

La thématique du programme

La représentation : images, réalité et fiction

Questionnement

La ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art.

La narration visuelle : mouvement suggéré, dispositif séquentiel et dimension temporelle, découpage, ellipse...

Intentions de la séquence

Comment utiliser des codes pour raconter une histoire ?

Comment aller au-delà de la figuration et tendre vers l'abstraction ?

Prendre conscience que le rapport écriture/lecture est un jeu de codage et décodage.

Objectifs

Concevoir une histoire et la traduire par des jeux de formes et couleurs abstraites dont seule la légende permettra de bien la comprendre.

Procéder à des choix plastiques (forme, couleur, composition) au service d'une intention narrative.

Fabriquer un livre avec une exigence plastique de production à manipuler, à partager avec d'autres classes.

Travailler par petit groupe de deux, se répartir les tâches, échanger, organiser le travail dans le temps et l'espace.

Notions et vocabulaire

Ecriture/lecture - Code - Signe - Symbole - Composition - Abstraction - Figuration

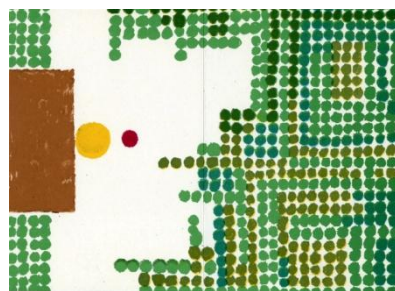
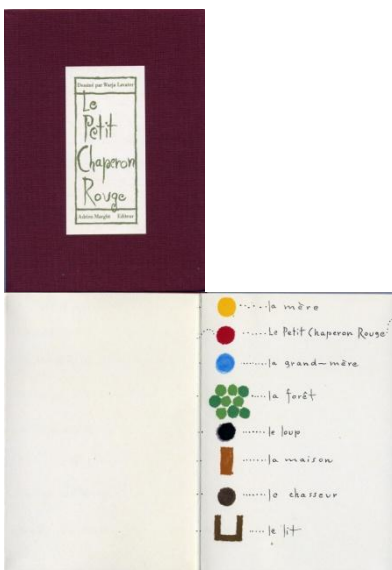
Image séquentielle - Mise en page - 1^{ère} et 4^{ème} de couverture - Reliure - Légende

Progression dans le cycle d'apprentissage.

Cette séquence se situe après un travail photographique sur le point de vue du spectateur, où les notions de cadrage, de hors-cadre, d'angle de vue, d'échelle des plans, ont été ressenties, visualisées et définies.

Dispositif

Cette séquence débute avec la découverte puis l'analyse de l'œuvre de **Warja Lavater**, *Le Petit Chaperon Rouge*, une imagerie d'après le conte de Perrault, Editions Maeght, 1965.



Séance 1 :

« Je vais vous montrer un drôle d'objet, je vous demande de regarder d'abord sans rien dire...puis on discute...».

Le livre est présenté double pages par double pages, couverture et légende cachées, il sera déplié sur environ 4 mètres à la fin de la séance.

Discussion après quelques pages sur ce que l'on voit...formes, couleurs, emplacement...

...C'est un livre, mais en quoi est-il différent ?

Certains commencent à interpréter des signes, un espace...retrouvent des formes mais à d'autres emplacements, ou plus grandes « Comme si on zoomait »...puis il est suggéré que c'est une histoire qu'ils connaissent tous...reprise de la « lecture », recherche de décodage, ronds verts ?, ronds rouges ?...jusqu'à ce que un élève trouve « Le Petit Chaperon Rouge ». Toute la classe regarde autrement le livre, cherche et ré-invente alors la légende. Le livre est alors déplié au sol au centre de la classe...temps de découverte puis le sujet est lancé :

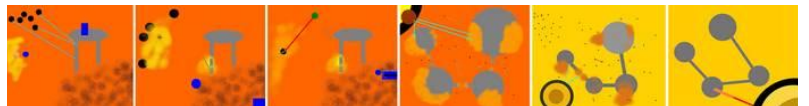
« A vous, par groupe de deux, d'inventer une histoire que seules les personnes ayant le décodeur (légende) pourront comprendre. Cette histoire fera l'objet d'un livre dont le support, le format, les techniques de représentations, le système de reliure seront à choisir par vous. »

Technique libre (peinture, découpage, pochoir, image numérique...), format libre.

- Organisation des groupes qui commencent à réfléchir à leur histoire.

Séances 2-3-4-5 :

Réalisation par groupe



Compétences disciplinaires

Expérimenter, produire, créer

Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets et dans une intention artistique.

Recourir à des outils numériques de réalisations à des fins de création artistique

Etablir une relation avec sa pratique et celle des artistes

Etablir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées et les démarches observées.

Compétences du socle commun

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts.

Sensibilisé aux démarches artistiques, l'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions, visuelles, plastiques, sonores ou verbales notamment.

Croisement entre enseignement

La lecture de cartes en géographie : histoire, évolution et universalité des codes graphiques et colorés pour comprendre (lire) une carte. Importance et intérêt des légendes.

