

« VilleVillage » Echanges

La place des arts visuels dans la pédagogie de projet

[MONTAGE PPT lié](#) :

1. Première possibilité

Les arts visuels se mettent au service d'un projet préalablement défini.

- Exemple : **Réaliser un jeu de piste** dans sa ville dans son village = le cadre, le titre du tableau.

Il faut donc :

a) **S'interroger sur ce qui, dans le domaine des arts visuels, va pouvoir servir le projet et ce que l'enfant peut apprendre = le projet de l'enseignant.**

→ Les techniques de représentation : dessin, peinture, photo, vidéo

→ Des procédés de TRANSFORMATION pour « brouiller » les pistes.

REM. Les autres disciplines peuvent se poser le même genre de questions. La maîtrise de la langue est omniprésente : les énigmes du jeu de piste peuvent relever de l'expression écrite ou verbale.

b) **Définir la problématique**

Le jeu de piste étant défini (avec les élèves) comme un jeu de reconnaissance (identification d'un lieu, d'un objet...)

La problématique générale est globalement celle du **montrer-cacher**.

c) **Interroger la problématique**

Quelle est mon intention ? : Donner une image la plus fidèle possible ou brouiller les pistes ?

En fonction de mon **intention** je suis amené à faire des choix spécifiques

→ **Indices faciles à retrouver** : → Mise en œuvre de l'opération plastique REPRODUIRE → Techniques « réalistes » de reproduction du réel.

→ **Indices brouillés** : Mise en œuvre d'opérations plastiques : ISOLER – TRANSFORMER → Cadres et points de vue originaux ...

d) **Mise en question de plus en plus concrète = projet de l'élève**

Comment est-ce que je vais représenter tel endroit, tel bâtiment ? Avec quelle technique ?

Comment est-ce que je vais le présenter ? A partir de quel point de vue ? Comment est-ce que je vais le cadrer ?

REM. Ces interrogations sont plus faciles à faire émerger lorsque les élèves ont été confrontés préalablement à des situations analogues (voir techniques d'immersion photos avec AM)

Intérêt de ce projet apparaît de manière évidente :

Il permet d'aborder les différentes techniques de représentation (REPRODUIRE) et de transformation ainsi que tout ce qui y est lié : perspective, les plans, d'autres modes de représentation de l'espace (cubisme, moyen age, art pariétal...)

1. Le projet comme opportunité pour explorer et exercer les **techniques de représentation** :

Représenter de manière réaliste :

- ♣ Dessin : Rohan, Villa décalquage



- ♣ Photos

Présenter – Suggérer

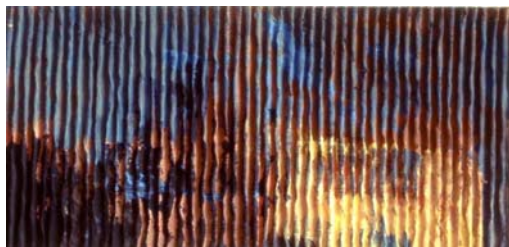
- ♣ Inventaire – S'inspirer des pratiques d'artistes



Diversifier les pratiques

- ♣ En variant le SMOG

Support – Médium – Outil – Geste



Diversifier les pratiques

- ♣ En diversifiant les pratiques d'artistes



Répondre à une problématique spécifique : Brouiller

- ♣ Rechercher des solutions pour dissimuler



Représenter l'espace

- ♣ Apprendre et comprendre les procédés de représentation de l'espace : Perspective, points de vue, plans...



2. Deuxième possibilité :

La démarche artistique devient l'objet du projet

Une approche soutenue par l'action grâce aux opérations plastiques

Isoler – reproduire – transformer - associer

NB. C'est aussi une manière d'interroger le sujet d'étude (VilleVillage) pour faire émerger des questions. Dans ce cas ce sont les arts visuels qui vont déclencher des questions dans d'autres disciplines.

Cette situation inductrice peut venir de l'extérieur : → Défi « VilleVillage 2004/2005 »

Ici une approche visuelle

Exemple : les ronds = → *Buren et ses outils visuels*

Situation inductrice : On propose aux élèves de repérer dans sa ville ou son village tous les objets ronds. (Peut-être le défi)

1. Recherche, repérage (éventuellement lecture ou réalisation d'un plan pour aller à «son objet rond»
3. Reproduction (Dans le domaine des arts visuels → différentes techniques : dessin, photo, frottages, encre → Nécessite peut-être des activités d'expérimentation voire d'entraînement)
4. Au moment de la présentation : Dénomination (vocabulaire) On dirait... (ouverture sur l'imaginaire), C'est joli (dimension esthétique)

Dans le domaine des arts visuels :

- ♣ Activités de transformation (l'œil du cyclope, Alechinsky *arènes*)
- ♣ Approche esthétique et plastique : Jouer avec les formes, les couleurs, les matières (variations sur un même thème, Andy Warhol, Kandinsky « cercles »)
- ♣ Identification (les nommer) → Maîtrise de la langue → Approche fonctionnelle (ça sert à quoi ?) → Ouverture sur un questionnement très riche dans tous les domaines).

S'interroger sur les plaques d'égouts c'est poser un REGARD sur un REGARD !

→ **Découverte du monde** : les réseaux (l'eau dans la ville,... tout ce qui circule sous la ville, la vie des animaux sous terre, les hommes, les grottes, les cavernes, les souterrains)

- ♣ **Arts visuels** : Traduction plastiques de ces réseaux (les images en coupe – Ungerer, travail de la terre (béton cellulaire), circuits et tubes.
- ♣ Ouverture sur un imaginaire souterrain, caché, le monde de l'obscurité, (les tortues Ninja ! de l'obscurité jaillit la lumière, mais aussi ... Fritz Lang : Métropolis → nouvelles tentatives de traduction plastique (actions sur l'image pour les obscurcir, création de REGARDS « boîtes obscures, façades, techniques des « trous de serrure ». ...

Cette approche par le sensoriel doit également faire l'objet d'une réflexion sur ce que l'enfant apprend :

En arts visuels les apprentissages sont assez évidents (encore faut-il les repérer)

Confronter les activités à la grille des compétences devant être acquises en fin de cycle.

Activités avec les enseignants :

Brain storming avec image centrale :

Chaque enseignant part de l'image qu'il a apportée, il la reproduit et la place au centre d'une production.

Le brain storming va lui permettre de placer des vignettes en périphérie. Chaque vignette doit être une résonance par rapport à l'image centrale.