



Projet artistique 2021-2022 – DSDEN du Calvados

Arts Plastiques - Danse - Education Musicale
À destination des écoles maternelles et élémentaires

« Regards Croisés sur mon patrimoine »

Définition

Le patrimoine présente des formes très diverses. On pourrait le définir comme l'ensemble des biens, matériels ou immatériels, ayant une importance artistique, technique et/ou historique que l'on veut transmettre. Civil, religieux, hospitalier, scolaire, militaire, urbain, rural, industriel, naturel, etc., le patrimoine est préservé, restauré et montré au public, parfois de façon exceptionnelle, comme lors des Journées européennes du patrimoine en septembre.

Les conseillers pédagogiques départementaux en éducation artistique et culturelle vous proposent un nouveau projet départemental « **Regards croisés sur mon patrimoine** »

LE PATRIMOINE COMME « HORIZON DE LA MEMOIRE »

Patrimoine -

Observer, apprécier et interroger notre patrimoine, bâti ou naturel, est un enjeu d'éducation citoyenne et de contribution à la préservation de cette richesse commune. En aiguisant son regard, l'élève construit son jugement esthétique et acquiert des repères culturels qui lui permettent de mettre en relation des lieux patrimoniaux, dont il saisit la profondeur historique et sociale, y compris en partant de son environnement quotidien. Eduscol

Interdisciplinaire par nature, la pédagogie autour du patrimoine consiste à faire travailler les élèves, sous la responsabilité de leurs enseignants dans le cadre d'un projet prenant un élément patrimonial comme support : monument historique, patrimoine industriel, archéologique... ou bien encore l'ethnologie, les Arts, l'environnement, incluant la géologie, la botanique ou l'économie régionale...

Il s'agit de ne pas se limiter au passé monumental et prestigieux, mais aussi de « prendre en compte des témoignages plus modestes également représentatifs : bâtiments usuels, maisons rurales, outils, instruments de musique, almanachs » ... sans oublier « les coutumes, la tradition orale, les jeux, les univers sonores et visuels, les musiques actuelles et populaires ».

Ces actions, où le **faire** accompagne le **voir** et le **savoir**, permettent aux enfants de mieux intégrer les connaissances scolaires en les appliquant à la compréhension du monde qui les entoure et d'acquérir, par une participation active, relationnelle et collective, un sentiment d'appartenance à un groupe, facteur d'intégration et de socialisation.

➤ PROJET

Amener les classes à réaliser des **productions plastiques, sonores, dansées ou théâtrales** qui feront référence à un ou des éléments du patrimoine.

ENJEUX PEDAGOGIQUES ET CULTURELS

Objectifs éducatifs

- Découvrir et étudier un site, un édifice, ou un objet patrimonial ;
- Comprendre un héritage pour structurer l'identité culturelle des élèves ;
- Développer le sens de l'observation ;
- Eveiller aux formes artistiques et culturelles à partir de l'environnement quotidien.

L'éducation au patrimoine prend appui sur :

- Des rencontres avec les lieux et les œuvres, les artistes et les professionnels de la conservation, de la restauration et de la diffusion du patrimoine ;
- Des ateliers de pratique artistique et culturelle, individuellement ou collectivement ;
- L'acquisition de connaissances pour s'approprier des repères culturels, construire son jugement esthétique et favoriser l'esprit critique.



Le projet « Regards croisés sur mon patrimoine » favorise la mise en œuvre des projets en éducation artistique et culturelle qui permettent aux élèves de :

- Fréquenter des lieux culturels, rencontrer des œuvres et des artistes et découvrir leur démarche de création
- Pratiquer dans un ou des domaines artistiques choisis (arts plastiques, éducation musicale, danse, théâtre, cinéma...);
- Approfondir les connaissances dans les différents domaines disciplinaires et en histoire des arts.

MODALITES D'EXPOSITION DES REALISATIONS DU PROJET DEPARTEMENTAL

Exposition en juin 2022 :

- Eglise St Nicolas à Caen - 13 au 24 juin 2022

Dépôt des réalisations soit le mardi 7 juin 17h -18h soit le mercredi 8 juin 10h-12h et 14h-16h

Voir sur le drive : visuels de l'église St Nicolas

Modalités des productions plastiques

Compte tenu des contraintes de l'église St Nicolas, il est impossible d'accrocher aux murs de cette église, pas de cimaises possibles donc nous aurons à notre disposition des grilles en nombre limité, des tables et socles.

Il est donc nécessaire d'envisager ce type de réalisations :

- en 2D : réaliser des tableaux (peintures, photos, compositions plastiques) dans un cadre de format libre, portrait ou paysage (rectangulaire, carré, ovale) avec système d'accrochage résistant à l'humidité. Un dispositif d'accrochage autonome apporté par vos soins est le bienvenu, par exemple, paravent, installation.

Réalisations de carnets de voyages patrimoniaux en français ou en anglais.

- en 3D : créer des sculptures, des installations... et prévoir socle éventuellement ou disposer au sol.

- productions audiovisuelles (photos ou video, fichiers numériques) à projeter

Modalités de présentation des créations chorégraphiques, musicales, ou théâtrales :

- Restitutions dansées, musicales ou théâtrales, soit en direct lors d'une journée dédiée à l'église St Nicolas ou filmées et projetées.

INSCRIPTIONS possibles en cours d'année scolaire

via le lien suivant :

https://docs.google.com/document/d/1QTM-D-h4a8YHUnhNJaelZSzbjgzrwCOL6QF2O2f_JE/edit?usp=sharing

Coordination :

Arts visuels :

Pierre Gallo 02 31 45 96 83 dsden14-cpdarts@ac-caen.fr

Education physique et sportive – Danse :

Pascale Hourquet-Delaporte 02 31 45 96 82

Education musicale :

Marie-Pierre Lecolley (Caen 1, Caen Ouest, Hérouville, Falaise, Bayeux, Vire) 02 31 45 96 81

Thomas Le Renard (Caen Nord, Caen Est, Caen Sud, Caen 2, Caen 3, Lisieux Nord, Lisieux Sud) 02 31 45 96 81

Conseillers pédagogiques départementaux en éducation artistique du Calvados (Arts plastiques-Musique et danse) :

dsden14-eac@ac-caen.fr

Sommaire du dossier

I - Padlet « Mur virtuel Education au patrimoine et ressources départementales -page 4

II- Ressources en Arts visuels pages 5 à 26

III - Théâtre et patrimoine page 27

IV- Ressources en Danse- pages 28 à 31

V - Ressources en Education musicale- pages 32 à 37

I - Padlet et autres ressources

La Délégation Académique à l'Action Culturelle de Normandie propose un « mur virtuel » très complet présentant des ressources pour sensibiliser les élèves au patrimoine de proximité.

Ressources sur le patrimoine dans le [padlet](#) dont le sommaire est le suivant :

- L'éducation au patrimoine, des enjeux artistiques, culturels et citoyens
- Révèle ton Patrimoine ! l'opération pédagogique de la DAAC Normandie (descriptif ci-dessous)
- D'autres dispositifs pédagogiques régionaux pour éduquer au patrimoine
- Des sites et des partenaires pour travailler autour du patrimoine de proximité sur l'ensemble des 5 départements
- Les dispositifs pédagogiques nationaux
- Des institutions et sites nationaux intéressants pour l'éducation au patrimoine
- Des ressources internationales
- D'autres ressources ici et là
- Des manifestations régionales et nationales autour du patrimoine
- Des ressources pour approfondir la question de l'éducation au patrimoine

<https://padlet.com/SDVH14/jewzleh4jm1sp0c4>

- **Appel à candidature académique (facultatif) - Révèle ton patrimoine 2021 2022 – inscriptions pour le 19 novembre**

Ce projet d'éducation artistique et culturelle - EAC - vise à sensibiliser les élèves des écoles* (cycle 3 en lien avec leur collège de proximité.), collèges et lycées à leur patrimoine de proximité, qu'ils contribueront à mettre en lumière par des créations relevant de champs artistiques variés.

Le projet les invite à porter un nouveau regard sur celui-ci et à se l'approprier, par une démarche associant approche interdisciplinaire et pratique artistique collective. Ainsi ils se feront médiateurs, lors du prochain festival du patrimoine normand "Pierres en Lumières" en mai 2021, ou selon d'autres dispositifs de leurs choix.

Il s'agira pour les élèves de réaliser deux productions complémentaires, l'une documentaire, l'autre, artistique, qui toutes deux contribueront à révéler le lieu patrimonial choisi. Une présentation documentée et réalisée par les élèves ainsi qu'une trace photographique et/ou vidéo des créations artistiques collectives sont attendues.

Certains projets pourront bénéficier de l'accompagnement d'un artiste dans le champ artistique choisi (dans la limite de 6 heures d'intervention) Renseignements : <https://www.ac-normandie.fr/revele-ton-patrimoine-2021-2022-122311>

AUTRES RESSOURCES POUR EDUQUER AU PATRIMOINE DE PROXIMITE A L'ECOLE

Le patrimoine, toute une histoire !

[Le patrimoine, toute une histoire !](#) est à la fois une ressource pédagogique (un kit pédagogique à télécharger gratuitement) et un concours destiné aux classes de cycle 3. Organisé par les VMF, ce concours, dont la thématique change chaque année (affiche, récit, vidéoreportage, une de magazine), propose aux enfants de découvrir et faire découvrir le patrimoine de leur région de manière ludique.

Le petit journal du patrimoine

Le concours [Le petit journal du patrimoine](#), organisé par la fédération Patrimoine-Environnement, a pour objectif de faire découvrir aux élèves de CM1, CM2, 6e et 5e le patrimoine de proximité, tout en les initiant aux nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) ainsi qu'au métier de journaliste.

La classe, l'oeuvre !

Adossé à [La Nuit européenne des musées](#), le dispositif [La classe, l'oeuvre !](#) invite les élèves des classes de primaire, collège et lycée à étudier tout au long de l'année scolaire une œuvre ou un objet conservé par un musée de proximité et à concevoir une médiation, qui pourra être présentée idéalement lors de la Nuit européenne des musées, dont la prochaine édition aura lieu printemps 2022

II -Démarche pédagogique pour un travail en arts visuels autour du patrimoine et des centres d'intérêt locaux

1. Définir la notion de patrimoine

Avec les élèves :

- Représentations initiales (mots jetés)
- Recherche de définitions
- Recherche sur Internet (patrimoine mondial de l'Unesco). Cette recherche est particulièrement intéressante car elle permet de faire émerger la diversité des patrimoines.

Le sens original du mot « patrimoine » vient du latin pater, qui signifie « père », il désigne l'héritage que l'on tient de son père et que l'on transmet à ses enfants. Le sens est alors celui d'un **bien individuel**,

Une deuxième acception où le mot patrimoine de nos ancêtres, des générations qui nous ont précédées, prend un **sens collectif**. Il nous vient principalement du XVIII^e siècle et de la Révolution française :

Idée d'universalité, de devoir de protection et de sauvegarde (rapport de l'abbé Grégoire à la Convention -1794)

Diffusion en classe du clip : C'est quoi le Patrimoine 1 jour, 1 question (You tube)

Notre patrimoine s'enrichit petit à petit De la préhistoire à nos jours, les hommes ont toujours construit des monuments, décoré leurs maisons, porté des bijoux et utilisé des outils. Au fil des siècles, les peuples ont enrichi les techniques que d'autres avaient inventées avant eux. Ainsi, après la conquête de la Grèce, les Romains ont construit leurs cités en s'inspirant de l'architecture des Grecs. Puis les chrétiens se sont inspirés des Romains pour bâtir les églises et les cathédrales du Moyen Âge. Et ainsi de suite...

En savoir plus : <https://www.1jour1actu.com/info-animee/cest-quoi-le-patrimoine>

Le patrimoine s'étudie sur le terrain

Il faut prévoir et organiser des sorties exploratoires, proches ou un peu plus lointaines, pour aller voir, découvrir en premier lieu son patrimoine de proximité.

Cette démarche implique que l'on réalise des enquêtes, que l'on rédige des questionnaires, que l'on entre en contact, et que l'on fasse venir en classe les personnes qui pourront nous renseigner ; cela implique également de rassembler de la documentation locale, de la trier, de la classer, de la rendre utilisable : articles de journaux, écrits divers, cartes postales, photos, enregistrements sonores ou visuels...

2. Déterminer la cible

Faire la liste des objets d'étude patrimoniaux (ou centres d'intérêts) que l'on pourrait trouver dans sa ville ou son village ou à proximité.

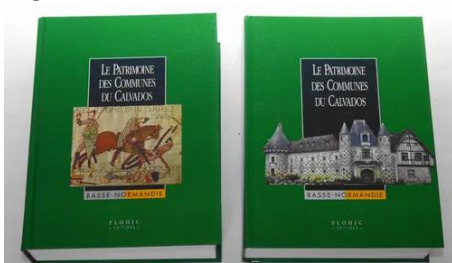
On peut partir d'une liste existante ou construire cette liste à partir des catégories retenues : **Lieux, Bâtiments, Objets, Patrimoine immatériel**. ... Penser à récupérer des prospectus touristiques de la région

Découvrez le patrimoine et la culture du Calvados

<https://www.calvados-tourisme.com/patrimoine-et-culture/>

Une visite aux archives départementales du Calvados peut s'avérer intéressante : <https://www.calvados.fr/accueil/le-departement/culture-sport--tourisme/acces-a-la-culture/archives-patrimoine-archeologie.html>

Un recueil (2 tomes) recensant le patrimoine des communes du Calvados est consultable auprès du CPD arts visuels (églises, châteaux, maisons, tableaux, objets d'art, patrimoine agricole ou maritime).



Lieux

Place
Chantier de fouille
Musée
Parc
Lieux de culte
Lieux de culture
Lieux naturels remarquables
Châteaux
Rue
Quartier
Lavoirs
Voies de circulation (routes /canaux / voies ferrées...etc.)

Objets

Statue
Vitrail
Tableaux
Objets des arts et traditions (poterie et vaisselle / enseigne / luminaire / textile / outils etc.)
Tout objet contenu dans les musées

Bâtiments et éléments architecturaux

Stade
Tour
Remparts et portes
Pont
Gare
Ecole
Devanture
Maison traditionnelle
Tout élément d'architecture remarquable (frontons / balcons / portes et fenêtres / mascarons /colombages...etc.)

Patrimoine immatériel (rites et traditions)

Savoir-faire et technique (peinture sous verre /peinture polychrome / marqueterie /poterie / imagerie)
Contes et légendes

Une fois la liste établie (elle sera spécifique à chaque ville ou village), on peut choisir la ou les « cibles ».

En résumé : type(s) de patrimoine(s) concernés :

- Monument
- Musée de France
- Site archéologique
- Archives (Nationales, départementales, intercommunales ou communales)
- Patrimoine immatériel dont les arts culinaires, rites et traditions...
- Label UNESCO
- Ville ou pays d'art et d'histoire
- Autre petit patrimoine dans espace urbain ou rural (dont petit patrimoine rural non protégé, quartiers entiers, espace public)
- Architecture XX labellisée
- Site industriel
- Lieu de culture scientifique et technique
- Site naturel et haras

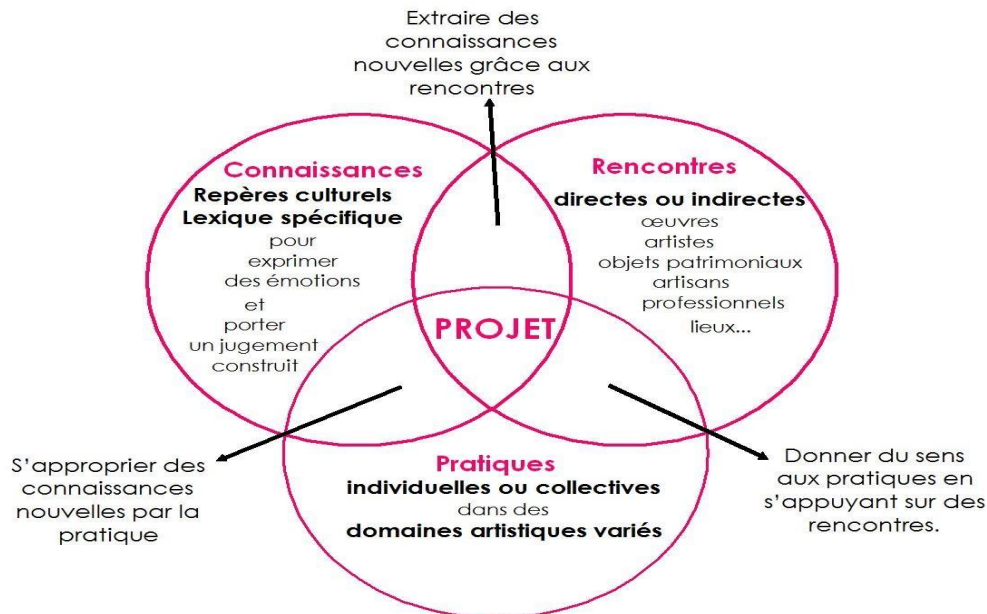
3. Traiter la cible = Formuler le projet

APPROCHE DIDACTIQUE

Un projet éligible PEAC

Le Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle est un parcours pour tous les élèves, tout au long de la scolarité et ce, dès le cycle 1.

Le PEAC s'appuie sur la démarche de projet, avec 3 piliers : **connaître, rencontrer, pratiquer**.



La participation à ce projet s'inscrit comme un temps fort dans le PEAC des élèves ; à condition que le projet ne se limite pas à une simple succession d'activités sans lien les unes avec les autres mais donne lieu à un véritable projet interdisciplinaire.

Les patrimoines (architecture, musées, monuments, archéologie, patrimoine immatériel, paysages, archives, etc.) sont présents sur l'ensemble des territoires et s'inscrivent dans une proximité étroite avec les habitants. Afin de permettre une appropriation du patrimoine par tous dès le plus jeune âge, l'accès aux patrimoines occupe une place significative et structurante dans les parcours d'éducation artistique et culturelle à destination des enfants et adolescents, et constitue l'un des leviers des politiques territorialisées de démocratisation culturelle

VOIR / REGARDER POUR FAIRE : LIVRER L'ŒUVRE PATRIMONIALE AU REGARD ANALYTIQUE

- Distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture)
- Reconnaître et décrire des œuvres préalablement étudiées

Outils pour la lecture d'œuvre

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

- **Une approche sensible** : 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.

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 questionner les notions plastiques :

- 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**

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** artistique (sculpture, architecture, peinture, photographie...)

[Remarque : répondre à une question par une autre question (Que veux-tu dire ? Pourquoi me poses-tu cette question ?) Renvoyer 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.]

Le projet doit se définir en termes d'intention et permettre un questionnement personnel de l'élèves (pédagogie de projet) : Je veux faire ... / Mais comment est-ce que je vais m'y prendre. Très pragmatiquement : Qu'est-ce que j'en fais ?

Laisser les élèves faire des propositions et ... si nécessaire faire vos propres propositions en enrichissement.

Dans une **approche sensible**, l'enseignant amènera les élèves à exprimer et argumenter leurs ressentis dans des termes multi-sensoriels appropriés. La place de la maîtrise de la langue apparaît ici de manière évidente : activités de conceptualisation et élargissement du champ lexical.

Notions pour décrire une architecture :

Notions	Mots-clés
espace	<ul style="list-style-type: none"> - délimité, ouvert/fermé - l'espace interne/espace externe, dedans/dehors - l'espace habité/inhabité - les ouvertures : lumière, circulation du regard, articulation intérieur/extérieur - les espaces de transition : rupture/continuité/imbrication/cloisonnement - les liens, les séparations, les imbrications - la circulation, les passages, les seuils, les possibilités de franchissement
forme	<ul style="list-style-type: none"> - simple/complexe - géométrique/symétrique/homogène/hétérogène - en référence à des courants, à des périodes, à des objets, des symboles - originale, surprenante, déstabilisante ou conventionnelle, stéréotypée, sur la base de modules assemblés, organisés, répétés - dynamique/élancée/molle... - massive/sensation de légèreté - rythmée - ouverte ou fermée, concave, convexe, plane - verticalité/horizontalité/oblique - équilibrée/harmonieuse (prise en compte des règles de proportions) ou déséquilibrée - qui peut être appréhendée d'un seul coup d'œil ou d'un point de vue
volume	<ul style="list-style-type: none"> - l'échelle et les dimensions en comparaison avec l'être humain (impressionnantes, réduites, adaptées...), avec son environnement construit (le paysage) - les rapports des volumes entre eux : sensations d'espace ou de confinement, de distance ou de proximité.
structure	<ul style="list-style-type: none"> - visible ou invisible - qui est mise en évidence ou qui est cachée : emploi des matériaux, rapports intérieur/extérieur - massive/fine - souple/rigide - le choix de la structure en fonction de son usage, de son implantation, des dimensions du bâti, du programme... - structures imbriquées

Patrimoine du proche au lointain

Patrimoine de proximité

Le ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse, en association avec l'Institut national d'histoire de l'art (INHA), met à disposition des professeurs des écoles un vademecum pour les aider dans l'approche du patrimoine de proximité avec leurs élèves. Il s'adresse aux professeurs des écoles soucieux, dans le cadre de leur enseignement, d'éveiller le regard de leurs élèves sur le patrimoine et les créations artistiques qui se trouvent dans leur environnement immédiat. Il leur propose des pistes concrètes en lien avec les compétences générales que l'élève développe à l'école élémentaire, ainsi qu'avec le programme d'histoire des arts au cycle 3.

Ce vademecum se centre sur le patrimoine matériel proche, qui ne relève certes pas du patrimoine national connu de tous, mais n'en constitue pas moins un patrimoine commun, à connaître et à préserver : ancienne cité minière, phare, moulin, église communale, château en ruine, ancienne usine, jardin médiéval ou pittoresque... Autant de lieux divers qui, même lorsqu'ils semblent modestes, méritent d'être explorés et qui, le plus souvent, s'y prêtent et permettent de faire l'expérience de la beauté dans son environnement immédiat.



Le vademecum « Connaître le patrimoine de proximité » comporte notamment des fiches méthodiques, présentant de grands principes et les démarches essentielles ; des fiches de scénarios pédagogiques, explorant plusieurs champs du patrimoine ; des éléments de lexique sur différents grands objets du patrimoine, adaptés aux connaissances et compétences à développer ; des références bibliographiques et sitographiques utiles et des textes réglementaires à connaître. [Télécharger le document \(.pdf, 7.86 Mo\)](#)

Quels sujets d'études ?

Sujets d'études exposés au centre d'art d'Hérouville St Clair en 2006 dans le cadre du précédent projet départemental sur le Patrimoine :

Albums de famille - Le recyclage - Autour du vitrail - Le port de Caen - Le quartier de la Guérinière – Les animaux dans les musées de Caen - Le château de Caen - L'enfant des villes au XIX siècle - Notre école aujourd'hui et demain - Le patrimoine touristique de Clécy - Une histoire de l'art - L'arbre dragon du bois de Breuils - Fragments sur le château de fontaine Etoupefour – Le bestiaire dans l'architecture du Moyen âge à Caen - Sur les pas de Guillaume de Normandie - Images de ville - Transformation d'un village en une ville nouvelle - Le Mont St Michel - L'histoire d'Hérouville St Clair de la fin du XIX siècle à nos jours à travers l'architecture - Autour de la Citadelle douce d'Hérouville St Clair - Détournement artistique des objets du patrimoine du Bocage - La baleine échouée à Luc sur mer - Bateaux imaginaires – Littoral - Autour du patrimoine en pays d'Auge architecture et matériaux – Détournement de tableaux - Mine et village de St Germain le Vasson - Patrimoines au singulier - Jardins poétiques...

Sur Drive : Visuels des réalisations

Exemples de pratiques plastiques

Représenter l'objet ou le lieu (en référence à certaines propositions de Patrick Straub CPD arts visuels)

Quelques pratiques à partir d'indices relevés dans l'environnement urbain ou rural (croquis, photographies et film)

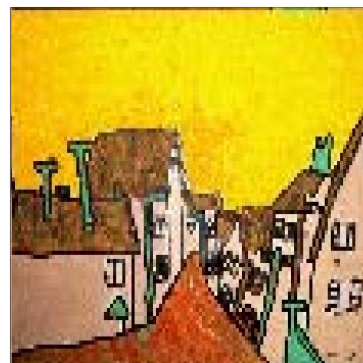
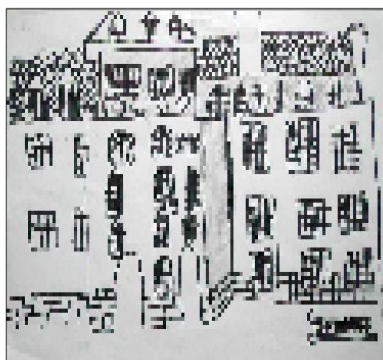
Sur le terrain l'enfant est en situation d'activité, il observe, analyse, dessine, photographie, puis, en classe, il interprète, compare...suivant les étapes de la démarche qui consiste à passer du vécu au perçu puis au conçu.

Sur place, prélever des "images" en travaillant les différents modes de saisie Différentes techniques de dessin et croquis / Photo / Vidéo **En classe, exploiter les prélèvements**

Villa (photo dessin)

Agrandir / Découper / Fragmentation / Varier les techniques (collage / peinture / gravure / travail en volume)...etc.

Matos : roofmat



1. Apprendre à regarder avec ses yeux

Apprendre à regarder ne fonctionne JAMAIS à vide : il faut toujours que l'enfant sache ce qu'il cherche.

Mettre en place des situations ou inventer des dispositifs qui amènent l'enfant à regarder.

Activités :

Proposer des outils "focalisants" : tubes, caches, jumelles, appareils photographiques, caméscope.

Chercher ...

- un truc bizarre
- toutes sortes de fenêtres
- des animaux, des végétaux
- ...

Un projet

- Un jeu de piste photographique.
- Un rallye avec des définitions, des énigmes, des jeux de mots ☑ Ouverture sur la maîtrise de la langue.

L'enfant est dans **une situation d'observation active**

Elle induit des activités pluridisciplinaires (tout l'intérêt du projet) et s'ouvre vers des activités de :

- repérage (découverte du monde – géographie),
- maîtrise de la langue (vocabulaire de désignation / recherches des synonymes /vocabulaire de qualification : formes, couleurs, tailles...etc.)
- Ces activités appellent évidemment à d'autres actions, **saisir pour mettre en mémoire. Passage à l'action :**

Une fois qu'on a trouvé et repéré ce qu'on a cherché, il est nécessaire de témoigner de ce que l'on a trouvé et de le **montrer**.

Propositions d'activités à partir de cette intention de monstration.

Rechercher toutes les manières de MONTRER l'élément que l'on a choisi.

Nous avons globalement 2 manières de le faire en AP : ISOLER et REPRODUIRE (2 opérations plastiques)

Isoler (pour dire voilà ce que je montre, quel est mon choix)

Reproduire (pour montrer ce que j'ai isolé, ce que je prélève)

En arts plastiques, la question qui est fondamentale voire fondatrice de la pratique après l'intention (c.a.d. pourquoi je le fais) c'est COMMENT je vais faire, comment je vais m'y prendre.

Mise en œuvre : les opérations plastiques

Isoler

cacher - cadrer - camoufler - capturer - cerner -choisir - cloisonner - contraster – couper - décaler - déchirer - découper - déplacer -déposer - détourer - disperser - dresser – écarter - éclaircir - éclairer - éloigner - emballer - emprisonner - encadrer - enduire - enfermer - enlever - enregistrer - entourer – filmer - limiter - mettre en lumière - mettre en valeur - opposer - privilégier - projeter - ramasser - ranger - recouvrir - retirer - scanner - sélectionner - séparer - sortir - soustraire - transférer - trier

Reproduire

agrandir - copier - couper/coller - décalquer - dessiner - développer : photographie, etc. - enregistrer - estamper - faxer - filmer - graver - imiter - imprimer - incruster - inverser - lithographier - mimer - mouler - multiplier - numériser - parodier - photocopier - photographier - pochoir - projeter - réaliser une empreinte, un moulage, un monotype, etc. - recommencer - recopier - refaire - refléter - réitérer - répéter - scanner - sérigraphier - sonoriser - taguer - tirer en photographie

Associer






accoler - accrocher - accumuler - agraffer - alterner - amonceler - assembler - associer - attacher - classer - clouer - collecter - collectionner - coller - comparer - créer un lien - croiser - empiler - entrecroiser - entremêler - exposer en photographie - ficeler - fixer - hiérarchiser - imbriquer - incruster - installer - intégrer - introduire - inverser - joindre - juxtaposer - lier - marier - maroufler - mélanger - mixer - monter au cinéma, en vidéo, dans le photomontage - opposer - ordonner - organiser - placer face à face, côte à côte, etc. - ranger - rapprocher - regrouper - répéter - réunir - sonoriser - structurer - superposer - tisser - tresser – unir

Transformer

accélérer - accumuler - agrandir - ajouter - altérer - alterner - amonceler - animer - arracher - assembler - assombrir - assourdir - atténuer - cacher - camoufler - changer d'échelle - changer de point de vue perceptif - clouter - coller - composer - contraster - créer - creuser - décaler - décalquer - déchiqueter - déchirer - déformer - déplacer - déposer – désordonner - déstructurer - détourer - détremper - détruire - développer en photographie - diffuser - diluer - diminuer - dissimuler - dissocier - diviser – dresser - éclaircir - éclairer - écraser - effacer - emballer - empiler - enduire - enlever - étaler - entrelacer - estomper - étendre - étirer - évider - exagérer - faire apparaître/disparaître - gonfler - graffiter - hiérarchiser - imprégner - incliner - incorporer - incruster - intégrer - introduire - inverser - investir - isoler - juxtaposer - lacérer - lier- maroufler - mettre en lumière - mettre en valeur - mixer - modeler - utiliser le « morphing » - mouiller - nouer - numériser - obstruer - ordonner - organiser - ôter- oxyder - parasiter - parsemer - partager - peler - percer - photocopier - piéger - placer - plier - positionner - prélever - projeter - ralentir - ramasser - recopier – recouvrir - recycler - réduire - resserrer - retirer - retourner - rétrécir - rompre - rythmer -

A. ISOLER (pour dire voilà ce que je montre) **COMMENT ?**

Exemples d'activités

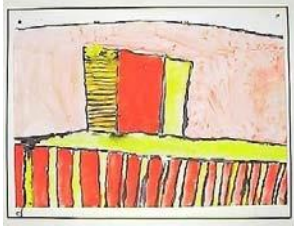


A partir d'images, de photographies	
Activités	Illustration du principe
Isoler avec des caches, de la peinture opaque.	
Découpage N.B. Il s'agit ici d'un exemple typique qui montre bien comment on peut fonctionner : l'action d'isolement n'est pas une fin en soi mais un réinvestissement vers d'autres opérations plastiques : TRANSFORMER -ASSOCIER	Réutilisation Petites maisons boîtes transformation échelle différente ?
Mettre en relief : Cernes 	 Contraste de couleurs
Sur place (in situ)	
Isoler de son contexte : caches en carton, tissus	
Habillage, emballage	Christo : emballage du Reichstag 
Mise en relief (texture, couleur...)	Pratiques d'artistes : Andy Goldworthy 

Remarque. Comme la plupart des interventions artistiques qui relèvent du Land Art, il sera nécessaire, pour garder une mémoire, de les photographier.

Penser à une forme de présentation qui est en même temps un support d'évaluation. (avant / après)

B. REPRODUIRE pour montrer ce que j'ai isolé, pour faire des inventaires, des collections, produire des matériaux destinés à être utilisés dans d'autres productions.

↪ Exploration de différentes techniques de représentation et des modes de saisie.

Activités	Illustration du principe
Techniques de représentation : Croquis, dessin, peinture...	Inventaires de palissades, inventaires photographiques 
Et aussi représentation en 3 dimensions : maquettes structures	Structures avec paille, maisons en carton, maquette. 
Modes de saisie : Frottages, empreintes, photographie, vidéo.	Frottages de plaques d'égouts (Alechinsky) 

Selon le niveau de connaissances antérieures qu'il a de la technique ou du procédé proposé, l'enfant est

- **soit dans une situation de découverte** (il ne connaît pas le matériel ou la technique proposés)
-

↪ L'analyse des travaux permet de faire apparaître les qualités de la technique ou du médium.

- **soit dans une situation d'apprentissage** : une situation (mise en place par l'enseignant) lui permet d'apprendre quelque chose du matériel ou de la technique proposée. En demandant de rendre les valeurs d'une photographie avec le seul bâton de graphite, l'élève va pouvoir apprendre que l'expression des valeurs (ombre et lumière) va pouvoir se faire grâce à la pression sur le médium scripteur, ou à des procédés de hachures.

- **soit dans une situation d'exercice** : un rappel l'engage à réutiliser les compétences acquises et ainsi il s'entraîne. Cette situation souvent décontextualisée doit être guidée par le désir de se perfectionner pour une meilleure expression.

Exemple: La villa mosaïque

		
Situation de découverte	Situation d'apprentissage	Situation d'entraînement Réalisation de dégradés

Ces activités appellent évidemment à d'autres actions - **faire des inventaires pour comparer et ainsi créer des collections** (carnet personnel ou musée de classe) qui servent de mémoire. Ce qui induit des activités pluridisciplinaires (tout l'intérêt du projet) et s'ouvre vers des activités de

- logique (trier, comparer, associer, classer...)
- maîtrise de la langue (nommer, décrire, qualifier, définir, étiqueter...)
- au cycle 3 des passerelles vers des connaissances scientifiques et technologiques (photographies analogique et numérique) sont à envisager

Réalisation de sténopés

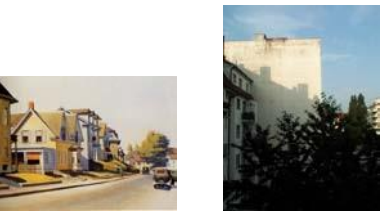


Reproduire amène vers une prise de conscience du statut de l'image: L'image aussi fidèle soit-elle n'est jamais l'objet lui-même ! Elle est toujours une transformation.

Les activités de recherches documentaires pour l'élargissement des inventaires et du musée de classe engagent à découvrir les interprétations personnelles et créatives que les artistes font en transformant.

2. Apprendre à regarder à travers le regard de l'autre (photographe, peintre, cinéaste ...)

Trouver ce que l'artiste nous montre, quel est son regard sur la ville, le village et comment il s'y prend. En regardant une œuvre d'art on voit avec les yeux de l'artiste !

De nouvelles pistes de recherche et de travail à partir de ...

Edward Hopper Le jeu des ombres	Feininger Un principe, un parti pris : la mise en relief des lignes Une technique : la gravure	Worldsigns Un inventaire : les graffitis Une présentation « bousculée » = mise en relation entre la technique et l'expression recherchée.
		

TRANSFORMER Développement de la créativité et de l'expression de l'imaginaire




TRANSFORMER c'est ...

- représenter (la ville, le village, le quartier, la rue, les éléments constitutifs) à travers le filtre d'un point de vue, d'une manière de faire, d'un imaginaire.
- s'approprier (la ville, le village, le quartier, la rue, les éléments constitutifs). Les activités de transformation permettent de rompre avec le déterminisme des espaces bâtis et offrent un regard décontextualisé ouvrant la porte de la créativité.

L'enfant est dans une situation d'expérimentation qui lui permet des apprentissages plastiques

Activités proposées : Transformer la ville à travers des techniques

Exemples : Ecole Elem.de Saverne

		
Lanièrage « En sortant de prison, il ne voyait plus le monde de la même manière »	Eclatement « ans elle »	Un choix chromatique « Clair de lune »

N.B. Il est essentiel de faire émerger le sens dont la technique peut être porteuse

Activités de langage et de maîtrise de la langue

⇒ ça me fait penser à ... (justifier) et donner un titre.




Autres techniques :

Déformation sur grille, expansion d'images, ...

Transposition technique : Photo, papier déchiré

Variations sur supports : supports humides, absorbants, irréguliers, ... variations autour du SMOG (Support, Médium, Outil, Geste)

Supports	Médiums	Outils	Gestes (actions)
Papier	Peintures : acrylique,	Pinceau, brosse	Gratter
Carton ondulé	aquarelle...	Spatule	Graver
Papier glacé	Pastels secs, gras	Balai	Frotter
Isorel	Cires colorées	Peigne	Etaler
Papier kraft	Encres	Couteau	Tapoter
Tissus	Fusains	Fourchette	Faire couler
Aluminium	Feutres	Carton	Souffler
Argile	...	Tissu	Verser
Plastiques		Eponge	Déposer
...	



		
Transposition technique : Photo, papier découpé	Expansion d'images	Sur carton ondulé

Transformer en regardant sa ville, son village à travers le filtre d'un regard d'artiste

Sa technique :

Activités : Associer un dessin personnel et une œuvre d'artiste.

🔗 Récupérer sa facture, sa palette chromatique, son procédé (collage)

	
	de Schweighouse
Giacometti	Récupération de son graphisme et de sa palette

Son point de vue :

a) Où il se place par rapport à « l'objet » : Plongée, contre-plongée, à l'intérieur, à l'extérieur



		
Edward HOPPER	©Fabienne Py	Ecole élém. Schweighouse

b) Faire les mêmes choix : Focaliser son regard sur les jeux d'ombres puis transformer ces espaces, montrer une ville vide, grouillante...

Le mouvement artistique dans lequel il se situe :

Ex le cubisme

Variations autour de la multiplicité des points de vue.

	
Peinture	Maquette

Montage photo



Proposition de projet : Faire des inventaires

- ✦ Faire des inventaires d'éléments architecturaux remarquables.
- ✦ Faire des inventaires d'objets

Qui se traduit en termes de projet enfant par : Je veux (dois) faire des inventaires d'éléments architecturaux

Mise en situation

Ici se pose la question de la mise en situation. Pour que l'enfant rentre en projet, il faut qu'il soit motivé. Ce qui se traduit par :

Je fais des inventaires pour :

- Faire un glossaire
- Jouer à l'enquêteur du service des Inventaires
- Faire une réserve de « matériaux » pour un projet architectural

Rôle de la maîtrise de langue dans ce projet :

Avant de vouloir faire des inventaires d'éléments architecturaux, par exemple, il faut que l'enfant identifie ces éléments : concrètement qu'il les nomme.

Démarche :

Faire dessiner ou photographier des façades par exemple.

Comparer les images : ce qui est pareil, ce qui est différent, ce que l'une a, ce que l'autre n'a pas. Ce qui va nous amener à faire émerger un vocabulaire spécifique. Ainsi le contour des fenêtres devient **l'encadrement**, le dessus des portes et des fenêtres le **linteau** etc ... Remarque : On constate souvent que le fait de nommer focalise le regard.

a- Des inventaires pour faire un glossaire architectural et patrimonial de sa ville, de son village.



Recherche dans sa ville, son village d'équivalences pour les frontons, pilastres, niches votives ...

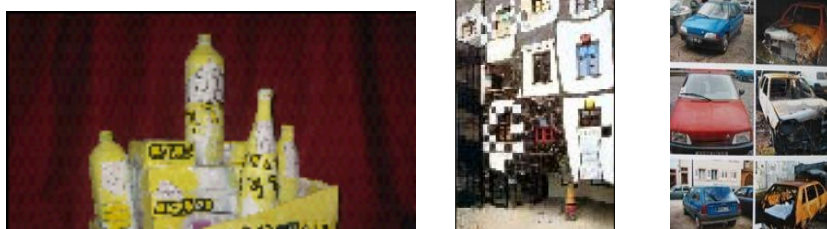
b-Des inventaires pour comparer

Comparer son église, sa fontaine, Avec celle d'autres villages, d'autres pays ...

c-Des inventaires comme prétexte à des activités plastiques



d-Des inventaires comme « matériaux » pour un projet architectural, pour faire le portrait d'un lieu



Valorisation

Quelques procédés d'inventaires et de valorisation : tableaux, collections, boîtes, vitrines, carnets mémoire



Inventaire et exploitation d'objets contenus dans les musées

Les propositions ci-dessous sont également valables pour les objets contenus dans les musées.

Les inventaires permettent dans ce cas de faire des carnets de croquis qui sont de véritables outils de travail pour la mise en mémoire de formes et de motifs. Ces carnets peuvent aussi être des objets artistiques en soi.

Un exemple de l'exploitation d'un inventaire de formes, de motifs, de symboles à travers la découverte d'un musée



patrimonial comme le musée de Normandie

Proposition de projet : Inscrire l'objet ou le lieu dans une fiction



Inventer une histoire mettant l'objet ou le lieu en scène et réaliser les illustrations (photo / dessin / peinture / gravure et impression / collage / vidéo/ installation)

Une fiction à partir d'un lieu patrimonial. Le mystère de la Villa un exemple concret qui allie production plastique et expression écrite.



Villa Montebello - Trouville

Consigne : imaginer un événement se déroulant dans ce lieu puis le raconter plastiquement en incrustant des éléments prélevés dans des catalogues et journaux pour créer une sorte de roman-photo en plusieurs images.

Des photos représentant différents itinéraires dans la ville sont tirées au sort par des enfants qui inventeront un conte à partir de ces indices.

Autres propositions plastiques

Création / manipulation d'images fixes

- une photographie est projetée à l'aide du vidéo-projecteur sur une feuille blanche format raisin ou grand aigle accrochée au mur. Consigne : dessiner l'agrandissement sur la feuille, puis le mettre en couleur.
- 2 photographies différentes (photos d'ensembles par ex) sont tirées sur papier format A4. Consigne : perturber l'espace en mélangeant ces 2 prises de vues par découpages et collages.
- 1 photographie est tirée en format A4, puis agrandie en A3 à la photocopieuse (noir et blanc). Consigne : perturber l'espace représenté en substituant (par découpages et collages) certains de ses éléments par des éléments prélevés dans des catalogues ou journaux.
- 1 photographie est tirée sur papier en format 10x15. Consigne : coller cette prise de vue sur une feuille canson format A3 puis imaginer un hors-champ
- Une photographie aérienne peut être réinterprétée par d'autres codes de couleur et devenir une abstraction.
- On peut transposer l'espace donnée à voir, en bas-relief avec de la terre par exemple.
- Prendre des séries de photos sur un même thème (château d'eau, église...) On privilégiera un cadrage et un point de vue inattendus.
- Prendre chaque jour la photo d'un même lieu sous des angles variés, sous des lumières et des moments de journées différents.
- 1 croquis de détail. Consigne : mise en couleur de ce croquis à l'encre. Travail graphique sur certains espaces colorés à l'aide d'une plume ou d'un calame et d'encre noire. Réincruster ce détail retravaillé dans une photographie prise dans le même environnement.
- Réaliser des panoramas en dessin avec les photos prises sur les sites patrimoniaux.
- Réaliser des carnets de voyage dans mon patrimoine (**sur le drive présentations de carnets de voyage en patrimoine** réalisés dans le cadre du projet Monc "The Mysteries of Our Neighbour's Culture" (projet ville de Caen/Portsmouth) "Les Mystères de la Culture de Notre Voisin"

Compositions plastiques, installations et l'organisation spatiale

- Réaliser des volumes (maquettes) représentant les modules architecturaux d'un lieu patrimonial. (Penser à utiliser des chalumeaux fixés par du ruban adhésif)
- Emballer des lieux pour mieux les souligner (photos témoins)
- Composer de « petits musées patrimoniaux » avec des objets et différentes matières prélevées, des photos, des textes...(accumulation de souvenirs jouant sur la mémoire collective qui fondent notre identité) Les objets peuvent être peints, décorés, emballés ou simplement assemblés.
- Créer des boîtes évoquant les cinq sens
- Organiser des collections d'objets sur un même thème...(varier les critères de tri)
- Réaliser des tailles de pierre ou de bois.
- Créer une mosaïque, motif qui se répète, dans le cadre d'une dimension imposée.
- Réaliser des enluminures en utilisant différentes techniques. (ex peinture à l'œuf sur parchemin)
- Réaliser des empreintes d'objets patrimoniaux dans de la terre de différentes couleurs.
- Composer une affiche promotionnelle recensant les éléments d'un patrimoine local (des objets peuvent être collés en relief)
- Concevoir des jardins miniatures dans des boîtes à chaussures.
- Prélever des morceaux d'affiche de l'environnement et les ré agencer ou les lacérer.

Les images animées

- Réaliser un diaporama, un film documentaire ou une fiction sur un sujet
ex : « Mon école comme vous ne l'avez jamais vue » projet de clip
- mise en images de textes lus ou écrits par les élèves
- A partir de « J'aime, je n'aime pas », chacun dresse une liste de sujets patrimoniaux.
- Inventaire filmé d'un patrimoine local.

EXEMPLES DE PROJET

Installation : s'approprier le paysage Cycle 3

Vue d'ensemble :

Dans le cadre d'un projet d'école sur l'environnement, les élèves vont aborder le paysage par la pratique des arts visuels. Cette situation leur permet de s'approprier le paysage par le dessin puis par l'installation dans le paysage. Ils prennent ainsi conscience de leur possibilité de transformer leur environnement par une action.

Objectifs :

Permettre aux élèves :

- d'expérimenter des fonctions différentes du dessin : le dessin pour représenter le réel, le dessin pour élaborer un projet, le dessin pour garder une trace, pour communiquer,
- d'apprendre à passer de l'espace tridimensionnel à sa représentation en deux dimensions, en utilisant les repères fournis par des cadres,
- d'élaborer un projet d'installation dans le paysage pour comprendre les pratiques artistiques *in situ*, leurs modalités et leurs enjeux.

Matériel :

- Carnets de croquis,
- Matériel de dessin (crayons, crayons de couleur, fusains, pastels),
- Cadres en bois et piquets,
- Appareil photographique pour garder une trace de l'installation.

Déroulement :

Avant la rencontre avec l'artiste, l'enseignant a mis en place des activités telles que :

- une lecture de paysage dans laquelle les élèves observent, décrivent et dessinent le paysage qu'ils ont sous les yeux. Ils commencent par recueillir sur ce paysage des informations relatives à sa réalité physique : les lignes, les reliefs, la trace des activités humaines qui l'ont façonné. Puis ils rendent compte par écrit ou par des dessins de leur perception du paysage, en s'aidant d'un tableau composé de quatre rubriques (ce que je vois, ce que je touche, ce que j'entends, ce que je sens) et d'une liste de termes (immense, calme, irrégulier, régulier, bouleversé, dévasté, artificiel, naturel, infini, monotone, varié, plaisant, grandiose, oppressant, etc.).
- Une visite au musée où les élèves abordent l'évolution de la représentation du paysage au cours de l'histoire. Le paysage est utilisé comme décor pour des scènes religieuses ou mythologiques au XVI^e siècle, il devient le sujet principal du tableau au XIX^e siècle. En analysant de manière plus précise un nombre restreint de tableaux, les élèves abordent des notions de composition (le point de vue, les plans, les lignes) et observent comment le peintre rend la profondeur de l'espace par les lignes et la couleur.

Puis les élèves rencontrent l'artiste et envisagent le paysage sous un autre angle. L'artiste présente aux élèves son travail et différentes œuvres appartenant au land art. Les élèves le questionnent sur son travail.

Dans un premier temps, il leur propose d'utiliser des viseurs pour regarder et représenter le paysage, avant de procéder à des installations dans le paysage.

En extérieur, munis de leurs carnets de croquis et de matériel de dessin, les élèves découvrent et comparent les cadres, identifient les formes des lucarnes (cercle, carré, rectangle, ovale de différentes tailles) et choisissent celle qui leur convient. Ils regardent à travers ces lucarnes, choisissent une vue du paysage et dessinent ce qu'ils voient à travers le cadre : les limites du cadre leur permettent de représenter le paysage plus facilement.

Dans un deuxième temps, ils observent leurs réalisations, constatent les différences de cadrage, décrivent les éléments en présence, soulignent l'intérêt des dessins. Ils peuvent notamment apprécier la différence de précision, de rendu de l'espace entre ces dessins et ceux qu'ils avaient faits précédemment pendant les lectures de paysage.

S'appuyant sur ces premières réalisations, les enfants vont maintenant travailler sur la proposition « transformer cette partie de paysage par une action ».

Ils imaginent une intervention dans la portion de paysage représentée. Ils commencent par dessiner ce qu'ils vont réaliser (ajout d'un objet, modification du paysage avec des matériaux naturels - amas de branches, tracé avec des cailloux, emballage ou camouflage d'un élément végétal, plantation, tracé d'une forme creusée dans le sol...). Ainsi, après avoir utilisé le dessin pour observer et fixer une image, les élèves l'utilisent maintenant pour :

- élaborer un projet, le visualiser avant réalisation,
- échanger, à partir de ce dessin, avec leurs camarades et avec les adultes,
- prévoir le matériel et le temps nécessaire pour la réalisation du projet dans le paysage.

Enfin, les élèves réalisent l'installation dans le paysage à partir de leur projet. Ces installations photographiées pour en garder une trace peuvent donner lieu à une exposition ouverte à tous.

Remarques :

- On développera différents apprentissages en fonction des outils et des supports proposés :
 - en utilisant le crayon noir uniquement, l'enfant travaille plus sur les contours et peut ajouter des détails,
 - le fusain, moins précis, le conduit à simplifier les formes ; l'enfant travaille plus vite, de manière moins détaillée,
 - la craie grasse ne permet pas d'effacer : il faut soit prévoir son tracé, soit tirer profit des tracés qui ne conviennent pas,
 - un support de grand format induit un geste ample qui engage davantage le corps dans le dessin qu'un support de petit format ; le dessin peut être plus libre et plus expressif.
- En regardant dans un espace délimité, les lignes, la profondeur, la taille des éléments représentés sont perçues par rapport au cadre. On voit à quelle hauteur les lignes du paysage rencontrent les limites du cadre, on voit mieux les obliques grâce à l'angle qu'elles produisent avec les bords du cadre. Les limites données par le cadre correspondent à celles de la feuille de dessin. Dans le cadre, l'espace du paysage en 3D devient une image en 2D que l'enfant reproduit plus facilement. À l'intérieur du cadre, l'enfant peut soit faire une représentation objective de ce qu'il voit, soit laisser aller son imagination vers une représentation plus personnelle.
- La proposition de transformer le paysage est l'aboutissement d'une démarche qui va de la conception du projet à la réalisation puis à son exposition. Les enfants s'expriment à travers un projet de longue durée, qui leur permet de mettre en avant leur capacité de conception et de réalisation. C'est à la fois le moyen de mettre en œuvre un projet commun et de faire ressortir les capacités de chacun, d'affirmer son identité et sa personnalité.
- L'installation dans le paysage par la transformation peut être orientée par des indications comme :
 - « transformez par la couleur »,
 - « donnez à voir ce qu'on ne voit pas d'habitude »,
 - « mettez en valeur un élément que vous aimez dans ce paysage »,
 - « imaginez une action pour perturber le paysage »,

Œuvres liées :

Les œuvres liées à cette piste pédagogique montrent différents traitements du paysage par les artistes. Le paysage peut être représenté et constituer le décor d'une scène comme dans **l'Angélus** de Jean-François Millet. Dans **Pommier en fleurs** de Mondrian, c'est l'arbre même qui sert de motif aux jeux linéaires. Le paysage au lieu d'être représenté peut devenir le support sur lequel l'artiste intervient directement : Jean Véraime dans **Désert du Tibesti** le modifie par la couleur, Richard Long le marque par une ligne dans **Along the way**. Joël Paubel s'installe dans le paysage avec sa spirale au **Mont Saint-Michel** en hommage à Robert Smithson. « Qu'est-ce qu'une œuvre d'art ? Quelle est sa fonction ? En quoi concerne-t-elle le spectateur ? », ce sont des questions de ce type qui peuvent être abordées avec les élèves en étudiant ces œuvres.

Liens avec les autres disciplines :

La pratique des activités artistiques en lien avec le paysage renvoie à d'autres disciplines telles que :

- la géographie et les sciences et vie de la terre pour l'étude géophysique de l'environnement,
- la géométrie pour l'étude des lignes et le travail sur l'espace en deux et trois dimensions,
- l'histoire pour la mise en perspective historique de la représentation de l'environnement,
- le français pour l'acquisition d'un vocabulaire spécifique lié à la description des œuvres et à l'art contemporain.

Vue d'ensemble :

Dans le cadre d'un projet d'école sur l'environnement, les élèves vont aborder l'espace de leur village avec un artiste. Cette situation leur permet de s'approprier leur environnement par des activités de construction. La réalisation collective de grande dimension permet d'enrichir leur perception de l'espace et des matériaux et leur donne des clés pour comprendre les œuvres contemporaines qui traitent de l'environnement.

Objectifs :

Permettre aux élèves :

- de comprendre mieux l'espace de leur village et la place qu'ils occupent dans cet espace physique et humain, de s'approprier cet espace à travers des réalisations plastiques,
- de jouer avec les rapports d'échelle dans l'espace en fabriquant des espaces plus petits ou plus grands que soi,
- de s'intéresser aux matériaux de construction de leur environnement et de s'approprier des matériaux inhabituels dans leur pratique des arts visuels,
- de comprendre des démarches artistiques qui jouent sur les notions de point de vue et d'échelle abordées dans leur pratique.

Matériel :

- Carnets de notes et de croquis,
- Photographie aérienne et plans du village,
- Briques de construction en grande quantité,
- Appareil photographique pour garder la trace de leur réalisation.

Déroulement :

Avant la rencontre avec l'artiste, l'enseignant a mis en place des activités telles que :

- une enquête qui permet à chaque enfant de réunir des informations qui l'amènent à se situer dans l'environnement : son adresse, le nom du hameau, sa distance par rapport au village, la distance et le trajet entre le lieu d'habitation et l'école, etc. Il implique ses parents dans sa recherche. De son côté, l'enseignant ramène les informations de chacun à l'échelle collective : la situation du village dans le département et la région, les voies de communication. Il apporte des connaissances de géographie physique et humaine, ainsi que le vocabulaire approprié.
- Deux repérages dans le centre du village pour observer de manière plus approfondie et sous ses divers aspects cette partie de leur environnement :
 - un premier repérage leur permet de comprendre la disposition des rues, des édifices principaux. Ils dessinent chacun un plan sur lequel ils situent les éléments essentiels : place, église, commerces, rue principale, passant ainsi de l'expérience de l'espace à sa représentation schématique.
 - Un deuxième repérage permet une approche sensible et personnelle du lieu. Dans un premier temps avec l'enseignant, ils expriment leurs impressions oralement puis notent leurs remarques. Ils font des dessins pour garder une trace de ce qu'ils apprécient. Dans un second temps, ils rencontrent un architecte qui les intéresse aux matériaux de construction. Les élèves identifient différents matériaux (brique, pierre, moellon, pisé) et les caractérisent (couleur, texture, action du temps sur le matériau). L'architecte apporte des informations sur leur utilisation dans l'architecture locale.

Avec l'artiste, ils s'engagent dans une production collective.

Le travail avec l'artiste permet une nouvelle manière d'appréhender l'espace du village, à partir d'une activité de construction. À grande échelle et avec des briques, il leur propose d'imaginer une évolution de leur village en ville et d'en construire le centre à l'extérieur de l'école.

- Le plan du village est tracé au sol ; les élèves se réfèrent à leurs propres dessins, des plans IGN, et une photographie aérienne du village.
- La réalisation collective se déroule sur un temps court (une heure) pour engager rapidement tous les élèves dans l'action. Les élèves respectent la disposition des commerces et lieux importants du village actuel, mais placent des blocs d'immeubles au lieu des habitations individuelles. Ils imaginent des formes d'immeubles, empilent des briques en cherchant l'équilibre de leur construction.

L'espace créé est assez vaste pour qu'ils puissent y entrer tout en permettant une vue d'ensemble. C'est une échelle intermédiaire entre le village réel et une maquette d'architecte.

La réalisation est photographiée sous plusieurs angles en vue plongeante ou à partir du sol. Les photographies permettent à chaque enfant de garder une trace du travail collectif et éphémère. Elles permettront de revenir ultérieurement sur la réalisation et serviront de point de départ à d'autres activités qui porteront par exemple sur le point de vue. L'enseignant, de retour dans la classe, présente des œuvres d'artistes et les met en relation avec la pratique des élèves.

Remarques :

- Utiliser de vrais matériaux de construction et réaliser un travail de très grande dimension est motivant pour les enfants. Le caractère imposant de la réalisation est valorisant.
- La sensibilisation à l'architecture en arts visuels se fait par ce type d'activités où l'enfant peut mettre en jeu sa perception de l'espace en même temps qu'il s'exprime en inventant des formes. Quand il réalise des maquettes d'architectures imaginaires, photographie et dessine des lieux, quand il visite une ville en étant attentif aux matériaux, aux formes, à l'organisation des rues, il prend conscience qu'il fait partie d'un espace sur lequel il peut agir. Cette expérience de l'espace est proposée dès la maternelle. En cycle 2 et 3 l'enseignant la complète en établissant des liens avec l'histoire pour donner à comprendre l'évolution de l'environnement et donner des repères.

Cœuvres liées :

Les œuvres liées à cette piste pédagogique montrent différentes approches de l'espace construit par les artistes. L'étude des œuvres permet de mettre en relation l'expérience vécue par les enfants avec les partis pris des artistes. L'action de la lumière sur la **Cathédrale de Rouen** peinte par Monet renvoie à leur expérience de regard et de perception du matériau, de la lumière et des formes des bâtiments. **L'empaquetage du Pont Neuf** par Christo renvoie à leur regard sur les volumes et les formes des bâtiments. Les dimensions et l'inscription de l'œuvre **Displaced arc** dans la ville par Christine O'Loughlin renvoient à l'échelle de leur réalisation. La ville peinte par Patrice Mortier dans **Times Square** rejoint leur expérience de transformation du village et à leur représentation de la ville.

Liens avec les autres disciplines :

La pratique des activités artistiques en lien avec l'environnement renvoie vers d'autres disciplines :

- la géographie pour l'approche physique et humaine de l'environnement, la lecture de plans et de cartes,
- l'histoire pour la mise en perspective des techniques de construction,
- le français pour l'acquisition d'un vocabulaire spécifique lié à la description des bâtiments et des œuvres.

Photographie et arts plastiques : l'histoire et nous Cycle 3

Vue d'ensemble :

Dans le cadre d'un projet autour de la notion de mémoire, les élèves vont mettre en relation leur histoire individuelle et la mémoire collective. Cette situation leur permet d'aborder l'image photographique mais également d'autres modes de fabrication d'images en étant tour à tour observateurs et producteurs.

Ils s'engagent dans un projet qui les implique personnellement en mettant en jeu les liens qu'ils établissent entre l'histoire et leur histoire personnelle, leur origine, celle de leur famille.

Ils s'approprient dans leurs réalisations des images qui appartiennent à la culture commune. Ils mènent le projet jusqu'à la mise en valeur de leurs réalisations au sein d'une exposition dans l'école.

Objectifs :

Permettre aux élèves :

- de décrire, comparer, trier des images, dégager des éléments d'un document visuel et mener une recherche pour compléter les informations dont ils disposent (date, contexte historique, auteur du document, etc.),
- d'acquérir des notions de composition d'image et comprendre que leurs choix de composition génèrent du sens, en expérimentant différents modes de fabrication d'images fixes et en utilisant le même visuel à plusieurs reprises avec des moyens différents (montage, collage, mise en scène photographiée, fabrication d'une nouvelle image intégrant la précédente...),
- d'expérimenter et d'observer différents types de relation entre texte et image,
- de comprendre que l'image est un moyen d'expression à part entière, qu'elle est le résultat construit d'une intention,
- d'exercer un regard critique et personnel sur les images, celles des autres et les leurs,
- de s'interroger sur son identité, sur les notions de mémoire, d'origine et de les mettre en jeu dans des productions personnelles.

Matériel :

- Objets et images pour constituer un « trésor de mémoire », - Appareil photographique et pied, - Matériel d'arts plastiques.

Déroulement :

Avant l'arrivée de l'artiste, l'enseignante consacre plusieurs séances à la constitution d'un matériau collectif pour les réalisations écrites et visuelles.

- Dans un premier temps, les élèves notent au tableau les mots et expressions qu'évoquent les mots « levez les yeux, la mémoire ». Individuellement, au moment où il le souhaite, chaque enfant se déplace et écrit un ou plusieurs mots en fonction des idées qui émergent. Il les note sans jamais effacer ni recouvrir les mots des autres. La surface se remplit peu à peu, les mots se diversifient par association d'idées et finissent par constituer un matériau collectif pour les activités futures. Il est prévu de continuer de remplir ce tableau durant les différentes étapes du projet.
- Dans un second temps, l'enseignante dispose sur une table le « trésor de mémoire » constitué d'images et d'objets (photographies, livres, cartes, objets utilitaires ou décoratifs, articles de journaux, albums, etc.) qu'elle a apportés. Elle demande aux élèves d'apporter leur contribution à la constitution de cette mémoire collective : au cours de la semaine, chaque enfant apporte un ou plusieurs objets auxquels il est attaché et qui correspondent à son idée de la mémoire. Avant de les ajouter au trésor, il explique les raisons de son choix à l'ensemble de la classe ; l'ensemble peut être manipulé par chacun. Les élèves continuent par ailleurs d'écrire au tableau les nouveaux mots en relation avec les objets présentés... Trésor et tableau s'enrichissent ainsi mutuellement.

Lors de sa première intervention dans la classe, l'artiste commence par un court exposé et un dialogue avec les enfants qui permettent de poser quelques repères historiques (sur la naissance de la photographie, l'évolution des techniques) et de prendre conscience de la capacité des images à témoigner des événements passés. Les images photographiques sont envisagées selon leur fonction (photo souvenir, photo de famille, archive, reportage, photographie à finalité esthétique ou scientifique) et selon leur rapport au temps (contexte de production, mode de narration).

Le photographe explique qu'une image existante peut être réactivée et devenir personnelle si elle est rephotographiée, mise en scène, placée dans un nouveau contexte. Chaque élève va ensuite choisir dans le trésor collectif soit un document et un objet, soit un document seul, lui appartenant ou non. Il s'agit de les mettre en relation et de préparer leur « mise en scène » pour réaliser une photographie.

Les élèves travaillent individuellement ou en groupe, discutent des choix, s'entraident, se questionnent. L'agencement des objets répond à des critères variés qui vont des considérations purement plastiques (couleur, matière, taille des objets) à des critères affectifs (réunir dans une même image des éléments importants pour soi), narratifs (imaginer une histoire qui réunit ces objets) et esthétiques.

Avec l'aide de l'artiste, ils acquièrent des notions techniques élémentaires de prise de vue (cadrage, distance, profondeur de champ, hors champ, vitesse d'obturation). Chaque élève prend ensuite sa photographie en étant attentif au point de vue, à la distance de prise de vue et à l'orientation de l'image. L'écart entre la composition des objets (en 3D) et son image (en 2D) fait l'objet de discussions et prolonge les premières analyses d'images.

Entre deux ateliers avec l'artiste, l'enseignante fait produire de courts textes. Les élèves puisent parmi les mots inscrits au tableau et les composent pour produire du sens, comme ils ont puisé dans le « trésor de mémoire » pour composer leurs images. En considérant véritablement les mots comme un matériau, ils rompent avec leurs habitudes d'écriture. Les fautes d'orthographe seront corrigées, mais la syntaxe ne le sera qu'avec l'accord de l'enfant après discussion sur le sens des phrases.

Lors de la séance suivante, ils réalisent une composition plastique. Dans un premier temps, les élèves découvrent leurs photographies tandis que le photographe découvre leurs écrits. Puis les élèves vont réunir dans une même réalisation les créations de texte et les images réalisées. Le thème proposé est toujours « la mémoire ». Ils choisissent les outils et moyens plastiques qui leur conviennent et réinvestissent leur image. Ils cherchent comment articuler le texte et l'image : selon la manière de composer la réalisation, le texte peut soit simplement légèrer l'image, soit en orienter sa lecture ou en modifier le sens.

Les élèves approfondissent ainsi leur réflexion sur le sens véhiculé par l'image.

Dans leurs choix de composition, ils comprennent l'importance de la couleur, du choix des éléments, de leur découpe et de leur disposition. Ils prennent conscience que le texte est un constituant plastique au même titre que les formes, les couleurs et les matières, et qu'une image se construit en fonction d'intentions.

Ils cherchent des solutions pour créer une image cohérente et unique malgré l'hétérogénéité des éléments disponibles : photocopie de leur image, texte, couleur, papiers de différentes qualités, matériaux de toutes sortes, outils graphiques...

Chaque élève présente sa réalisation et échange avec la classe. La classe, l'enseignante et le photographe soulignent l'inventivité et le caractère personnel des réalisations. Ces dernières sont ensuite photographiées de manière à constituer une nouvelle image.

La préparation de l'exposition avec l'artiste est l'occasion d'exercer un regard critique sur les réalisations et de se poser des questions sur ce que l'image restitue réellement des intentions de son auteur. Par groupes, les élèves trient les photos. L'artiste a opéré un premier choix qu'il leur soumet et auquel ils réagissent. Il leur fait expliciter les raisons qui ont motivé leurs choix d'images et leur donne la possibilité de réintroduire dans la sélection des photos qu'ils souhaitent voir figurer dans l'exposition.

L'enseignante les amène à dater les photographies. Le cas échéant, les enfants font des recherches pour avoir des informations précises de date, de contexte.

Œuvres liées :

Une image n'est jamais le témoin objectif de l'histoire même lorsqu'il s'agit d'une photographie de reportage. Dans l'image de Robert Capa, **Républicain espagnol tombant au combat**, le choix de l'instant, du cadrage et des conditions de prise de vue sont déjà un engagement du photographe.

Les œuvres d'art, même lorsqu'elles donnent une vision détaillée d'un événement, ne sont pas des documents historiques. Ainsi David, dans le **Sacre de l'Empereur Napoléon I^{er}**, a pris de nombreuses libertés par rapport à la scène réelle du couronnement.

Dans **Guernica**, Picasso ne montre pas la guerre mais exprime son engagement face au désespoir du peuple espagnol par l'expressivité des formes. **Monument Odessa** de Boltanski fait appel à notre mémoire collective par une installation évocatrice mais sans faire référence à un événement particulier.

Liens avec les autres disciplines :

La pratique des activités autour de l'image sur le thème de la mémoire renvoie à d'autres disciplines telles que :

- la maîtrise de la langue (expression orale et écrite) pour l'acquisition d'un vocabulaire spécifique lié à la description des images,
- l'histoire pour l'acquisition de connaissances et de repères, le travail à partir de documents.

III - Arts du spectacle vivant - Le théâtre en patrimoine



Proposition de quelques supports pour entamer un projet théâtre :

Lire, Jouer et mettre scène

- des contes populaires, un album jeunesse,
- des rituels de vie, des lettres lues, des pièces inscrites dans l'histoire locale, le Carnaval,
- des scènes issus de tableaux rencontrés dans des musées,
- s'accaparer des objets du patrimoine pour les mettre en scène,
- faire vivre un lieu patrimoniale en inventant une scène historique s'y déroulant,
- rejouer une scène historique,
- évoquer des métiers patrimoniaux

L'expression dramatique peut revêtir plusieurs aspects proches mais distincts les uns des autres :

- 1- le jeu dramatique avec improvisation plus ou moins concerté ou plus ou moins induite par le maître
- 2- le mime ou la dominante gestuelle prime sur le sens des mots utilisés comme supports sonores
- 3- les formes animées (marionnettes et tous les jeux d'ombres du corps) ou l'activité de symbolisation reste complexe (distanciation de son propre corps et jeu par procuration médiation)



IV - Danse et patrimoine



La danse créative à l'école est une opportunité pour les élèves d'explorer et de développer une motricité expressive, de se construire un langage corporel original, de s'ouvrir à une culture chorégraphique. Engager ses élèves dans un projet de danse, c'est les conduire dans une démarche de création dans laquelle ils seront danseurs, spectateurs et chorégraphes.

Le projet « danse et patrimoine » peut s'appuyer sur la richesse du patrimoine rural ou urbain, ou sur celle des musées.

Illustration, le travail proposé par le Conservatoire des villes de Caen, le Havre et Rouen, sur le Patrimoine : <https://www.youtube.com/watch?v=3AJQwpe9P08>

Pour chacune de ces entrées, nous proposons des extraits d'œuvres, pour la plupart issus du patrimoine de la danse. Ils vont permettre d'ancrer la pratique des élèves sur des repères culturels. Ils vont pouvoir, en amont de la pratique, contribuer à une meilleure connaissance et construire des représentations ; ou bien, en cours de la séquence, enrichir la pratique par des relances issues du visionnage.

Voir le document pédagogique « la danse créative à l'école » :

<https://prim14.discip.ac-caen.fr/la-danse-creative> (sur le site de la DSDEN14)

La thématique retenue permettra d'engager les élèves dans un projet convoquant le « Lire, écrire, parler, écouter, voir » à travers le patrimoine *urbain, rural, industriel, naturel...*

Patrimoine urbain et naturel

Que ce soit l'espace urbain, l'espace naturel ou les espaces scéniques, ces espaces vont être porteurs d'intention et de sens. Ils invitent à explorer les innombrables possibilités du corps en mouvement.

Les œuvres chorégraphiques

Le corps et le mouvement dans son environnement architectural :

Julie DESPRAIRIES : Chorégraphe de l'architecture de la ville et du paysage, Despairies, réalise des projets pour des espaces urbains ou ruraux qui s'appuient sur les caractéristiques tant plastiques qu'historiques ou humaines des contextes explorés. Elle travaille depuis près de vingt ans dans des bâtiments ou des ensembles urbains. Les répétitions de ses créations commencent ordinairement par un échauffement, qui a lieu dans les espaces bibliothèque, du musée, de la mairie, du quartier investis. Elle a donc développé, avec ses danseurs une méthode de préparation du corps qui s'appuie sur les caractéristiques des sites.



Julie
dans

Figure 1 Photos : Inventaire dansé de la ville de Pantin - Julie Desprairies - 2014 © Gll Gueu

de la

Sites : <http://compagniedesprairies.com/Journal%20Cie%20des%20prairies.pdf>

- https://www.numeridanse.tv/dancevideotheque?type=author&id=56124&label=null&offset=0&limit=12&ressource=*&date=*&country=*&contributor=*&format=*&geo=*&sort=date&collection=

Trisha BROWN (1936-) : Pour faire évoluer les corps, elle investit l'architecture urbaine (rues, façades et toits d'immeubles...), la nature et ses éléments (forêt, arbres eau, air) et invente d'autres formes et rapports entre le corps et l'espace. Le corps est placé dans des situations inhabituelles. Elle explore la verticalité et l'horizontalité ; elle se joue du poids et de la gravitation. Marches des danseurs sur les arbres, corps allongés flottant sur des radeaux et autres *Equipment Pieces*, pour corps en suspension. L'espace est un espace de jeu. Elle a souvent créé des œuvres adaptées aux lieux. Ici, les danseurs dansent sur les toits :

- **Roof and fire piece (1973)** : <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/roof-and-fire-piece>

Willi DORNER :

Ses projets jouent littéralement de l'imbrication des corps dans l'architecture de la contrainte, transformant momentanément notre rapport au milieu urbain.



urbaine et

- **Bodies in urban spaces**

<https://www.youtube.com/watch?v=xxwXNLQW3ds>

Le corps et le mouvement dans un environnement rural

Wilkie Branson et Joel Daniel (Dance Company Champloo)

Ils entreprennent un voyage s'aventurant sur une montagne boisée. Ils puisent une liesse et une force retrouvées dans l'unité complémentaire qu'ils ont découverte.

- **STRONGER (2009)** http://www.numeridanse.tv/fr/video/511_stronger
<http://vimeo.com/11272451>

Julie DESPRAIRIES : <https://www.magnanerie-spectacle.com/cies/julie-desprairies-2020-2021-2/>

Danser dehors : parcours numéridanse : <https://www.numeridanse.tv/themes/parcours/danse-dehors>

Pistes pédagogiques

Danser à l'extérieur

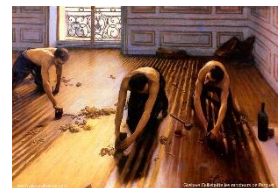
Tenir compte des contraintes de l'espace (arbres, escaliers...) pour les intégrer à la danse.

1. **Photo ou exploration de l'espace** : à partir des éléments physiques de l'espace, donner des mots de description (lignes, surfaces, couleurs) et des mots évocateurs (impressions).
2. **Activité d'exploration dansée** : réaliser toutes les actions possibles avec les contraintes de l'espace.
3. **Activité de composition** : composer une phrase dansée avec des actions choisies.
4. **Activité de transformation** : enrichir et transformer avec les mots et/ou transposer dans un espace scénique.

Le patrimoine « des œuvres muséales »

Les œuvres du patrimoine muséal peuvent être des déclencheurs du mouvement dansé et enrichir les propositions.

S'appuyer sur les œuvres que l'on trouve dans les collections traversées lors des visites au musée des Beaux-Arts, au FRAC, au musée de Normandie, à la Villa Montebello, au musée Baron Gérard ou lors de visites virtuelles des musées nationaux...



Les œuvres chorégraphiques

Une œuvre du musée d'Orsay : les raboteurs

- « Les Raboteurs » avec Cyril Collard, d'après l'œuvre de Gustave Caillebotte en 1988, Angelin PREJLOCAJ
Extrait : <https://www.dailymotion.com/video/xd2024>

Pistes pédagogiques

A partir d'une œuvre muséale : [ici](#) les raboteurs

- 1) **Visionnage de la vidéo ou observation de la reproduction du tableau** :

1^{er} visionnage : Qu'est-ce que l'on voit ? Trois hommes musclés au sol, poncent, rabotent le parquet, dans un appartement luxueux...

2^{ème} visionnage : Qu'est-ce que cela évoque ?

Noter les propositions pour réaliser une liste de mots : verbes d'action, adjectifs...

- 2) **Activité d'exploration** : partir des actions. Reprendre les mots écrits lors du visionnage.

- 3) **Activité de composition individuelle** : traversée avec 3 contraintes de verbes (tourner, glisser, descendre au sol).

- 4) **Activités de transformation** en jouant sur des énergies différentes : Raboter lentement/ vite, glisser lent, se lever...réaliser une statue pour finir. Chorégraphe en jouant sur l'unisson.

Autre exemple : Les personnages du musée de la Villa Montebello (Trouville)

Travail à partir du costume, portrait social.

- L'habit du pêcheur, les tenues des élégantes en villégiature, les costumes de bain...

Pistes :

1. Description des costumes, à partir des tableaux présentés (ou des costumes)
2. Exploration des actions liées au costume,
 - Les actions du pêcheur
 - Les déplacements et actions des bourgeois ou bourgeoises en promenade
 - Les jeux de baignade
3. Composition à partir de ces actions. Choix d'une ou plusieurs actions
4. Accumulation des phrases de plusieurs danseurs

Le patrimoine de la danse

Les œuvres chorégraphiques

Boris CHARMATZ, directeur du musée de la danse : « Vingt danseurs pour le XXème » :

Cette célébration de la danse du XXe siècle invite les spectateurs à une promenade dans les espaces publics d'opéras. Des solos du répertoire chorégraphique du XXe siècle sont interprétés par les danseurs de la compagnie. Le chorégraphe a voulu intégrer à ce spectacle une réflexion sur la parole, le mouvement, les lieux de la danse, à travers de nombreuses questions comme « Comment danser dans une bibliothèque ? Dans un hall d'entrée ? ». Il y répond en montrant combien l'histoire de la danse est riche et vivante, et comment chacun peut en découvrir un épisode, un moment particulier au détour de sa déambulation dans l'espace.

- <https://www.youtube.com/watch?v=IQY224pKInI>

Filipe LOURENCO - « Gouâl » : réinterroge les danses traditionnelles du Maghreb. Cette création de groupe interroge le détournement de cette danse traditionnelle. Initialement pratiquée du Nord du Maroc à l'Ouest algérien, l'alaoui est une danse belliqueuse réservée aux hommes. Filipe Lourenço en propose dans Gouâl une écriture contemporaine et inclusive en l'ouvrant à la mixité.

- <https://vimeo.com/422379781>

Christian RIZZO : D'après une histoire vraie...

Le chorégraphe s'inspire d'un souvenir celui d'une ronde soudaine et improvisée par un groupe d'hommes à Istanbul. Il met cette mémoire en mouvement dans un spectacle détonnant. Il imagine un rituel teinté de folklore méditerranéen et de rock tribal, où la danse et sa relation à la musique se jouent des catégories.

- <https://www.youtube.com/watch?v=LVpaKD1wueE>

Un exemple de patrimoine emblématique de la danse :

Le lac des cygnes : Ce ballet, devenu classique du genre, a fait l'objet de nombreuses réécritures.

Des chorégraphes ont entrepris de le revisiter, d'en explorer les thèmes pour en livrer une interprétation toute personnelle, parfois très éloignée de l'original.

“**Le lac des cygnes**” de Mats Ekk 1987

http://www.youtube.com/watch?v=cJ7sm_k_K6Y

“**Swan lake**” de Matthew Bourne 1995

http://www.youtube.com/watch?v=y_n-VIwgXC4

« **Daddy, I've seen this piece six times before and I still don't know why they're hurting each other** » Robyn Orlin 1999

http://www.numeridanse.tv/fr/video/156_cygne-daddy-ive-seen-this-piece-six-times-before-and-i-still-dont-know-why-theyre-hurting-each-other

Pistes pédagogiques

1. Visionnage l'œuvre :

1^{er} lecture : se laisser porter par l'œuvre et voir les sentiments et émotions qu'elle évoque.

2^{ème} lecture : avoir un regard focalisé – Cibler le regard sur une composante de la danse (corps, espace, mouvement, relations...)

2. Activités d'exploration et de composition : explorer des déplacements et des gestes ; et choisir un geste et un déplacement et s'y référer pour construire sa phrase dansée.

Ressources

Ressources vidéos :

Numéridanse <http://www.numeridanse.tv/fr/catalog>

Le tour du monde en 80 danses : Charles Picq, DVD d'extraits d'œuvres chorégraphiques en prêt à Canopé.

Portail Danse sur Wikipédia : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Danse>

Site associatif : <http://www.passeursdedanse.fr/>

Eduscol : Mettre en œuvre une séquence en danse de création

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Concevoir_et_mettre_en_oeuvre/91/4/RA16_C2_EPS_doc_8_fiche_danse_N.D_583914.pdf

Ressources pédagogiques :

Document « **danse créative à l'école** » Equipe EPS 14 : <https://prim14.discip.ac-caen.fr/la-danse-creative>

Danser avec la littérature de jeunesse, TARDIF P., PAGES L., éditions CANOPE, nov.2015

Danser avec les œuvres du musée, TARDIF P., PAGES L., éditions CANOPE, juin 2020

Histoire de la danse :

Danse au XX^{ème} Siècle, GINOT I, MICHEL M, Larousse, Octobre 2008.

V- PROJET REGARDS CROISES SUR MON PATRIMOINE

QUELQUES PISTES EN EDUCATION MUSICALE

Dans ce document, nous vous proposons différentes démarches pour illustrer l'élément patrimonial choisi par une création sonore, qu'elle soit instrumentale, vocale, numérique...

Les objets patrimoniaux peuvent être très variés. En fonction de l'objet patrimonial choisi, nous pouvons vous proposer des œuvres en lien avec ce thème. Par exemple, vous pouvez choisir un jardin, la mer, une église, un site industriel, la forêt... Dans ce cas, merci de nous contacter directement pour que nous puissions vous accompagner au plus près de votre projet.

CHANTER

- Chanter des chants issus du patrimoine, local ou national (chants traditionnels, chant normands...)
- Chanter des chants dont l'objet est le patrimoine. Ces chants vont illustrer un type de paysage, de monument ou évoquer une période historique par exemple.

Nous pouvons vous aider à constituer un répertoire de chants adaptés à vos élèves et relevant du thème choisi.

CREER DES PAYSAGES SONORES

DEMARCHE

1ère étape : Ecoute et recherche de sonorités

1. Faire écouter les sons du paysage que l'on veut reproduire (chaque lieu ou chaque moment de la journée comporte des bruits propres)
2. Lister ce qu'on a entendu de manière précise :
 - Perceptions : source, situation du son dans l'espace, déplacements, intensité
 - Tris et classements de sons : par exemple, dans la forêt : sons continus (vent, eau), mélodiques (oiseaux), rythmiques (petits animaux psst/crcr/frfr), émergences (oiseaux)...
 - Caractérisation : qu'est-ce qui varie ? (trouver les évolutions dans les paramètres : intensité, timbre, durée, hauteur)
3. Chercher à imiter les sons entendus avec des corps sonores divers (petites percussions, voix, corps, matériel de récupération...). Penser à les caractériser d'un point de vue sonore pour en faire de véritables objets musicaux.

2ème étape : Création du paysage sonore

1. Choix des idées sonores (événements ou éléments à sonoriser)
2. Recherche dans la « banque de sons » constituée lors des séances précédentes
Puiser dans la banque de sons (choix des matériaux appropriés / gestes correspondants / nuances d'interprétation), trier et argumenter ses choix.

3. Choix de la forme de jeu

Structurer la pièce musicale à partir des formules de chacun.

Il s'agit d'associer, d'organiser ces formules et de choisir des formes de jeu possible : dialogues, superpositions, alternances, répétitions, ruptures (silences ou événement sonore inattendu),

4. On constitue ainsi un corps (développement à partir d'une ou plusieurs idées musicales). Puis on choisit comment introduire et conclure la pièce.

5. Enrichissement des productions par l'écoute d'autres sources sonores.

Exemple : Écoute de musique descriptive (œuvre musicale contenant un certain nombre d'éléments extra-musicaux — chant d'oiseaux, bataille, phénomènes atmosphériques, cris et bruits divers, réels ou imaginaires, — traduits ou transposés dans le langage musical au moyen d'une imitation plus ou moins réaliste).

DEMARCHE

1ère étape : Recherche des sonorités évoquées

1. Lecture d'image : analyser et lister ce que l'on voit.
2. Rechercher des sons qui pourraient évoquer les éléments visuels listés
Penser à les caractériser d'un point de vue sonore pour en faire de véritables objets musicaux.

2ème étape : création du paysage sonore

Identique à la création précédente

DIRE DES TEXTES, DES POESIES...

Dire ou lire des mots, un énoncé, un texte court, une poésie en utilisant de multiples variations pour en faire un objet de création sonore

Quelques pistes :

A. JOUER AVEC SA PROPRE VOIX

La hauteur

- Jouer sur la mélodie de phrase dite à des hauteurs différentes, en montant, en descendant, en alternant...
- La durée (tempo, vitesse de diction)
- Dire avec précipitation, avec lenteur, inclure des silences, ralentir, accélérer...
- Etirement : chaque syllabe est étirée ou ralentie avec des hauteurs « glissantes » sur le ralenti ou l'étirement
- Dire sur une pulsation, un rythme

L'intensité :

- Dire en chuchotant, dire fort (piano, forte)
- Jouer sur les nuances : dire comme quelqu'un qui s'éloigne (decrescendo), comme quelqu'un qui s'approche (crescendo)
- Dire fort et lentement, fort et rapidement, piano et lentement (confidence), piano et rapidement...

Le timbre :

- Dire en parlant du nez,
- Avec la bouche en avant,
- Avec la gorge,
- En jouant sur des déformations de prononciation (à la manière d'un bébé, en zozotant, avec la voix « enrhubée », en chuintant, à la manière d'un chat...

Les « sentiments » :

- Coléreux, offusqué, furieux, énervé, impatient, triste, ennuyé, vexé, rêveur, songeur, lointain, absent, séducteur, joyeux, surpris...

B. JOUER AUSSI AVEC CELLE DES AUTRES

Lecture en relais

Lecture en décalage : en canon, en écho...

Chœur à plusieurs voix :

- Dire un texte sur une trame sonore établie par un groupe (ostinato, son tenu...)
- Dire le texte en plusieurs groupes. Par exemple : un groupe chuchoté, un groupe avec des étirements de syllabes, un groupe avec précipitations
- Dire le texte en accumulant petit à petit le nombre de récitants
- Utiliser les départs simultanés, décalés, les silences,
- Dire sur tempi différents
- Dire sur des rythmes différents
- Dire sur une pulsation commune, interioriser certaines syllabes, n'en prononcer que quelques-unes.

AVEC DES OUTILS NUMERIQUES : ENREGISTRER, MODIFIER, ORGANISER...

Les outils numériques peuvent permettre de réaliser des créations sonores : mélanger des sons enregistrés, des textes d'origines diverses, mais aussi modifier et transformer les sons de différentes façons.

OUTILS

Plusieurs logiciels sont proposés pour l'édition, le traitement et l'enregistrement de la voix et de la musique.

- Le logiciel gratuit le plus accessible est Audacity : <https://www.audacityteam.org/download>
Il permet d'enregistrer et de superposer plusieurs enregistrements, de s'enregistrer sur une musique, d'ajouter ou de modifier des sons pour un montage sonore...
Plusieurs tutoriels existent, notamment sur ce site suisse :
https://www.educlasse.ch/activites/coursinfo/documents/Audacity_tutoriel.pdf
- Pour la création de musique, il existe plusieurs applications numériques dont une très complète sur Ipad : Garageband.

N'hésitez pas à faire appel aux conseillers pédagogiques pour vous aider en cas de besoin.

LA DEMARCHE DE CREATION EN EDUCATION MUSICALE

D'APRES LES TRAVAUX DE GUILFORD (1961)

SOLLICITATION	FOISONNEMENT	TRANSFORMATION	CHOIX	CONSTRUCTION	PRESENTATION
Inciter	Explorer Improviser	Enrichir Transformer	Combiner Organiser	Produire	Communiquer
<p>Mettre en jeu la créativité à l'aide d'inducteurs comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> • des instruments • des matériaux • des idées prétextes • des jeux vocaux • des objets • des chants • des comptines • des musiques • des thèmes • des lieux • des documents visuels... 	<p>Trouver un maximum de propositions.</p>	<p>Transformer, nuancer les réponses en jouant sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les gestes sonores • les paramètres du son (timbre, hauteur, intensité, durée) • les procédés d'organisation des sons (superposition, imitation, alternance, opposition...) 	<p>Choisir parmi les sons, les gestes sonores, les procédés d'organisation, pour composer en lien avec les consignes données, le projet de communication.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser les sons individuellement et collectivement en respectant les choix effectués. • Rechercher la précision • Répéter pour mémoriser 	<p>Confronter au regard/à l'écoute de l'autre.</p>
<p>Posture enseignant(e)</p> <p>Invite à explorer, multiplie les propositions, les points d'accroche.</p>	<p>Posture enseignant(e)</p> <p>Recherche plutôt la multiplicité des réponses.</p>	<p>Posture enseignant(e)</p> <p>Recherche à affiner le geste musical, les caractéristiques sonores, l'organisation des sons.</p>	<p>Posture enseignant(e)</p> <p>Intervient pour mettre en lien, garantit la cohérence des choix.</p>	<p>Posture enseignant(e)</p> <p>Aide à la mise en lien des propositions dans un projet de production collective.</p>	<p>Posture enseignant(e)</p> <p>Valorise, met en valeur les productions.</p>