

Intervention VIVI

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)

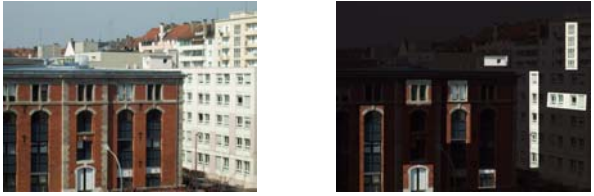

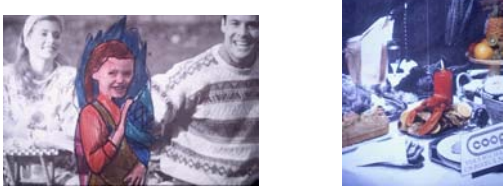


Isoler (pour dire voilà ce que je montre, quel est mon choix)

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.

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

Exemples d'activités

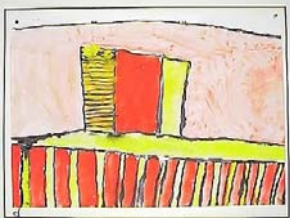


A partir d'images, de photographies	
Activités	Illustration du principe
<p>Isoler avec des caches, de la peinture opaque.</p>	 <p>© F. PY</p>
<p>Découpage N.B. Il s'agit ici d'un exemple typique qui montre bien comment on peut fonctionner : l'action d'isolement n'est pas une fin en soi → réinvestissement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

REM. 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 Ingwiller. 
Modes de saisie : Frottages, empreintes, photographie, vidéo.	Exemple du PAC de Wittisheim 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 partie 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.
		

+ *Hopper ville*

C. TRANSFORMER

→ développement de la créativité et de l'expression de l'imaginaire

TRANSFORMER c'est ...


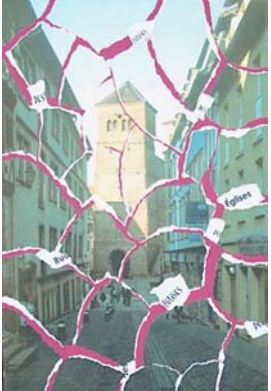

- représenter (la ville, le village, le quartier, la rue, les éléments constitutifs) à travers le filtre d'un point de vue, d'une manière de faire, d'un imaginaire.
- s'approprier (la ville, le village, le quartier, la rue, les éléments constitutifs). Les activités de transformation permettent de rompre 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

		
Laniérage « En sortant de prison, il ne voyait plus le monde de la même manière »	Eclatement « Sans 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)



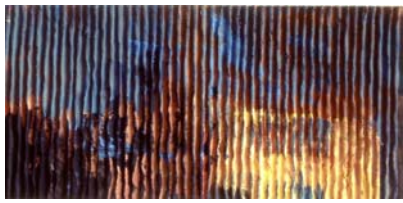
→ Donner un titre :

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)



		
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)

	
Giacometti	EE de Schweighouse 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


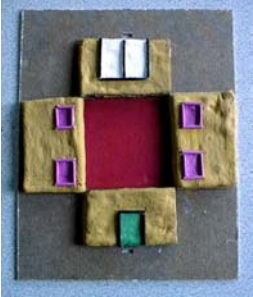
		
Edward HOPPER	©Fabienne Py	Ecole élém. Schweighouse

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 : Cubisme

Variations autour de la multiplicité des points de vue.

		
Peinture	Maquette	Montage photo