

Action culturelle départementale « Autour des images » Cycle 2.

1^{er} semestre 2017

Phase 3 : exercices de pratique en lien avec les éléments observés

Lors de la phase 2, les élèves ont découvert deux œuvres et ont pu les observer. On leur propose désormais de réaliser des exercices en lien avec les éléments observés et orientés vers les pratiques plastiques. Les activités ici présentées pourront être ensuite également articulées avec celles qui vous seront exposées lors de la phase 4.

Compétence ciblée : Expérimenter, produire, créer

- S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...
- Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
- Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie ...).

Propositions en relation avec le film d'animation « Fantasmaqorie » d'Emile

Cohl.

- Photo et dessin. Choisir une image et la photocopier en noir et blanc. Travailler en représentant sur cette copie un certain nombre d'éléments dessinés qui seront réalisés à l'aide de peinture, pastels ou crayons de couleur. Ils viendront s'inscrire en blanc sur le fond constitué de la copie de l'image. D'une autre manière, on pourra également faire travailler les élèves en blanc sur un papier de couleur noire et venir mêler des éléments d'images photocopiés puis découpés et collés.
- Le folioscope simplifié. Réaliser un folioscope simplifié. Prendre une feuille de format A4 et la couper, dans le sens de la longueur, en deux bandes de surfaces égales. Chaque bande fournit le support de travail pour un élève. Plier ensuite la bande en son milieu et dans le sens de la largeur. On obtient deux parties superposées. Sur celle qui se trouve en dessous, on réalise un dessin au crayon. On place ensuite les deux feuilles sur l'une des vitres de la classe et on décalque le dessin du dessous sur la feuille du dessus et en se servant de la lumière qui passe par la fenêtre. On modifie toutefois le dessin initial (par exemple, un personnage qui sourit puis devient triste). On enroule ensuite la feuille du dessus autour d'un crayon puis on la laisse reprendre sa place en se déroulant. On anime ensuite les images en passant rapidement son crayon de gauche à droite et dans un mouvement de va-et-vient afin que le dessin supérieur recouvre et découvre très vite celui du dessous. On constate que le dessin se met à bouger !
- Transformer. Choisir trois ou quatre images qui nous plaisent. Commencer à décalquer la première puis s'arrêter sans l'avoir décalquée complètement. Poser le calque sur la seconde image en prenant soin de le disposer de manière à ce que le dessin se raccorde en certains endroits avec cette image. Poursuivre alors le travail en continuant de décalquer. Procéder à

nouveau de la même manière avec le troisième puis le quatrième dessin. On obtient alors une image étrange où certains éléments se fondent entre eux et où d'autres sont identifiables.

- Superposer et mêler. Dessiner la silhouette d'une forme sur un support assez rigide (bristol ou carton fin par exemple). Découper ensuite cette forme afin d'obtenir la même silhouette mais évidée. Utiliser ensuite celle-ci comme pochoir pour la reproduire sur un autre support et en se servant de peinture. On peut créer des superpositions ou/et des juxtapositions qui animeront la surface. Si l'on a conservé le « positif » de la silhouette lors du découpage on peut l'utiliser comme un « cliché » et effectuer le même type de travail mais en le plaçant sous le support et en frottant avec des pastels.

Propositions en relation avec la planche extraite de l'album « Le crabe aux pinces d'or » de Hergé.

- Figurer le mouvement. Sur une feuille de format A5, dessiner un décor en sachant que l'on aura à y placer un personnage en action. On pourra donc représenter un lieu extérieur ou bien figurer un espace qui correspondrait à l'intérieur d'une construction. Une fois ce décor mis en place, on demandera d'y situer un personnage et de le représenter en action (marche, course, saut...). On portera alors une attention toute particulière au dessin de la pose retenue et on viendra renforcer l'effet de mouvement à l'aide de divers éléments graphiques : filés de vitesse, nuages, tracés curvilignes autour des membres renforçant l'appréhension visuelle du mouvement..
- Un récit en images. Proposer aux élèves un texte très court composé de trois phrases et demander de raconter l'histoire en illustrant chacune des phrases par une image dessinée de manière à constituer une séquence narrative.

Exemple 1 : Monsieur Dupont met son manteau. Il sort de chez lui et ferme la porte de son logement. Il commence à marcher dans la rue.

Exemple 2 : un oiseau est perché sur une branche, il chante. Un chat caché dans un buisson l'observe. Le chat bondit.

Exemple 3 : Une automobile roule sur une route. Le conducteur s'aperçoit qu'une vache traverse la route. La voiture freine et s'arrête.

- A partir d'une image. Donner une image qui évoque le début d'une histoire. Demander aux élèves de continuer celle-ci en la racontant à l'aide d'images dessinées. Poursuivre en proposant la suite pour constituer un récit de quatre images au total.
- La case disparue. Cacher une case sur une planche de bande dessinée qui sera, par exemple, photocopiée. On laissera donc simplement apparaître le cadre. L'image aura donc disparu et sera remplacée par une case vierge de tout contenu. Qu'y avait-il dans cette case ? On demande aux élèves de le dessiner ou d'inventer un contenu qui correspondrait au contexte.