettre des hypothèses sur la couleur à partir d'une reproduction d'œuvre photocopiée en noir et blanc, puis confronter les élèves à la reproduction en couleur.
- Partir d'un fragment d'une reproduction d'une œuvre pour imaginer l'œuvre.

Exemples :

- o Découper un trou rond ou carré (6 cm de diamètre) dans une grande feuille qui masque largement la reproduction. Puis promener le cache pour découvrir l'œuvre peu à peu.
- o Les fenêtres : Choisir une œuvre qui comporte un grand nombre d'éléments (ex « le repas de noces » de Bruegel) et recouvrir entièrement la reproduction d'un cache dans lequel on aura découpé des fenêtres numérotées. Ouvertes progressivement elles laisseront apparaître le tableau.
- Proposer aux élèves de prolonger plastiquement le fragment d'une reproduction d'une peinture en les laissant libre du choix des outils (peinture, pastel, collage), du support, et parler des effets produits.
- Faire imaginer plastiquement un fragment manquant à l'intérieur de la reproduction d'une œuvre.
- A partir d'une « nature morte » :
- Proposer aux enfants d'organiser de différentes manières, dans un espace défini, des objets (représentés dans le tableau dont ils n'ont pas connaissance) et de mettre ces agencements en lumière. Prises de vue photographiques de chaque agencement par l'enseignant et par les enfants.
- Faire découvrir la reproduction du tableau et confronter les productions photographiques avec celui-ci.
- Analyser le tableau par comparaisons.
- Légender chaque production photographique avec les constats des enfants.
- Puis amener les enfants à recomposer le tableau avec les objets réels et mettre en lumière la composition « comme sur le tableau ».
- Leur faire prendre conscience des notions de cadrage et de point de vue en leur faisant prendre des photographies de l'installation obtenue.
- L'emballage : Masquer un objet en volume (statuette ou objet récupéré) à l'aide de bandes de papier ou de bandes Velpeau. Les élèves feront des hypothèses sur la partie masquée que

l'on dévoilera peu à peu en attirant l'attention sur la forme, la technique de mise en volume, le matériau, la couleur...

- Reconstituer l'œuvre morcelée en puzzle.

L'œuvre d'art (ou sa reproduction) est présentée aux élèves

- Devinette : choisir une œuvre qui comporte un grand nombre d'éléments (ex : le sacre de Napoléon de David). Un élève « choisit » un personnage, un objet et le décrit aux autres en donnant des détails (forme, couleur, posture) puis sa place dans le tableau (au centre, au premier plan ...) Cela aiguise la curiosité des enfants et les amène à un balayage visuel ludique de l'œuvre.
- Délire verbal : « si c'était... » instaurer un jeu de face à face avec des œuvres abstraites.
- Jeu du tableau vivant : si le tableau raconte une histoire, montre des personnes, inventer des réflexions et des dialogues, des paroles voire même des pensées intérieures. Faire mimer ou jouer la scène du tableau.

On peut prendre des photographies qui permettront de mettre en évidence des notions de cadrages et de points de vue.

- A partir d'un tableau figuratif présentant une scène avec des personnages : faire substituer par les enfants (Incrustation par collages) les portraits des personnages par leurs propres portraits photographiés en jouant sur les expressions du visage. Amener les enfants à créer une fiction ou un dialogue à partir des différentes productions plastiques obtenues.
- Mettre l'œuvre en musique.
- A partir d'un tableau sans personnages (paysage, nature morte) Faire incruster par collage des personnages ou animaux (découpés dans des catalogues, ou portraits des enfants en pieds dans différentes attitudes) pour inventer un « voyage dans la peinture ».
 - Amener les enfants à raconter ce voyage (en écrire le récit pour légèder les productions plastiques)
 - Lors d'une visite d'exposition, dessiner – croquer. Il ne devrait pas alors dans ce cadre, s'agir de reproduire les œuvres. Il s'agit avant tout de traduire et de canaliser émotions et ressentis, tout en gardant des traces.
 - Le croquis de mémoire : montrer la reproduction pendant dix secondes, puis la cacher. Chacun fait alors un croquis sur lequel il peut porter des annotations puis compare avec l'original pour noter les réussites et les oublis. Quelques variantes : traduire de mémoire la structure ou placer de mémoire les couleurs sur une photocopie.
 - Comparer : présenter simultanément deux reproductions d'œuvres (ex : Le Semeur de Courbet et Le Semeur de Van Gogh) pour reconnaître le style du peintre en identifiant les différences et les points communs.
 - Observer et retrouver les fragments d'œuvres réalisées par un même peintre : Présenter aux enfants des visuels (banque d'images) représentant des fragments

d'œuvres (en différents plans) de quatre ou cinq peintres (au début puis augmenter le nombre au fur et à mesure des acquisitions).

Leur demander de regrouper les fragments issus de tableaux réalisés par un même peintre. Le jeu de l'intrus : Présenter un ensemble de reproductions format carte postale réunies selon un critère précis (thème, genre, procédé plastique, auteur...) et donner un titre à la série. Glisser des intrus ; les élèves doivent les découvrir et argumenter pour défendre leur point de vue.

- Transposer la situation narrative de l'œuvre étudiée dans une œuvre personnelle libre.
 - S'inspirer uniquement du titre de l'œuvre et faire une proposition plastique.
 - Prendre l'un des éléments constitutifs : fragment, décor, arrière-plan, personnage, détail, et l'intégrer dans un travail personnel.
 - Peindre un pendant (œuvre de même format et même structure : mêmes lignes de force et de composition mais au thème très différent)
 - Travailler sur des reproductions et altérer un des éléments constitutifs de l'œuvre originale (couleur, sens...)
 - Utiliser le procédé utilisé par l'artiste et le reproduire dans une création libre.
 - Constituer des murs d'images (autour d'une thématique, d'un mouvement artistique...)
 - Ecrire un conte, une histoire, une bande dessinée et l'illustrer à partir d'une œuvre étudiée.
 - Fabriquer des puzzles. Amener les enfants à composer un ou plusieurs tableaux nouveaux à partir d'éléments découpés dans une reproduction d'un tableau original (déstructuration/recomposition par découpage collage). Demander aux enfants d'imaginer ce qui s'est passé entre l'image originelle et leurs productions. Encourager les recherches d'organisations différentes et parler des effets produits.



Art en Bazar, d'Ursus Wehrli, Ed. Milan

Ou encore

Ajouter	Des couleurs à des reproductions d'œuvres en noir et blanc. Des collages surréalistes ou insolites sur un fond ordinaire.
Animer	Ménager des fentes et coller des animaux, des animaux, des personnages sur des languettes de carton.
Associer	Deux images aux données plastiques ou thématiques identiques. L'assemblage peut se faire en démontant les images en bandes, en formes géométriques puis en recomposant un ensemble à partir des fragments de l'une et de l'autre.
Cacher	Recouvrir une reproduction d'œuvre d'une feuille de papier fin ou transparent, coller, lacérer et déchirer afin de faire apparaître une partie de l'image sous-jacente. Créer des caches (portes, fenêtres) sur une partie de la carte.
Construire	Détourer des éléments et les redresser. Détourer des ouvertures dans des architectures et faire apparaître d'autres images.
Déformer	Découper des bandes horizontales ou verticales que l'on recolle avec des décalages, des espaces plus ou moins organisés. Découper des spirales ou des ronds concentriques et recoller. Mélanger des éléments d'architecture de deux reproductions différentes.
Ecrire	Faire apparaître des signes, des slogans, des mots, des messages.
Intégrer	Coller un fragment d'image et le prolonger en peinture ou au feutre. Des fragments d'images dans une seconde image. Une photographie d'identité dans une reproduction. Des personnages.
Isoler	Marquer ou masquer un élément déterminant d'une image. Le révéler par des lignes de force.
Répéter	Prendre des images identiques et les organiser en collection répétitive.

C. Les opérations plastiques ou R.I.T.A.

FAIRE

REPRODUIRE	ISOLER	TRANSFORMER	ASSOCIER
<ul style="list-style-type: none"> - Copier - Doubler - Photocopier - Calquer - Photographier - Refaire - Répéter 	<p>Priver de contexte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Supprimer - Cacher - Cadrer - Extraire <p>Privilégier par rapport au contexte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Montrer <p>Différencier</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Modifier, dissocier, fragmenter, effacer, ajouter, supprimer - Combiner, inverser, alterner - Déformer, allonger, raccourcir, changer d'échelle, exagérer - Changer la technique (outils, supports, couleur, formats) 	<ul style="list-style-type: none"> - Rapprocher, juxtaposer, superposer, relier, opposer - Multiplier - Assembler, rassembler, imbriquer

Exemples de mise en œuvre des opérations plastiques :

REPRODUIRE

Décalquer, photocopier, photographier, faire l'empreinte, la trace (par frottage), faire l'estampe (sur une matière molle), faire le pochoir, tracer l'ombre, le contour...

Reproduire avec des matériaux modelables : pâte à modeler, pâte à sel, argile...

ISOLER

Par son regard, parmi un ensemble de... ou un détail au sein d'une image

Expériences sensorielles :

- Regarder en utilisant des fenêtres de cadrage de formes et dimensions diverses :

Un objet parmi d'autres, un détail d'une image, d'un bâtiment, d'un élément naturel, etc., une forme simple particulière, une couleur... Faire verbaliser.

- Toucher : un matériau, un objet, une forme parmi d'autres...Prendre, choisir, trier, sélectionner... Jeux de Kim, de la boîte à toucher...

Actions sur des images, des objets, des matériaux : Par exemple, déchirer pour extraire un morceau choisi ou désigné, cacher ou recouvrir une partie, effacer autour, repasser avec une couleur...

TRANSFORMER

Des objets, des éléments naturels, des images, des matériaux

Transformer des objets :

- La couleur, la forme, le volume, l'aspect...
- Cacher, envelopper, recouvrir, enrouler dans du papier, du tissu, du carton,
- Tremper dans la peinture, la boue, le plâtre...

Transformer des éléments naturels (exemple : à partir d' une collection de feuilles d'arbres)

- Agrandir, rétrécir, déstructurer, disséquer, multiplier, prolonger, changer l'aspect (colorer, vernir), changer la forme (enrouler dans, recouvrir...)

Transformer des images :

- Mettre en couleur ou au contraire en noir et blanc
- Ajouter ou retirer des éléments (dessin, coloriage, collage, recouvrement)
- Superposer ou juxtaposer des éléments d'autres images
- Déchirer et intercaler d'autres images
- Mettre sur un autre support
- Trouer l'image, colorier ou coller autre chose dans les trous
- Inverser, agrandir, rétrécir
- Recadrer (rôle de l'hors-champ de l' image)
- Donner un titre ou changer la légende existante

Transformer des matériaux :

- Le papier : froisser, faire des boules, (les assembler, les coller), faire des volumes, mettre en couleur, défroisser et colorer, suivre les plis avec la couleur, mouiller, froisser, rouler en boules et colorer ; assembler par formes, couleurs, textures ; déchirer en gros ou petits morceaux ; coller en amas, en juxtaposant par couleur, par texture, par graphisme...
- Le fil : raphia, herbes, coton, ficelle, corde, laine, élastique, fil électrique, rouler, enrouler, nouer, enfiler, étirer, étaler, allonger, mélanger, serrer, coudre...
- Le tissu : découper en lanières, déchirer, déstructurer, trouer, effiloche, étirer, plier, froisser, peindre, tremper dans la boue, dans le plâtre, assembler, enrouler, envelopper, recouvrir, coller...

ASSOCIER

Des objets et des matériaux, des objets et des images, des matériaux et des images

Assortir des éléments par la couleur, par la forme, par la texture

- les opposer de la même façon
- associer des éléments par les sensations tactiles
- associer des éléments naturels (origine, couleurs, formes)
- associer des matériaux et des objets : terre, cailloux, tissus, cordes, éléments naturels, objets pour réaliser des bas-reliefs, des sculptures...
- associer des emballages, des tubes en cartons pour constituer des structures, des volumes
- associer des cartons, des caisses pour organiser des circuits à l'intérieur d'un espace

- assembler ces matériaux entre eux : couleurs, tissus, rubans, papiers, qui masquent, unifient, agrémentent, décorent, relient à l'environnement et qui complètent ou compliquent les circuits...

- associer des images :

- Déchirées : assembler par la forme, la couleur, au hasard, en rapprochant, en superposant
- Découpées au hasard : coller sur des supports colorés, imprimés, transparents
- Découpées en morceaux semblables : coller au hasard sur un support de forme particulière ou coller et imbriquer dans un ordre (tri au préalable), alternance de couleur par ex.
- Découpées pour faire "sens" : assembler et coller au hasard, assembler et coller pour produire une autre image, assembler et coller pour raconter une histoire...

D. Une conduite de création en arts plastiques

Selon Daniel Lagoutte, ancien inspecteur pédagogique en arts plastiques, chargé d'une mission d'inspecteur général pour l'enseignement des arts plastiques à l'école primaire de 1984 à 2000, la conduite de création est une démarche en 5 temps qui met les élèves dans des situations actives de recherches plastiques permettant l'expression et la structuration d'une pensée.

Les échanges oraux autour des réalisations engagent la mise en mots de l'expérience et aident à établir les relations entre les conduites exercées, les investigations d'expression personnelle et les effets produits.

Temps 1 : Exploration tactile et visuelle

Toute première approche de la problématique plastique posée, les élèves s'engagent autour du problème posé ; ils produisent en fonction de leurs connaissances et de leur expression du moment.

Temps 2 : Réalisation d'un musée personnel ou de classe

Constitution d'une réserve d'objets, d'images, de matériaux liés au problème plastique posé.

Temps 3 : Utilisation de procédés ou de techniques

Un temps d'apprentissage avec une contrainte et consignes plus précises et des expérimentations définies par l'adulte. La proposition d'activité permet aux élèves de trouver des réponses diverses et d'exercer des compétences ciblées.

Temps 4 : Regards vers des référents artistiques

Des œuvres d'art ou des reproductions d'œuvres d'artistes ayant travaillé autour de la même problématique plastique sont présentées aux élèves.

Temps 5 : Productions personnelles

Transfert des conduites et des connaissances plastiques nouvellement révélées dans des productions personnelles.