

A black and white illustration featuring a cow print pattern. In the center, a rectangular sign with a thick black border contains the text "LE PORTRAIT ANIMALIER" in a bold, hand-drawn, sans-serif font. Below the sign, the word "ou..." is written in a smaller, cursive script. At the bottom, a thick, black, wavy line represents a cow's tail, ending in a tuft. The background is white with large, irregular black spots.

LE PORTRAIT
ANIMALIER

ou...

Se mettre à la tâche pour traiter la vache

Comme chaque année, l'équipe des conseillers pédagogiques en Arts Plastiques propose à toutes les écoles du département un thème de réflexion et de travail avec les élèves. Ce document est un bon outil. Il vous guidera dans vos recherches.

La maîtrise du dessin est loin d'être la finalité essentielle des Arts Plastiques à l'école. Il s'agit plus ici d'explorer les domaines du sensible, de l'affectif, au travers de l'exercice de la conduite créative de l'enfant.

Les apprentissages fondamentaux ne peuvent se passer de ce dévoilement du sensible.

Initiative, tolérance, esprit critique et bien sûr, culture, sont les valeurs éclairantes d'une formation équilibrée de la personne.

Dans la continuité du récent « Très Portrait », quel sujet pouvait mieux atteindre l'intimité de nos jeunes élèves que celui touchant à leurs chers compagnons de cœur : les Bêtes ?...

Plus que tout, elles nourrissent l'imaginaire de l'enfant et nul doute qu'il saura y puiser, si l'adulte lui en donne les moyens, les ressources lui permettant de s'exprimer et de créer.

C'est un pur plaisir pour le maître.

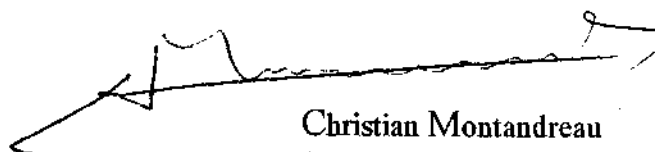
C'est un grand besoin pour l'élève.

C'est un vrai bonheur pour l'enfant.

L'Art non plus n'a jamais pu se passer de la forme animale.

Voilà un projet riche, drôle et attachant. La vache est sereine et paisible. C'est toute sa dignité.

Rendons hommage à ces qualités, ... et le train passera partout.



Christian Montandreau
Inspecteur d'Académie,
Directeur des Services Départementaux
de l'Education Nationale du Pas de Calais.

INTRODUCTION

Aussi loin que l'on remonte dans l'histoire à la recherche des traces de l'homme, on découvre des figurations d'animaux : dessins, frises gravées, objets ou statues dont la fonction est difficile à définir aujourd'hui : objets usuels ? objets rituels ? objets décoratifs ?

Les représentations animales ont ainsi survolé les siècles cherchant sans cesse à figurer, sublimer ou détourner le réel.

Dans le vaste champ de l'art d'aujourd'hui, de nombreux artistes ont été passionnés par un éminent quadrupède :

la vache.

Ils ont tenté de restituer son essence et sa substance, et ce, à travers leur sensibilité propre, leur pouvoir de métamorphose, emprisonnant dans une toile, une matière ou une structure, cet énorme cubage de chair et d'os, agrémenté d'une queue, de pis à tous vents, de cornes trouant l'azur...

La vache est à la mode. Qu'elle inquiète ou fasse sourire, elle ne cesse de peupler notre imaginaire et d'exercer sa fascination sur l'artiste et le poète, héritiers des sorciers, qui, à Lascaux, donnèrent vie à de grandes reines sauvages aux cornes effilées.

SOMMAIRE

Ce dossier est composé de différents chapitres, certains relatifs à l'animal en général, d'autres plus spécifiques à la vache.

- De la collection au musée de classe
- Pour faire le portrait d'un animal
- Travail en volume
- C'est la tache qui fait ...
- Iconographie : images de vaches
- Bibliographie



LASCAUX



PICASSO



CUECO

DE LA COLLECTION AU MUSEE DE CLASSE

Constituer un "musée de classe" ou un "musée d'école" fait partie des pratiques pédagogiques incluses dans les programmes officiels de l'enseignement primaire.

" Par cette activité, les élèves façonnent leur propre image et l'image qu'ils désirent présenter d'eux-mêmes. C'est une manière pour l'enseignant de mieux connaître ses élèves afin de mieux les aider.

Le musée offre un potentiel d'actions aux enfants, un réservoir de matériaux pour la création et l'imagination. "

D. Lagoutte " Enseigner les Arts Plastiques " Hachette

MISE EN OEUVRE

1- Collecter

Rassembler tout objet ou image représentant ou évoquant la vache :

- des images
- des modelages
- des cartes postales
- des objets publicitaires
- des tissus imprimés
- des cartes de jeux
- des textes
- des dessins scientifiques
- des emballages de produits laitiers ou de bouchers
- ...
- des dessins spontanés
- des photographies
- des timbres
- des tampons
- des jouets
- des jeux de société
- des poésies
- des objets de la ferme

et à présenter séparément

- des reproductions d'oeuvres d'art.

L'enseignant contribuera largement à enrichir et diversifier cette collection. Il doit veiller à relancer l'intérêt et peut accepter plusieurs exemplaires d'un même objet.

2- Présenter la trouvaille aux autres

Prendre le temps de la montrer, de la nommer, d'en indiquer la fonction, la matière, la destination...

Amener les enfants à différencier les catégories d'objets (images, volumes, photos...)

Eventuellement dessiner les objets ou les photographier.

3 - Réserver un ou des endroits précis pour installer les objets :

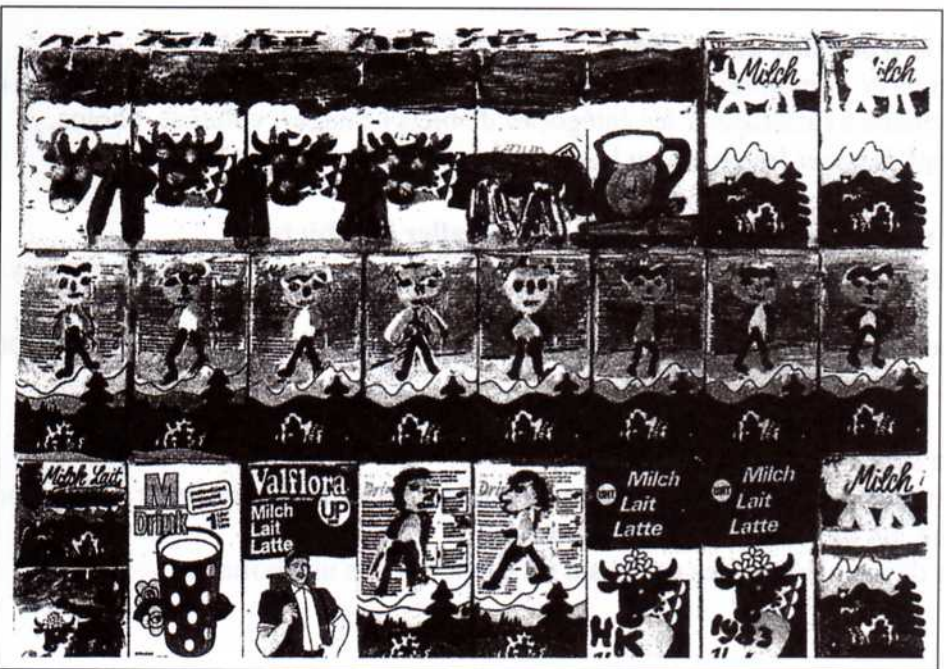
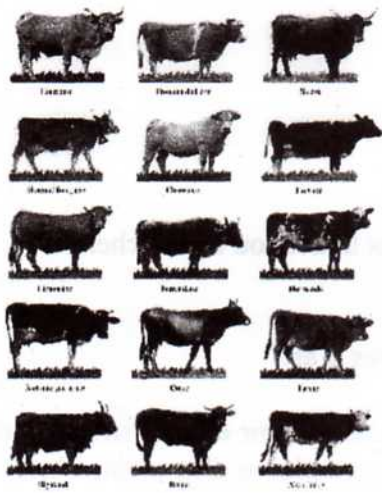
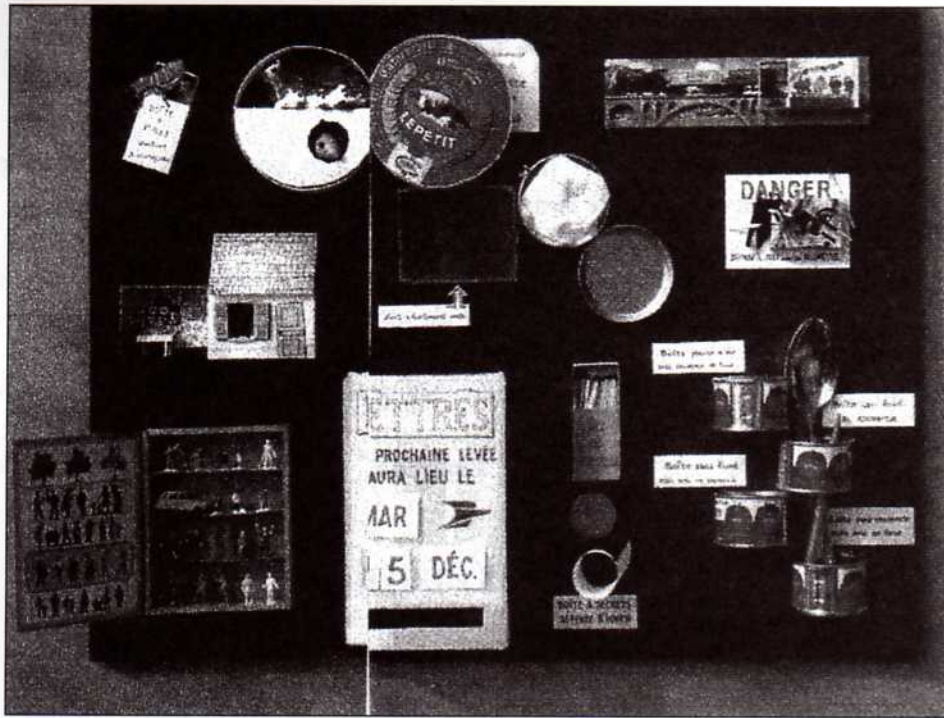
vitrites, étagères, armoires, boîtes, valises, tiroirs, classeurs, cadres, panneaux d'affichages, cageots...

Les objets peuvent être étiquetés : indication de la provenance, la date de l'apport, le nom du propriétaire...

4 - Mettre en scène

Choisir un ou plusieurs objets (et / ou images), les associer pour raconter une histoire ou illustrer une expression, un proverbe, un jeu de mots...

Les présenter dans un décor, les coller sur un support, dans une boîte...



POUR FAIRE LE PORTRAIT D'UN ANIMAL

Dans une intention plastique, suivant son âge et ses capacités, solliciter chez l'enfant le désir de représenter un animal pour :

- montrer l'intérêt qu'il lui porte
- (et / ou) montrer son observation de façon "scientifique "
 - détails
 - différentes attitudes
 - différentes races
 - mode de vie
 - ...
- (et / ou) montrer le sentiment qu'il lui inspire
 - sérénité
 - puissance
 - peur
 - violence
 - ...
- (et / ou) provoquer une émotion chez le spectateur
 - lui rappeler un souvenir
 - l'étonner
 - le faire rire
 - lui faire peur
 - ...
- (et / ou) le mettre en scène pour une vision
 - burlesque
 - poétique
 - fantastique
 - sacrée
 - ...
- (et / ou) raconter son histoire, un événement faisant appel à
 - son quotidien
 - un conte
 - une légende
 - la mythologie
 - ...
- (et / ou) montrer qu'il fait penser à autre chose ou à quelqu'un
- (et / ou) montrer que différentes choses peuvent nous faire penser à lui
- (et / ou) montrer sa place dans notre société
 - dépendance
 - profusion
 - rareté
 - extension
 - ...
- (et / ou)...

Cette liste n'est pas exhaustive. Ces intentions peuvent être parfois et souvent associées. La démarche en Arts Plastiques n'étant pas linéaire, le hasard et l'imprévu peuvent amener l'enfant à changer d'idée en cours de réalisation.

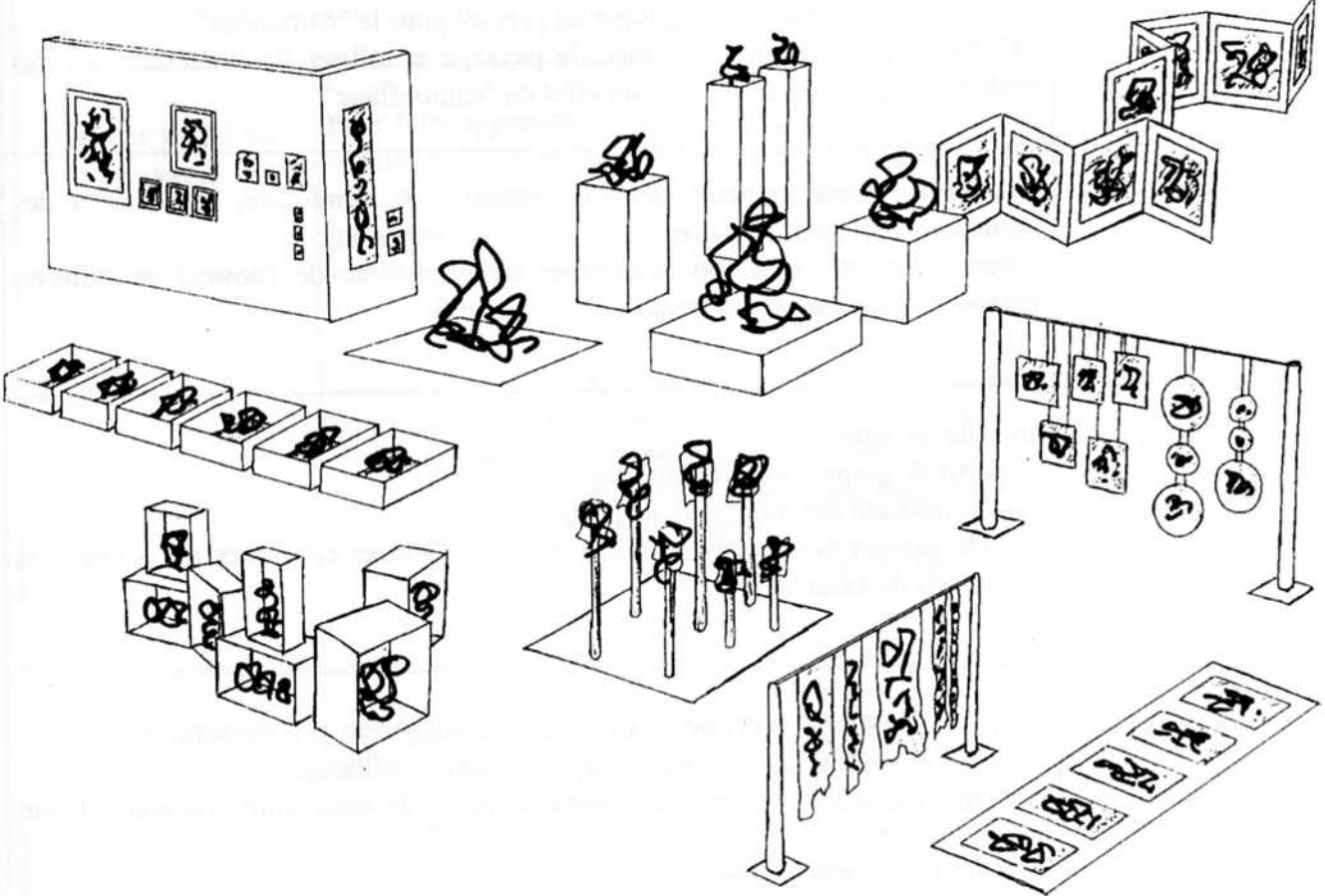
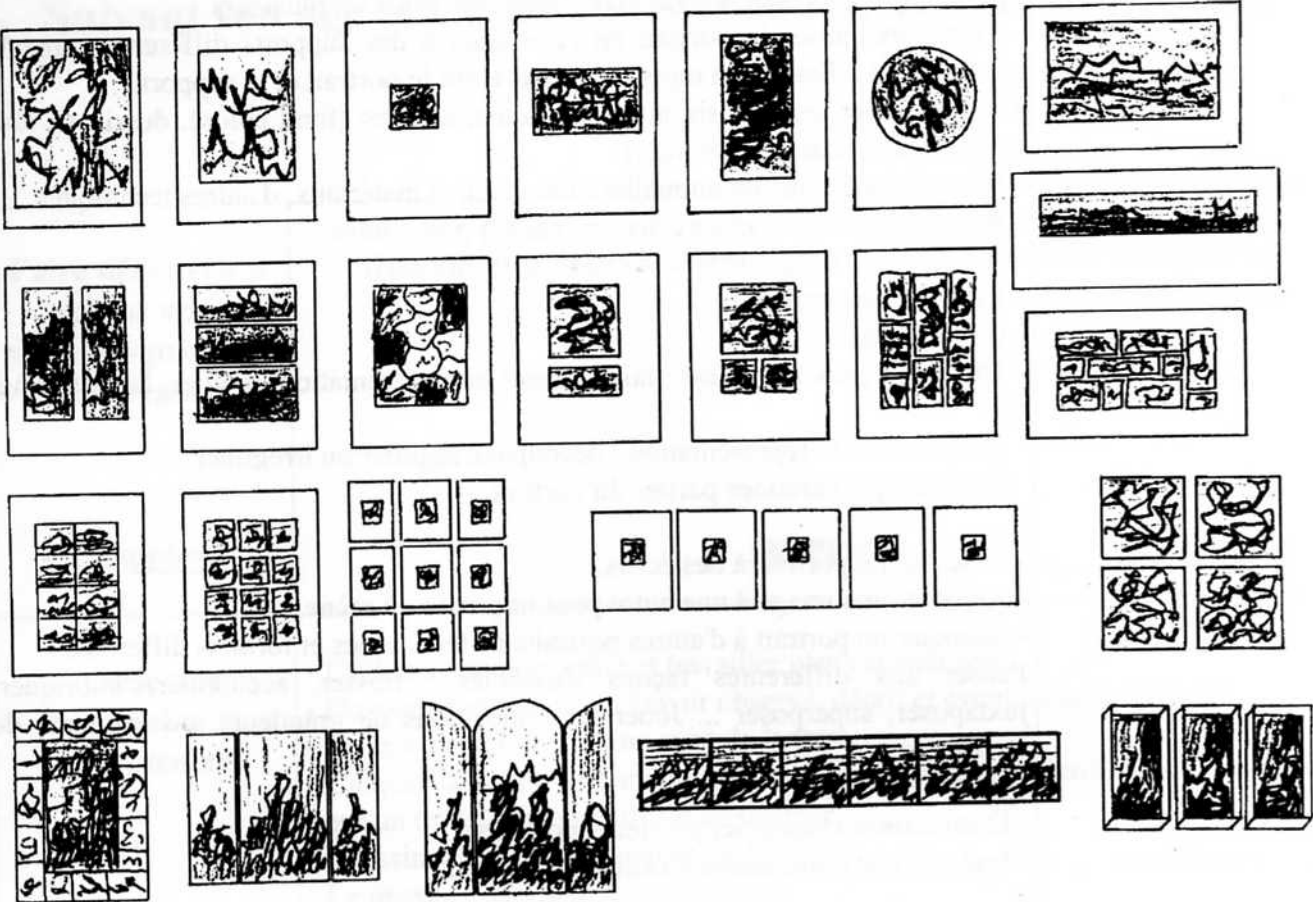
On évitera d'utiliser tout élément réel de l'animal (peau, corne, sabots, plumes...)

Suivant son âge et ses capacités et en fonction du projet visé:

Faire découvrir à l'enfant un ou plusieurs procédés d'expression. <u>exemples:</u>	Demander à l'enfant d'appliquer , d'adapter ou de choisir une technique. <u>exemples:</u>
- Observer l'animal et le représenter	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser la photographie et travailler plans et cadrages.- Dessiner l'animal après l'avoir observé, décrit et éventuellement touché.- Le représenter en volume avec de la terre.- Calquer la forme de l'animal sur une représentation et l'utiliser comme gabarit pour un travail d'empreinte ou de frottage.- "Dessiner" sa silhouette avec du fil de fer.- Le dessiner d'un seul trait de crayon.- ...
- Tirer parti du hasard	<p>Pour faire apparaître l'animal:</p> <ul style="list-style-type: none">- utiliser des supports bruts (éléments naturels ou objets de l'environnement): noeuds et nervures du bois, vieilles planches, galets, chutes de carton, photos de paysages ...- utiliser des inventions graphiques et plastiques telles que:<ul style="list-style-type: none">- tâches d'encre ou couleurs écrasées par pliure du papier.- taches d'encre sur papier mouillé.- collages, juxtaposition de fragments découpés dans des gravures ou catalogues et collés sur une surface...Ajouter des éléments de portraits .- frottage sur surfaces rugueuses et veinées .- formes de carton ou de bois découpées, superposées.- papiers lacérés, chiffonnés.- entrelacs tracés directement ou créés avec de la ficelle.- ...
- Détourner	<ul style="list-style-type: none">- Associer les portraits de l'animal ou des éléments de ces portraits pour créer autre chose (un portrait humain, un paysage ou des animaux fantastiques...)- Associer des images ou des objets divers pour créer le portrait de l'animal.- Transformer un objet ou sa représentation en portrait animalier.- Associer des signes calligraphiques pour créer un animal.- ...

<p>- Tirer parti des dessins ou images:</p> <p>1- Reproduire et associer</p> <p>2- Transformer</p> <p>3- Associer</p> <p>4- Associer et transformer</p> <p>5- Dissimuler</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire le portrait en différentes dimensions. Associer ces reproductions et en colorier une seule ou plusieurs. - Décontextualiser le portrait en l'associant à des supports différents : image, photo, objet... Etablir un rapport de sens entre le portrait et le support. On peut jouer les oppositions de couleurs, de sens (fond coloré, dessin en noir ou fond noir et dessin coloré...). - Reproduire le portrait animalier avec d'autres matériaux, d'autres techniques. - Reproduire le portrait directement sur support coloré. - ... - Colorier. - Géométriser. - Utiliser la photocopieuse : faire bouger la représentation, la plier, la chiffonner ... - Déstructurer la représentation : découpage régulier ou irrégulier. N'utiliser que certaines parties du portrait. - ... - Associer un portrait à des écrits. - Associer une image à une autre pour une mise en scène. - Associer un portrait à d'autres portraits de techniques et formats différents. Penser aux différentes façons d'associer : tresser, accumuler, imbriquer, juxtaposer, superposer ... Jouer les oppositions de grandeurs, de couleurs, de styles. - ... - Déstructurer et associer plusieurs portraits. - Intégrer une autre image à celle d'un portrait. - ... - Créer un environnement plastique au portrait pour le "camoufler". - Coller le portrait sur une image de paysage et utiliser des matériaux ou des médiums appropriés pour créer un effet de "camouflage". - ...
<p>- Suggérer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Isoler un détail caractéristique de l'animal, le reproduire, l'associer à des éléments identiques ou à d'autres . - Reproduire un détail ou la couleur caractéristique de l'animal en utilisant différents matériaux et techniques. - ...
<p>- Inventer</p>	<p>Inventer un animal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - à partir de graphismes très simples. - en complétant des morceaux de portraits. - en choisissant des éléments d'une banque de données constituée par les dessins des détails de l'animal. - ...
<p>- Magnifier</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des supports et matériaux riches qui suggèrent la préciosité. - Utiliser des graphismes, volutes, rayonnements, calligraphies. - Mettre en scène : recherche plastique et/ou de sens entre l'animal et son environnement. - Utiliser des boîtes socles. -

Quelques exemples de mises en valeur et d'installations.



TRAVAIL EN VOLUME

1) Pourquoi proposer un travail en volume?

Pour développer :

- La structuration de l'espace
 - organiser un espace « contournable » à partir de repères connus : notion d'angle de vue, de point de vue, de plans, d'équilibre
 - concevoir les vides et les pleins
 - percevoir les contrastes ombre et lumière
- La gestualité, motricité fine
 - affiner et maîtriser son geste
 - différencier les gestes : lisser, pincer, étirer, estamper...
- Le pouvoir sur la matière
 - contact avec des matières diverses
 - accroissement des possibilités sensorielles des enfants
- La familiarisation avec une autre forme d'Art

2) Quelques définitions

Sculpture : terme qui définit dans son ensemble la production d'œuvres en volume.

Bas relief : sculpture exécutée sur un seul plan dont les reliefs comportent peu de saillies.

Haut relief : sculpture dont les formes sont presque totalement détachées du fond.

Ronde-bosse : se dit de toutes les formes travaillées sur toutes leurs faces.

3) Proposition d'activités

Techniques de sculpture	Matériaux	Outils spécifiques	Activités
Structure	<ul style="list-style-type: none">• papier• tissus• aluminium• fil de fer, tissus métalliques, ressorts, engrenages...• carton lisse ou ondulé		<ul style="list-style-type: none">• Réaliser un animal en transformant le matériau (chiffonner, torsader, déchirer, lacérer...)• Monter une structure en métal en gérant les pleins, les vides et la lumière• Déchirer de façon aléatoire des formes dans du carton ondulé ; tirer parti de ces formes pour créer en volume un portrait animalier (assembler en emboîtant)

Techniques de sculpture	Matériaux	Outils spécifiques	Activités
Habillage sur armature <i>Habillage d'une structure en grillage ou fil de fer avec un matériau qui en durcissant forme une couche résistante.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • fil de fer ou fil électrique • grillage • cintres de teinturier • papiers chiffonnés, froissés • tissus trempés dans solution durcissant au séchage (colle à papier peint, sucre + eau, farine + eau, plâtre) • carton ondulé, déchiré, écrasé, compressé... • morceaux de bois, branches • boîtes d'emballage • bouteilles plastiques compressées ou non 		<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser la silhouette d'un animal en fil de fer ou en fil électrique ou avec des cintres de teinturier ...; recouvrir de bandes de gaze trempées dans du plâtre • Pour une sculpture de plus grande dimension, réaliser une armature en grillage ; recouvrir de plâtre ou de bandes de papier trempé dans de la colle. • Utiliser les techniques ci-dessus pour jouer les contrastes de gros/mince, souple/rigide, petit/grand, colosse/mobile • Géométriser un animal en assemblant tout type de boîtes puis recouvrir
Taille directe <i>Taille dans un bloc de matière par retrait de matière.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • béton cellulaire 	limes, râpes, papier de verre, maillet, ciseaux à bois, vilebrequin, couteau à beurre...	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire un animal sur un bloc; travailler l'opposition creux/plein ou lisse/rugueux pour faire apparaître les formes (bas et haut-relief). • Tailler le bloc de façon aléatoire et tirer parti des reliefs pour créer un animal. (cf Lascaux)
Modelage <i>Modelage sur des matériaux malléables par ajout ou retrait de matière.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • argile • pâte à sel • pâte à bois • pâte à pierre • pâte à carton 	doigts, ébauchoirs, spatules, objets de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • représenter l'animal sur une plaque ⇒ par retrait de matière en gravant (bas-relief) ⇒ par ajout de petites boules ou colombins (haut-relief) ⇒ par empreintes • représenter en ronde- bosse à partir d'une masse d'argile ou autres matières en : ⇒ jouant sur les contrastes de matières ⇒ concevant les pleins et les vides ⇒ introduisant un mouvement ou plusieurs plans ⇒ épurant les formes • gérer l'équilibre pour créer un animal en superposant de petites plaques d'argile
Assemblage <i>Assemblage de tout type d'objets</i>	<ul style="list-style-type: none"> • objets de récupération • éléments de la nature • papiers ou cartons déchirés • cageots 		<ul style="list-style-type: none"> • Trouver des moyens d'assemblage pour créer un volume fait d'une multitude de carrés de carton ou d'éléments naturels... • Associer des objets en réfléchissant aux contraintes de ligatures • Réaliser une œuvre totémique en empilant divers objets. • Réaliser un animal en accolant plusieurs silhouettes de carton identiques de l'animal.. • Tirer parti de la forme même de l'objet. • Assembler en compressant

C'EST LA TACHE QUI FAIT...

1) Collecter les images d'animaux tachetés. Par un système de caches, isoler et observer l'organisation, la forme, les dimensions, les couleurs des taches.

Par différents jeux, rendre les enfants capables d'associer l'animal à ses taches.

2) Faire des taches en variant les supports:

- papier
- papier froissé, collé, plié, mouillé...
- rouleaux de carton
- essuie tout
- tissu
- gaze
- morceaux de cageots
- cailloux, galets
- ...
- papier kraft
- carton ondulé ou non
- papier buvard, aquarelle (plus absorbant)
- papier recyclé
- toile
- bois
- boîtes
- objets divers

3) Varier les médiums :

- peinture liquide
- peinture épaissie avec farine, sable, colle...
- encre sur fond sec ou mouillé
- ...
- peinture acrylique
- brou de noix
- cire, cirage

4) Varier les outils:

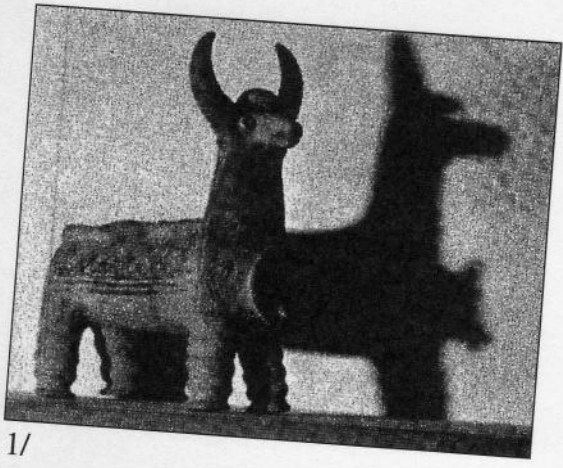
- doigts
- brosses
- chiffons
- tampons fabriqués
- bois
- ...
- pinceaux
- rouleaux
- éponges
- morceaux de carton
- objets

5) Varier les gestes:

- délimiter une surface et remplir, tamponner (éventuellement cerner).
- projeter de l'encre et laisser diffuser.
- étaler, étirer, asperger, vaporiser
- ...

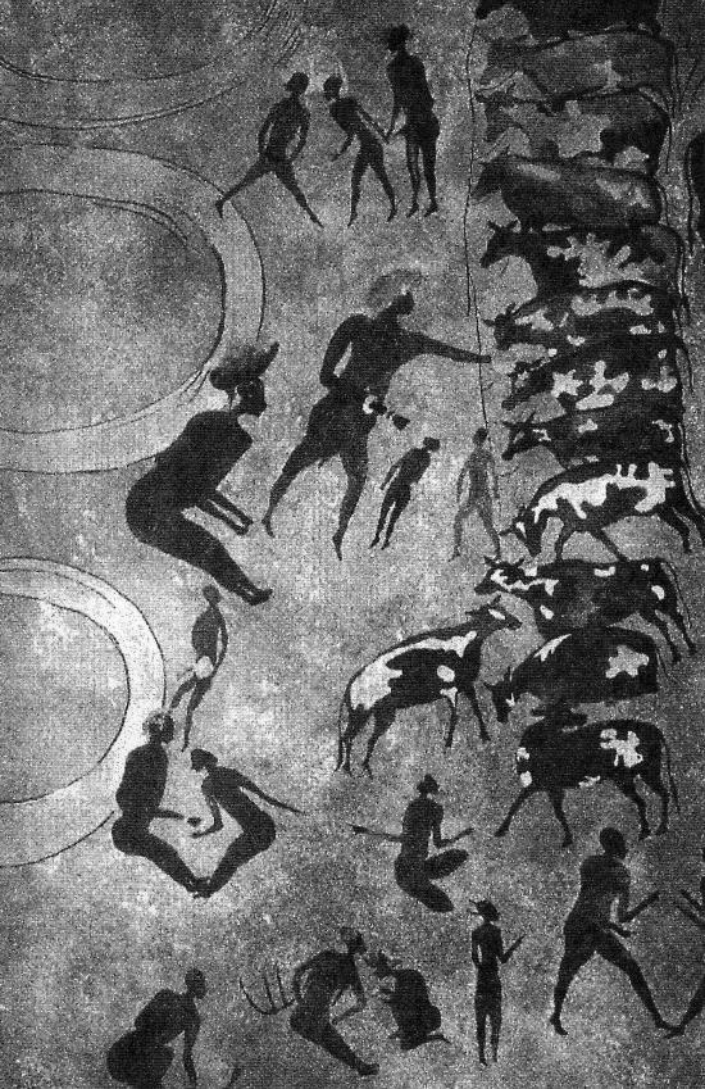
Ces travaux peuvent

- subir différentes interventions: déstructurer, déchirer, tresser, rouler, multiplier, recadrer.
- et/ou être associés à d'autres images ou à des volumes.
- être utilisés pour la mise en valeur des productions.



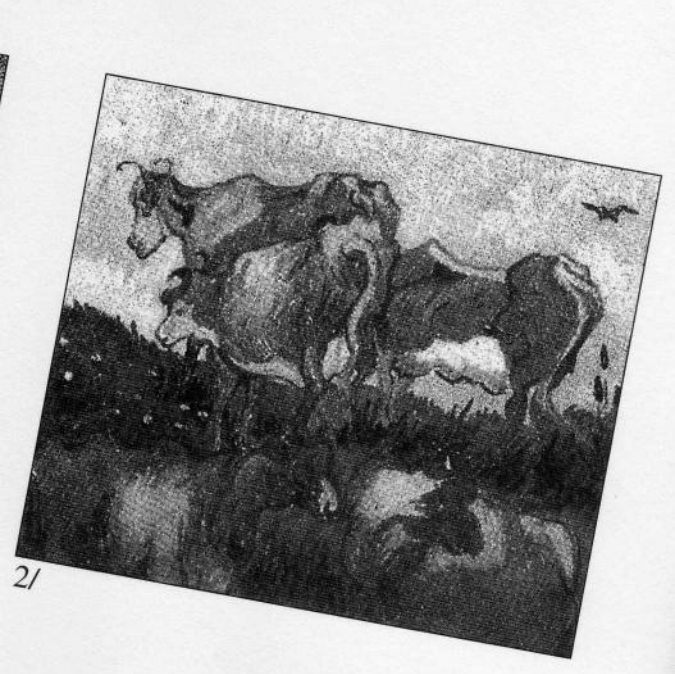
1/





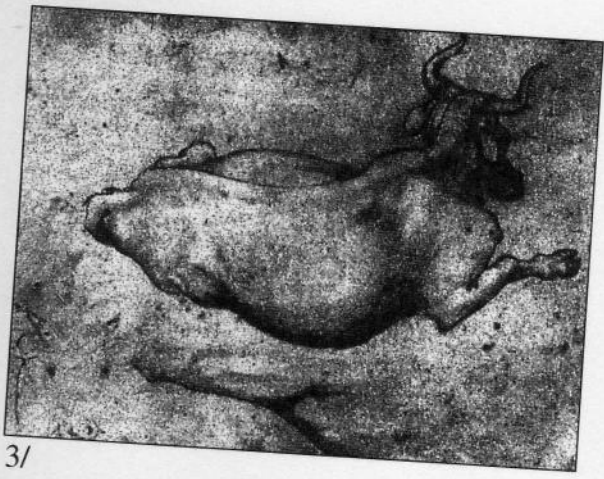


4/

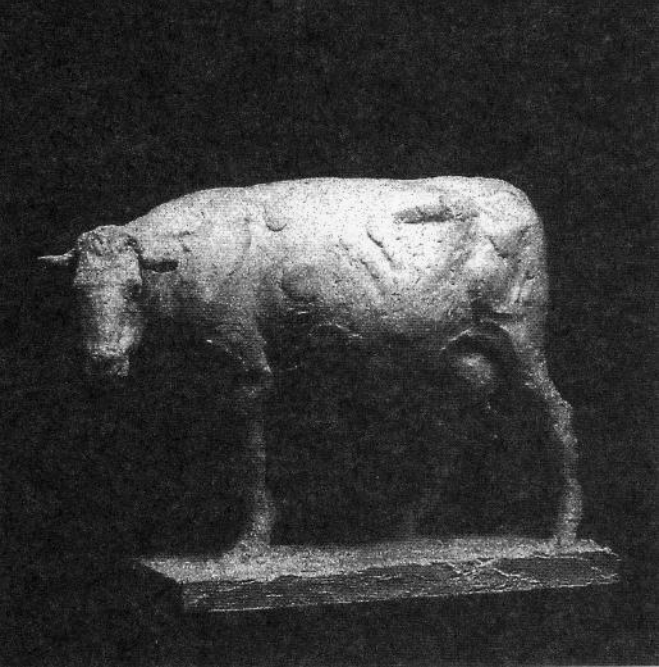




1/

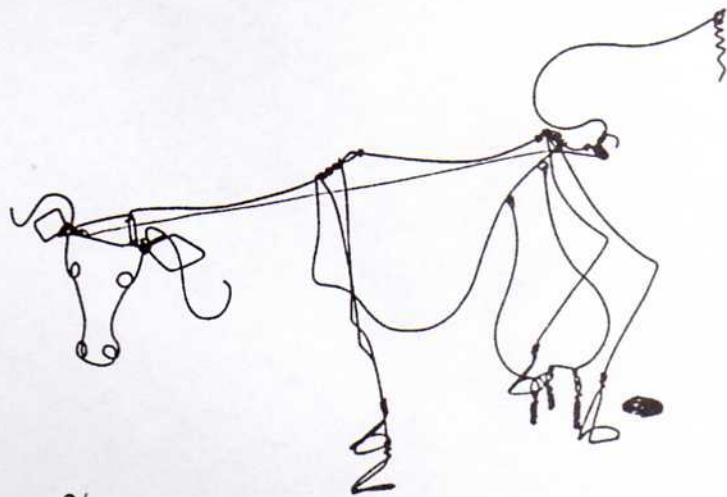


3/





1/



2/



3/



4/

- 1/ Léger. *La Vachère*. XX^{ème}.
- 2/ Calder. XX^{ème}.
- 3/ Frézin. *Colombine*. XX^{ème}.
- 4/ Dubuffet. XX^{ème}.



1/

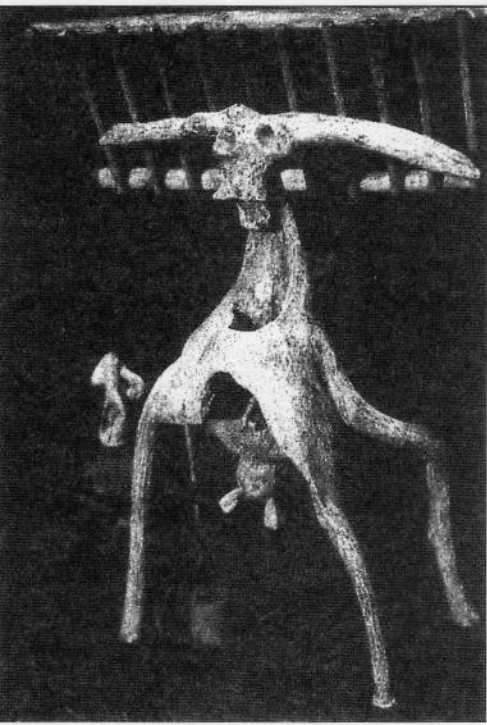


- 1/ Picasso. *Le Minotaure*. XX^{ème}.
- 2/ Chagall. *La Danse*. XX^{ème}.
- 3/ Krüsi. XX^{ème}.

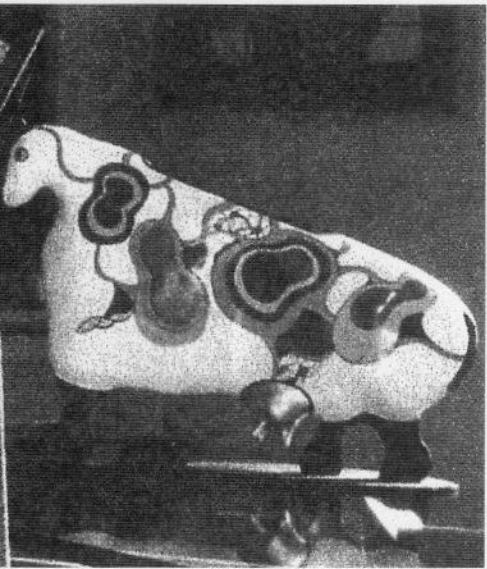
2/



3/



2/



lle. La Margui. XX^{ème}.

XX^{ème}.

X^{ème}.

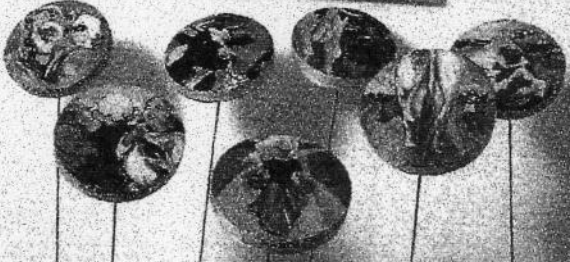
St Phalle. XX^{ème}.

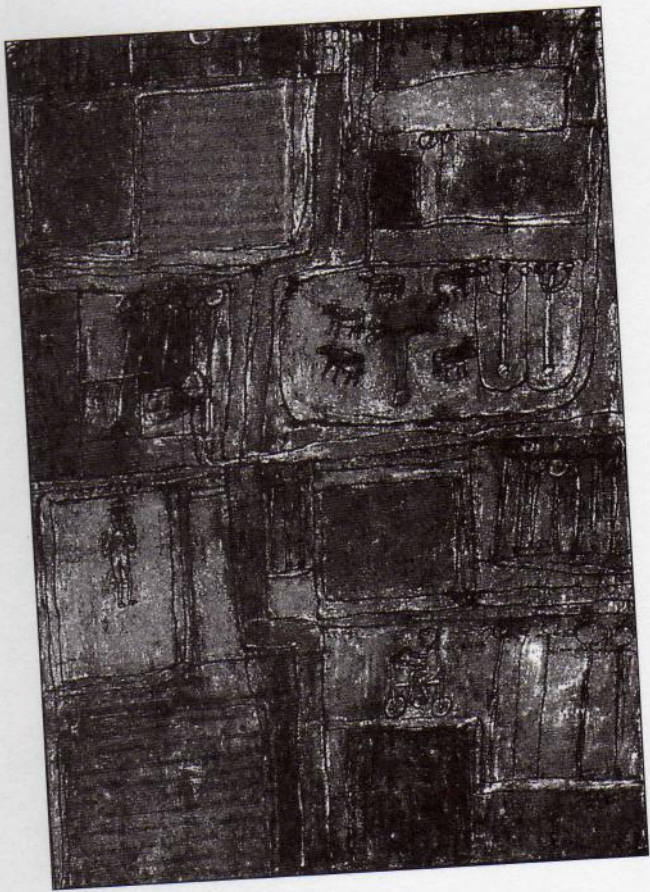


1/









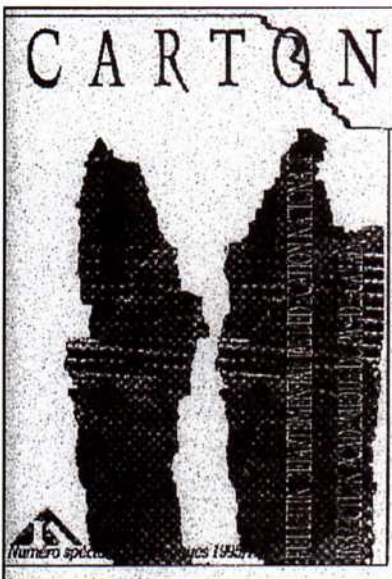
21

BIBLIOGRAPHIE

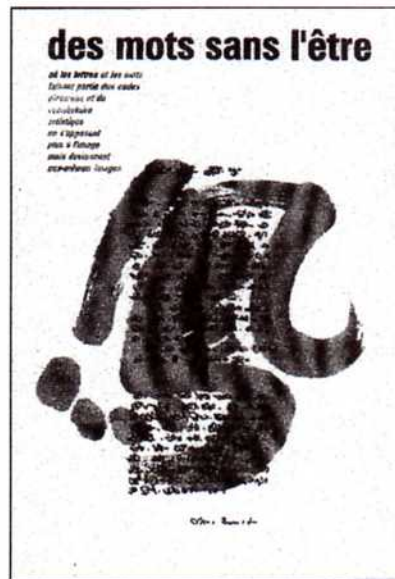
- **Compléments aux programmes et instructions du 13 mai 1985:**
Chapître " L'éducation du regard comme préalable aux activités "
 - **L'éducation artistique à l'école.** C.N.D.P.
notamment pages 64 à 82
 - **Les activités plastiques à l'école.** Claude Reyt (éd. Armand Colin).
 - **Le musée de classe, une ouverture sur l'imaginaire.** Claude Reyt (éd. Armand Colin).
 - **Le musée à l'école.** Dossier Ecole Libératrice 24 mars 1990.
 - **Musées personnels.** Actualités des arts plastiques n° 43 C.N.D.P.
 - **La campagne heureuse.** Revue Dada. Septembre 1994.
 - **Sculpture du XXème siècle : L'animal.** Actualités des arts plastiques n° 63 C.N.D.P.
 - **Bestiaire.** Mes premières découvertes de l'art. (éd.Gallimard).
 - **Les vaches de ...** Catalogue de l'exposition au musée Benoît De Puydt à Bailleul. (éd. Anthèse).
- Ces documents sont disponibles au C.D.D.P.*

Les documents relatifs aux thèmes précédents restent toujours parfaitement utilisables. Il suffit de transférer en adaptant au nouveau sujet ... (On peut traiter l'animal à travers Carton, des mots sans l'être ou très Portrait ...)

Bulletins départementaux spéciaux Arts Plastiques.



1995-1996



1996-1997



1997-1998

Cassettes vidéo en vente au C.D.D.P.

