

Habiter le musée plutôt que le traverser !

oooooooooooo

« Les images ne sont pas un simple auxiliaire de l'écrit. Elles sont **déclencheur d'émotions** et de pensées, et **porteurs de messages**. Cet apprentissage relève d'une éducation du regard (voir et comprendre) qui incite l'enfant à passer progressivement **d'une perception uniquement sensible** à une **perception guidée par la connaissance** »

doc application IO sept 2002.

Autres visées : apprendre
apporter la culture
éduquer
développer la pensée autonome par le discernement des apparences et de l'implicite.
Etc...

oooooooooooooooooooooooooooo

*document réalisé par un groupe d'enseignants lors
d'animations pédagogiques en 2006*

Programmer une visite au musée de l'image avec sa classe comporte des intérêts variés :

C'est tout d'abord le plaisir d'aller voir le fond permanent des images, et l'exposition temporaire du moment (sur des thèmes riches et variés).

A travers cette visite, l'enfant va appréhender la notion du lieu institutionnel des expositions, son architecture, et la mise en espace des collections.

Pour autant, si la visite ne se résume qu'à traverser les salles pour « voir », cela peut ne comporter que peu d'intérêt pour les élèves et l'impact de la visite sera très en deçà de ce que l'on peut leur apporter !

Alors, comment procéder ?

1° / **Il faut préparer la visite** de la classe en se déplaçant personnellement au musée, afin de cerner géographiquement les images du thème sur lequel on veut travailler (penser à l'aide efficace et compétent du service éducatif du musée de l'Image)

2° / **Il faut définir un objectif précis**, que l'on va développer à travers toutes sortes d'activités se rapportant à l'image (ce peut-être des images d'Epinal, comme d'autres), avant, pendant et après la visite.

Pour les images d'Epinal, ces activités vont très probablement aborder le lien entre passé et présent:

→ Constater les différences

mais aussi, définir le cheminement, entre passé et présent,

donc, déterminer le pourquoi, et le comment ?

afin de toujours donner du sens

puis, installer une réflexion sur une projection vers le futur (le monde à venir des enfants), d'où développement de l'imagination, de l'esprit critique, de la possibilité de choisir .

Les activités à proposer pourront être déclinées dans des situations et à l'intérieur de dispositifs pédagogiques vivants et ludiques qui toucheront des champs disciplinaires différents (voir tableaux synoptiques suivants).

Mais avant tout, travailler sur les images d'Epinal , c'est prendre connaissance des techniques de leur fabrication.

Les images d'Epinal répondent à la nécessité de **la reproduction de l'image en série**, pour une grande diffusion , et c'est vers cette caractéristique que notre attention va se porter .

Ainsi, pour reproduire une image en grande quantité, il faut un modèle.

L'imagier va donc graver un motif sur un support (bois, pierre...) , puis par diverses techniques, il pourra obtenir **des copies par empreinte**.

Ces images pourront être mises en couleurs ; c'est la phase de **colorisation aux pochoirs**.

Dans nos classes, à partir de la MS, nous allons appréhender ces deux tâches, avec des moyens simples qui sont les nôtres, mais dans l'esprit proche de ceux d'une imagerie.

1°/ La technique de la gravure :

Travail **du monotype** avec gouache pâteuse, liquide, ou encres,
de l’empreinte : technique de la patatogravure
des frottages, sur textures variées à l’aide de crayon noir, pastels gras, etc...

puis travail de **la gravure** sur carte à gratter, sur plaque de plâtre peinte , ou carton briques de lait, sur plaque de polystyrène fine , sur plaque de plexiglas, ou sur couvercles de boîtes de camembert ,

puis impression à l’encre de Chine ou typographique.

Graver le support (clou, aiguille, gouges, etc...)
Enduire le support d’encre de Chine ou d’encre typographique
Enlever l’encre avec une poupée (boule de chiffon)
Poser la feuille à imprimer sur le support
Presser , « rouler » la feuille.

Ce type d’impression ne nous permettra qu’une seule épreuve (peut-être quelques unes mais de plus en plus claires) ; à ce sujet, il est important que l’enfant réalise et apprécie le rendu dans les tirages successifs de chacun des supports.

2°/ la mise en couleur, par la technique du pochoir

Travail du pochoir en positif et négatif à l’aide de pastels gras ou secs repoussés

Travail du pochoir découpé :

Faire quelques photocopies du dessin gravé précédemment (autant que de couleurs prévues)
Evider successivement des parties , partie 1 sur photocopie 1, puis 2 sur photocopie 2, etc...
Poser la photocopie évidée sur l’original et appliquer la peinture dans la partie évidée (technique fonction du rendu désiré), le papier des photocopies étant très mince et absorbant, être attentif à ne pas le déchirer, et à ne pas laisser pénétrer la peinture sous ce papier (sinon fabriquer les pochoirs dans du carton fin)
Attendre le séchage de cette partie, puis recommencer cette même opération pour tous les espaces à peindre.

Apports culturels en relation avec la gravure :

Œuvres de DURER, REMBRANDT, CALLOT, etc...

L’Atelier de fabrication des images d’Epinal

Les imagiers (qui peuvent peut-être aussi se déplacer à l’école !)

Autres directions possibles de travail en arts visuels :

avec les cycles 2 et 3 « trituration de l'image »

- Remplacer un élément par un autre pour produire un effet autre, ou pour changer le sens.
- Transposer l'image choisie en représentation contemporaine voire futuriste. (photo-montage, dessin)
- Modifier le cadrage : isoler un élément et l'agrandir
- Transformer la composition de l'image en inversant, en permutant certains éléments, pour aller vers le surréalisme.
- Modifier la perception d'une image en changeant les couleurs (effet de dramatisation, de poésie, etc...)
- Transposer une image en un décor en volume ; et donc travail de sensibilisation à l'effet de profondeur, de la perspective .
- Travail du thème au moyen d'une création BD, montage photos ou vidéo.
 - Etc...

Proposition d'activités pluridisciplinaires, pour « *habiter le musée , plutôt que le traverser* »

Histoire

Géographie

- Faire des recherches sur les activités humaines, sur la sociologie, sur les croyances, sur les modes de vie de l'époque concernée.

- **Comparer avec l'époque actuelle (correspondances—divergences)**

Dire lire écrire

Dire

- Décrire l'image à voix haute
(travail du vocabulaire)

Lire

- Lire des textes, des albums, des BD liés au thème choisi.
- Confronter les images avec des écrits divers se rapportant à elles.

Ecrire

- Utiliser un carnet de mémoire, pour avoir des traces de la visite.
- Ecrire ce que raconte l'image, pour faire imaginer aux autres.
- Ecrire ce que raconte un morceau, ou une séquence (pour les images séquentielles)
- A partir du thème et des images anciennes, créer des petites histoires , des petites fictions dans le contexte actuel.
- Ecrire un questionnaire sur l'image ou les images présentées (à destination d'autres visiteurs)
- Faire des transpositions poétiques
- Ecrire des devinettes, des rébus en rapport à certaines images.

Vivre le musée de l'image

Cycles 2 et 3

Arts visuels

- l'image fixe et animée
(lecture , tri, critique et production d'images reproduites et inventées)
- pratique du carnet de croquis et de mémoire
- enrichissements culturels dans divers domaines
- architecture du musée (travail à partir de...

Activités d'expression musicales, théâtrale et danse

- Mimer des attitudes de personnages
- Mimer des expressions de personnages
- Présentation d'images dont je suis l'auteur
- Danser une image
- Activités d'expression musicale:
- Écouter in situ des musiques des productions -sonores en rapport avec le thème et les images
- Produire des sons, créer des comptines et les produire in situ

Lecture des images d'Epinal :

Arrêter le regard, pour **observer**
verbaliser (avec l'aide de l'adulte) ...je vois...
je ressens... je pense...

Découvrir, reconnaître et trier des images différentes :

En classe

Illustrations d'albums/ photos/ dessins/
reproductions d'œuvres d'art/ affiches /
publicités/ tableaux / etc...

Au musée : images multiples, simples à caractère religieux,
profane.

Identifier des composantes plastiques :

Les couleurs

Le clair et le foncé: percevoir les valeurs

La taille des objets: comparer

Les quantités : dénombrer, comparer

Les formes: les figures, les silhouettes

La densité des formes: peu, beaucoup

Les répétitions

Les signes, les logos, l'écrit

Le plein, le vide: l'objet et son environnement

L'illusion: profondeur, perspective

Le décoratif: le sujet principal, l'ajout décoratif

Les ombres portées : :relation cause /effet;

donner une vie imaginaire à ses sensations,
ses impressions

Le rôle de l'éclairage:

incidence sur les choses (déformations, dramatisation)

Donner du sens, interpréter une image

Découverte du monde:

Le musée:

C'est une architecture : dessiner, photographier

C'est aussi une collection: collectionner des images;trier;
sérieux, présenter des images.

Faire des recherches sur les similitudes et les différences entre
hier et aujourd'hui dans des thèmes variés : la maison (la cuisine,
le salon ...)

Les costumes

Le commerce

Etc...

Vivre le musée de l'image

Cycle 1

Agir et s'exprimer avec son corps

Mimer des postures
Reproduire des
expressions

Ecrire des histoires

(sous la dictée) à partir d'un
décor ou d'un éléments de
décor; travail de l'illustration.

Dire, réciter:

Des poésies en relation avec
les décors, avec des éléments
de décors,...

Sensibilisation, imagination, création

Faire des traces pour illustrer
Réaliser une image par le dessin, le
collage. (paysage, personnages, etc...)
Réaliser des petits décors en volume
Réaliser des monotypes, des gravures sur
divers matériaux et imprimer ces motifs
en réalisant le nombre de tirages
effectués.
Réaliser des motifs colorés à l'aide de
pochoirs en positif et négatif (pastels et
gouache)
Reproduire des figurines en argile, en
pâte à modeler.

+ cf activités proposées sous le
titre:

Exemple d'un détournement d'image en arts visuels :



Travail d'élève lors d'un atelier ATE Epinal