

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

1. Définir la notion de patrimoine : le projet cadre

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.

Liste du patrimoine de l'Unesco

<http://whc.unesco.org/pg.cfm?CID=31&I=FR>

Patrimoine scientifique :

<http://patrimoine.atlantech.fr/atlantech/foffice/portail/accueil.html>

Patrimoine industriel :

<http://perso.wanadoo.fr/pone.lateb/patrimoine%20industriel.htm>

Mais on parle également de patrimoine naturel, historique, artistique



Etymologiquement, patrimoine viens de pater (le père), on pourrait donc dire que c'est l'héritage de nos pères, héritage que nous transmettrons à notre tour à nos enfants.

Ouvrage de référence accessible : C'est quoi le patrimoine ? Editions SCEREN

→ *Lecture de quelques extraits de l'ouvrage.*



2. Déterminer la cible

Faire la liste des objets patrimoniaux (ou centre d'intérêt) 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.** ...

** Un bon truc récupérer des prospectus touristiques de la région.*

La place de la maîtrise de la langue apparaît ici de manière évidente : activités de conceptualisation et élargissement du champ lexical.

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 ».

3. Traiter la cible = Formuler le projet.

Comme on l'a vu tout à l'heure, le projet doit se définir en terme d'intention et permettre un questionnement personnel : 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 (et c'est souvent nécessaire) faire vos propres propositions.

Proposition de projet 1

Représenter l'objet ou le lieu

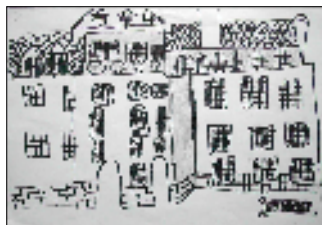
Sur place, prélever des "images" en travaillant les différents modes de saisie

Différentes techniques de dessin et croquis / Photo / Vidéo

Villa (photo dessin)

En classe, exploiter les prélèvements

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



Diversifier les pratiques en variant le SMOG

Maîtrise de la langue : Savoir identifier et nommer les éléments du langage plastique

Supports	Médiums	Outils	Gestes (<i>actions</i>)
Papier	Peintures : huile,	Pinceau	Gratter
Carton ondulé	acrylique, aquarelle...	Spatule	Graver
Papier glacé	Pastels secs, gras	Balai	Frotter
Isorel	Cires colorées	Balle	Etaler
Papier kraft	Fusains	Peigne	Tapoter
Tissus	Charbon	Couteau	Faire couler
Aluminium	Feutres	Fourchette	Souffler
Argile	Fil de fer	Carton	Verser
Plastiques	...	Petite voiture	Déposer
...	

NB. Ces listes se construisent à partir de la pratique et de l'observation des œuvres d'art.