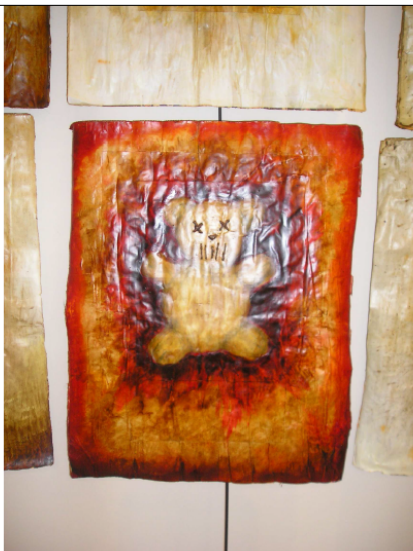


ARTS VISUELS

Des démarches de création en référence à...

Une œuvre originale
Une reproduction d'œuvre



Sans titre, Antoine Josse



Les doudous des CP, Ecole Fenez2 du Mée

Introduire une ou plusieurs œuvres originales dans sa classe

Travailler « en référence à... »

I) Comment la (les) choisir

- **En fonction d'un projet** (sur l'année, sur une période)
 - Sur **une thématique**: la forêt, l'arbre, le mythe, le jeu.....
 - Sur **une notion** : la lumière, la couleur, la composition.....
 - Sur **une technique (médium)**: Peinture, sculpture, photographie, dessin..... ou d'un procédé (collage, photomontage...)
 - Sur **un genre** : portrait, nature morte, paysage

Ces entrées peuvent se croiser.

- **Sur un coup de cœur**

- L'œuvre nous parle, on va construire son projet à partir d'elle, choisir parmi les entrées possibles, après observation et analyse de cette œuvre.

Faire attention à la taille de l'œuvre en fonction du lieu d'exposition. Il faut de l'espace pour une œuvre aux dimensions importantes, afin de pouvoir la regarder avec un certain recul.

On fait un premier choix sur catalogue, soit au Centre de ressources Arts Visuels, soit au Musée de Melun (où on peut également les voir).

Il est important de varier sur l'année : les formats, les médiums, les supports, afin que les élèves soient confrontés à une grande diversité d'expressions artistiques.

II) Comment, où et quand la (les) montrer

Faire de ce moment un **moment exceptionnel, magique**. Ce temps va permettre aux enfants d'entrer dans l'imaginaire, d'entrer dans un processus de création.

Comment :

- L'œuvre peut être **totalemment ou partiellement recouverte** (des fenêtres peuvent laisser entrevoir des parties de l'œuvre)
- Les matériaux qui la recouvrent peuvent être **transparents, translucides ou opaques** (tissu, calque, kraft, non tissé, plastique à bulles...). On peut aussi former des groupes qui vont découvrir la même œuvre à partir de matériaux

recouvrants différents, et ainsi confronter leurs perceptions.

- On peut la découvrir avec **la vue**, mais aussi **avec le toucher**, pour une œuvre entièrement cachée et non fragile
- On peut prévoir une « mise en scène » :-musique ou pas
-lumière ou pas, ou peu

Où :

- On peut se trouver : -dans la classe
-dans la bibliothèque
-dans la salle de jeu...

Quand :

- En **début de séance** : on travaille « en référence à... » et non plus « à la manière de ... »
L'œuvre est alors une **référence-incitation**
- En **fin de séance**
L'œuvre est une **référence-bilan**

Différentes démarches possibles :

- Emission d'hypothèses, création, découverte de l'œuvre
- Emission d'hypothèses, découverte de l'œuvre, création
- Découverte d'une fraction de l'œuvre, création, découverte de l'œuvre en entier
- Création, découverte de l'œuvre...

III) Les différentes façons de travailler

Tout au long de l'histoire des arts plastiques au 20^e siècle, l'emprunt à l'histoire de l'art ancien est présent (emprunts aux arts premiers et à l'art populaire également).

Il est donc important de se questionner sur la nature du rapport entre l'œuvre qui emprunte et l'œuvre source, d'interroger les différents traitements de l'œuvre par d'autres artistes.

Alors qu'auparavant, l'emprunt constituait la base de la formation des artistes, au 20^e siècle la référence aux maîtres du passé, parfois irrévérencieuse, fait partie des démarches artistiques, moderne et contemporaine.

Il est donc intéressant pour nous de prendre en considération comment les historiens d'art ont analysé les différents types d'emprunts et de nous servir de cette analyse pour travailler avec une œuvre de référence dans la classe.

Cinq types d'emprunts pourront être travaillés :

1. modèle stylistique

On travaille le style de l'artiste, ce qui fait sa signature (par exemple : la touche de Vincent Van Gogh). C'est la reprise d'un procédé technique.

2. organisation, reprise de la structure plastique

On garde l'organisation, la composition, en conservant par exemple les lignes de force de l'œuvre source, puis on la traite en toute liberté

3. sujet, emprunt iconographique

On conserve juste le sujet et on le traite librement (par exemple, on prend en référence le tableau de Bruegel « *jeux d'enfants* » et on demande aux élèves de représenter leurs jeux d'aujourd'hui)

4. reprise et provocation, distanciation, voire ironie ou perversion de l'œuvre source

On peut tout se permettre, malmener l'œuvre source, la déformer, provoquer, mettre de l'humour... (par exemple, Marcel Duchamp qui met une moustache à La Joconde)

5. citation ; véritable effet d'inclusion

On donne aux élèves la reproduction de l'œuvre, ils peuvent imaginer le « hors champ » ou leur donner une petite partie de l'œuvre et ils doivent la poursuivre (en gardant par exemple les lignes et la palette de l'artiste)

Voici des exemples concrets de travaux menés dans les classes, soit à partir d'œuvres empruntées à l'artothèque, soit à partir d'œuvres de la liste de références.