



PISTES PÉDAGOGIQUES ET RÉFÉRENCES ARTISTIQUES
« L'OCÉAN DANS MA PISCINE »

- ✓ **Transformer** Le monde marin réel (végétaux, animaux, nageurs, sous-marins, épaves...)
- ✓ **Créer un monde marin fantastique** (végétaux et animaux extraordinaires et imaginaires ou composites, sirènes, mythologie grecque (Poséidon, Méduse...), super-héros (Aquaman), monstres sous-marins de toutes sortes...)

SOMMAIRE

1- DES ENTRÉES PAR PROCÉDÉS : Photomontage et photocollage

Le photomontage

- Proposition 1 et 2
- Apport Culturel et mise en regard avec des œuvres d'artistes

Le photocollage

- Proposition 1, 2 et 3

2- DES ENTRÉES PAR FIGURES

- Les sirènes
- Les monstres marins
- Les créatures mythologiques
- Le dragon chinois
- Propositions

3- DES ENTRÉES PAR QUESTIONNEMENTS

- Comment peindre la mer ? Comment représenter la transparence ? L'eau en mouvement ?
- Proposition 1 et 2

4- DES TECHNIQUES AU SERVICE DU PROJET

- Proposition 1 à 8

RESSOURCES ICONOGRAPHIQUES

1- DES ENTRÉES PAR PROCÉDÉS : Photomontage et photocollage

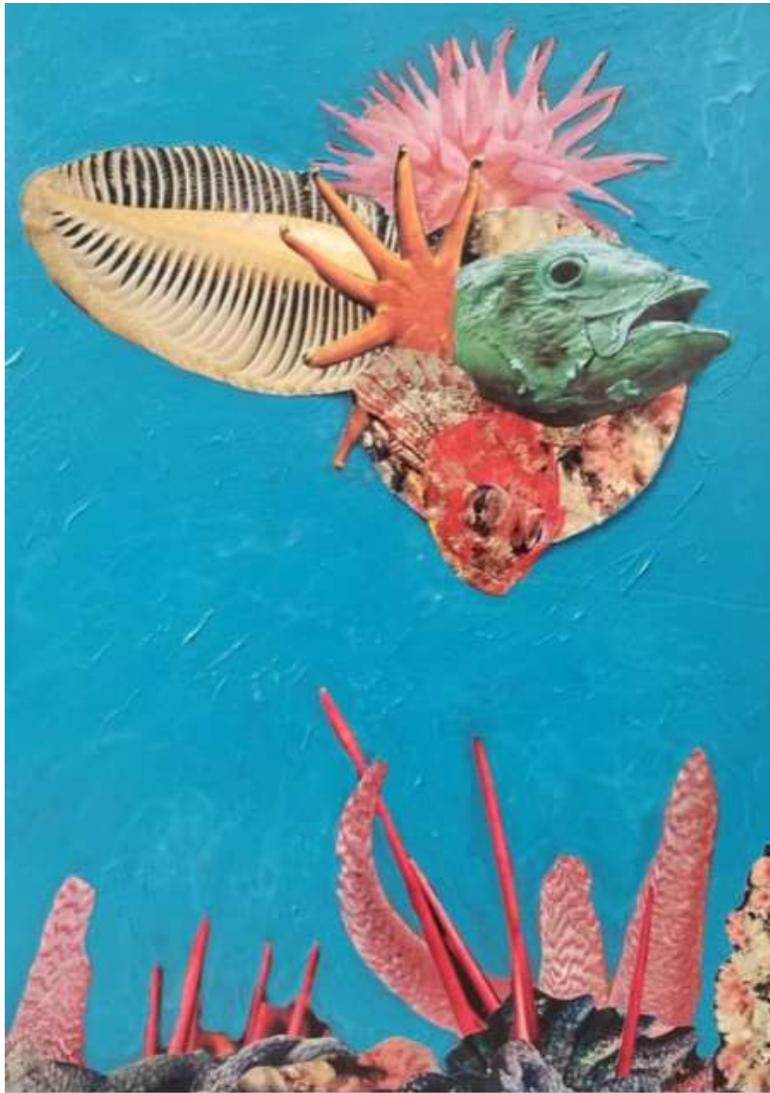
Le **photomontage** est un assemblage de photographies obtenu par collage, donnant à une photo un aspect différent, par incorporation d'une ou plusieurs parties ou de la totalité d'une autre photo.

Cette technique permet de créer des compositions insolites, des univers irréels, voire absurdes ou surréalistes.

Quelques exemples :



Mohanad Shuraideh©



Barbara Samuel – Conseillère pédagogique départementale
Arts Visuels – DSDEN 27

Proposition 1 : composer un paysage marin extraordinaire à partir d'une sélection d'images

Matériel : photographies, images, magazines, ciseaux, colle

- Demander aux élèves tout ce qui leur évoque l'univers aquatique et marin. Catégoriser dans un tableau pour garder trace.
- Chercher des images pouvant correspondre au projet
- Réaliser, seul ou en petit groupe, un paysage marin **extraordinaire*** à partir des images présélectionnées

** Se mettre d'accord sur la définition de cet adjectif !*

Proposition 2 : créer un animal marin composite

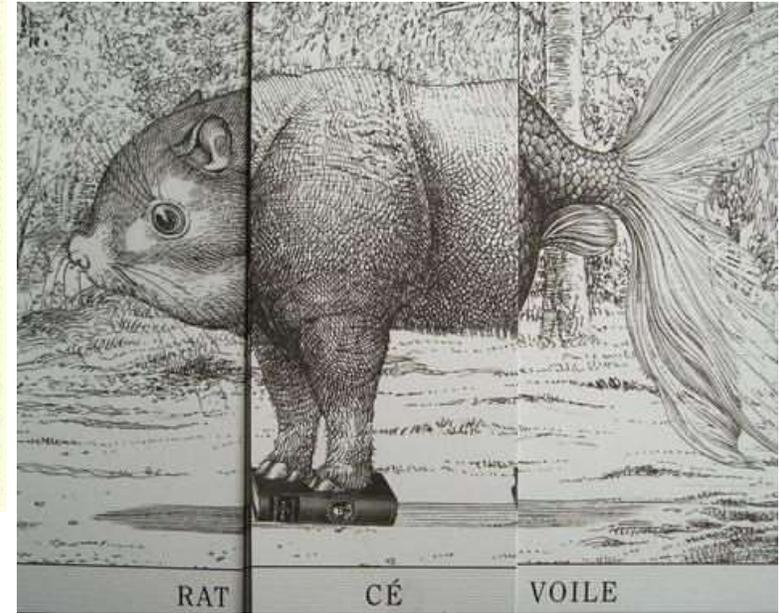
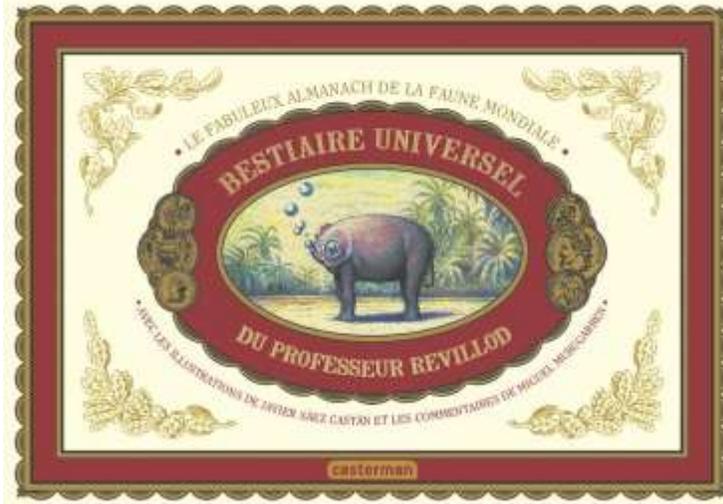
- Présenter des œuvres d'animaux composites ou des albums sur ce sujet
- Réaliser une chimère sous-marine en collage. Contraintes : utiliser au moins trois animaux différents – un élément au moins doit évoquer l'univers aquatique
- Choisir, découper et coller un élément pour la tête, un pour le tronc, un pour le bas du corps. Possibilité de la réaliser tout en noir et blanc (ou en couleur)
- Lui donner un nom et imaginer son univers marin (réalisation d'un fond, technique au choix)

- On pourra demander aux élèves de la dessiner ensuite d'après le collage

Apport culturel et mise en regard avec des œuvres d'artistes



<https://www.seandunstan-halliday.com/>

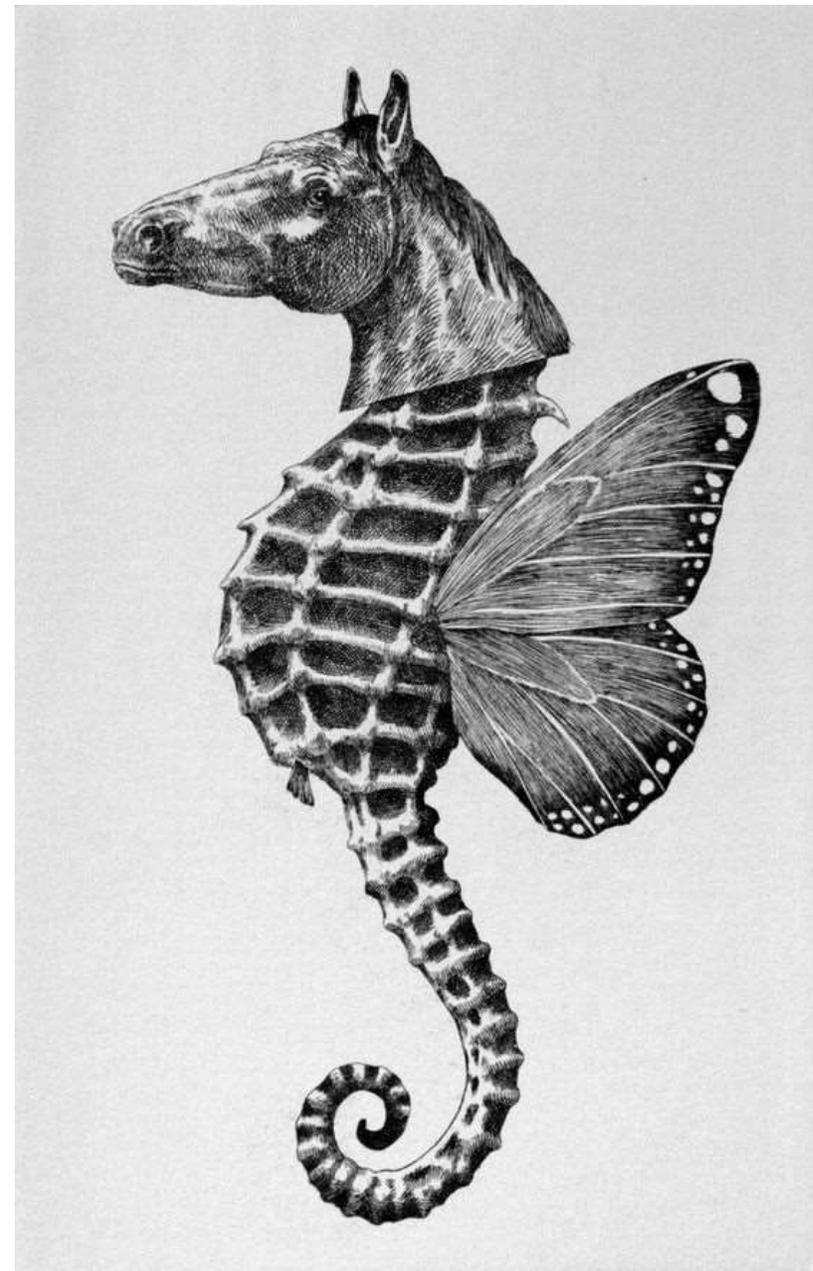


Pour trouver des images d'animaux:
<https://pixabay.com/fr/images/search/gravure%20animaux/>

Lexique : Chimère – hybride - composite



Le griffon, estampe, M. Schongauer – © Gallica - BnF – Bibliothèque nationale de France



Barbara Samuel – Conseillère pédagogique départementale
Arts Visuels – DSDEN 27

Berliner Babylon Illustration von egos.mx



L'eau, Giuseppe
Arcimboldo,
1566, huile sur
toile



Amiral, Giuseppe
Arcimboldo, 1560
huile sur toile

Le **photocollage** est une création combinant photographie et dessin préexistant.

Exemple de Photocollage :



Proposition 1 : créer un fond marin extraordinaire en transformant une image par le dessin et/ou le collage

Matériel : des images, reproductions d'œuvres, photographies de fonds marins pour le fond (format A3 en N&B ou en couleurs) - feutres, craies grasses ou peinture – images diverses pour le collage

- Choisir un image qui servira de fond (photographie, peinture, dessins)
- Intervenir dessus pour le transformer en fond marin extraordinaire :
 - ✓ en dessinant des végétaux incroyables , des animaux marins réels ou imaginaires, des personnages, en transformation des formes et des couleurs, etc.
 - ✓ En découpant et collant des éléments de son choix

Proposition 2 : transformer - poursuivre - compléter

Matériel : des images, reproductions d'œuvres, photographies, en N&B ou en couleurs - feutres, craies grasses ou peinture.

- Choisir et découper un ou plusieurs détails, une partie de paysage ou de fond marin, d'animal, de personnage, etc.
- Le(s) coller et dessiner pour le(s) transformer (en animal imaginaire, en homme-grenouille, en ville sous-marine, en épave de bateau, en sous-marin, etc) ou le(s) compléter (dessiner ce qu'on ne voit pas, le paysage autour, le reste du corps, etc.)

Proposition 3 : fond marin en 3D comme un aquarium

Matériel : objets, figurines, coquillages, sable, images, fil de pêche, boîtes à chaussures, papiers blancs et colorés encre, peinture, colle, ciseaux

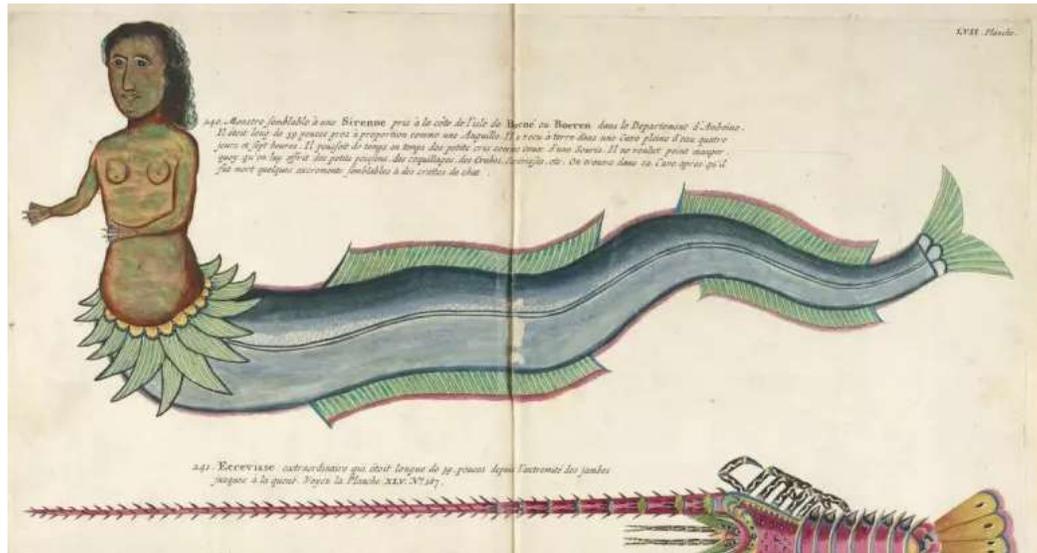
- Préparer l'intérieur de la boîte à la peinture, l'encre ou en collage
- Découper des éléments marins - algues, coraux, poissons, etc. - dans les papiers colorés et/ou dessinés et coloriés sur les feuilles blanches ou encore dans des reproductions d'œuvres, de photographies, d'illustrations...
- Coller les algues et le corail sur la partie inférieure de la boîte
- Accrocher les animaux marins et les nageurs (figurines ou dessins) à l'aide du fil de pêche
- Placer du sable (ou du papier kraft froissé) , des coquillages sur le fond de l'eau
- Photographier la production et l'imprimer en couleurs, format A3



2- DES ENTRÉES PAR FIGURES : les sirènes

Les sirènes apparaissent pour la première fois en littérature dans *L'Odyssée* d'Homère, au VIII^e siècle avant notre ère : ce sont des **démons** qui envoûtent les marins de leurs **chants**. Pour leur résister, Ulysse est contraint de s'attacher au mât de son navire ! Dans la mythologie grecque, elles sont souvent dépeintes comme des **chimères mi-femmes mi-oiseaux**, à la différence des sirènes des légendes nordiques, **créatures mi-femmes mi-poissons**.

Les bestiaires médiévaux s'approprient cette double tradition, avec des sirènes tantôt femmes-oiseaux, tantôt femmes-poissons...



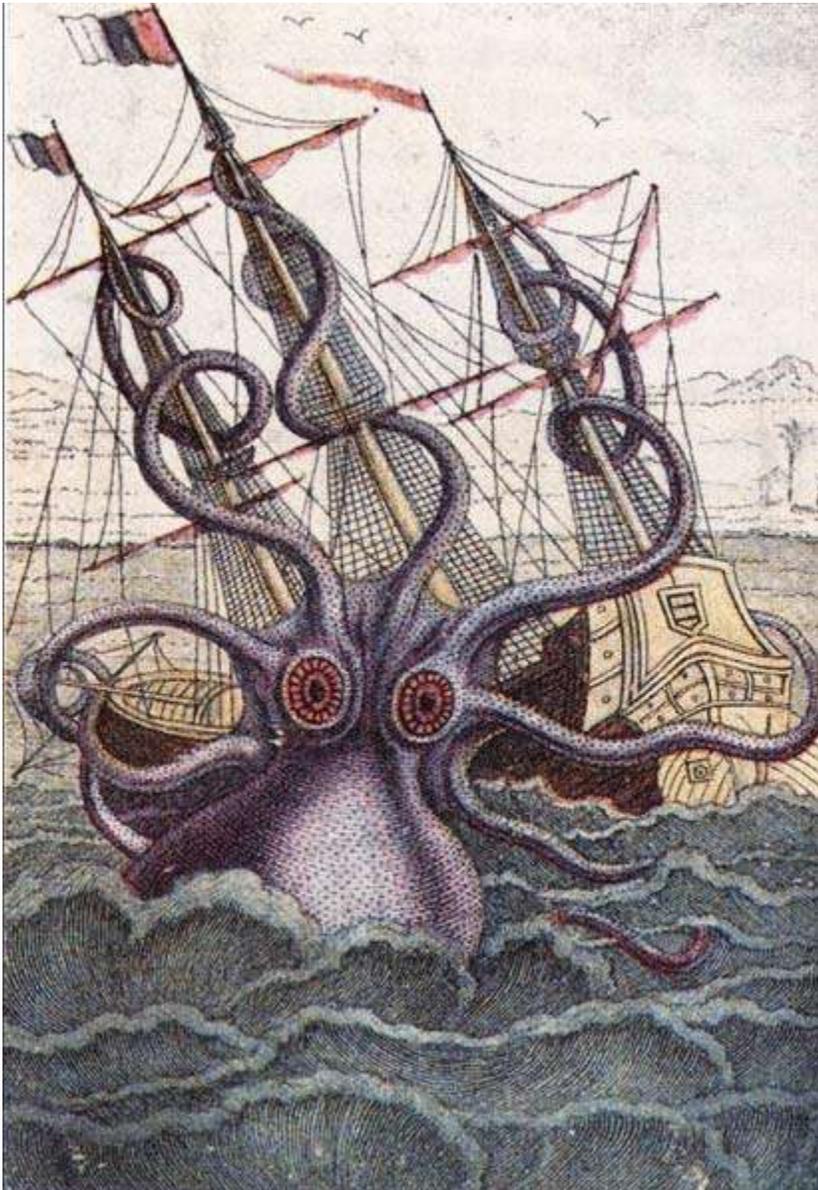
Poissons, écrevisses et crabes de diverses couleurs et figures extraordinaires que l'on trouve autour des îles Moluques et sur les côtes des terres australes, estampes

© Gallica - BnF - Bibliothèque nationale de France



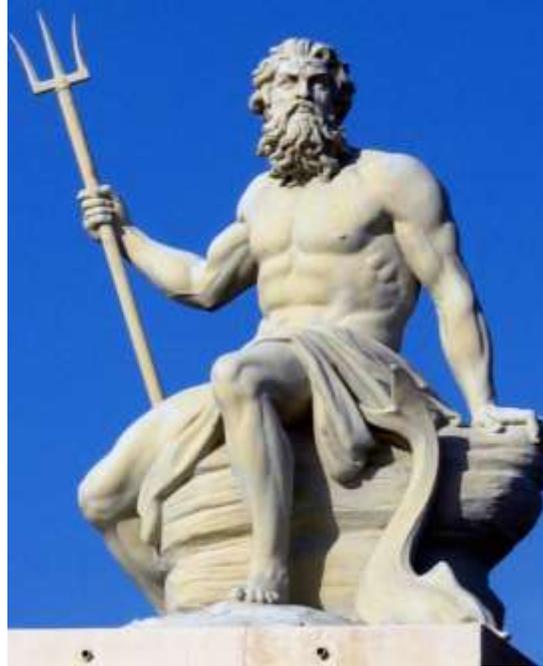
La petite sirène / Andersen ; enluminé par J. Bilbine

Les monstres marins



Le poulpe colossal, Pierre Denys de Montfort

Créatures mythologiques : le dieu de la mer et des océans



Poséidon/Neptune, sculpture à Copenhague

Poséidon est le dieu grec de la mer et des océans. Le trident est son attribut principal mais il est aussi symbolisé par le dauphin, le cheval ou le taureau. Les romains l'assimilent à leur Neptune.

Méduse est l'une des trois gorgones. Dotée d'une grande beauté, elle est emmenée par Poséidon dans le temple d'Athéna. Offensée, cette dernière la transforme en un monstre dont le regard a le pouvoir de pétrifier celui qui la regarde pour que les hommes ne soient plus attirés vers elle. Méduse est une figure mythologique très représentée dans les arts.



Le char de Poséidon, mosaïque, 3^{ème} siècle après JC – Tunisie, musée de Sousse

Méduse





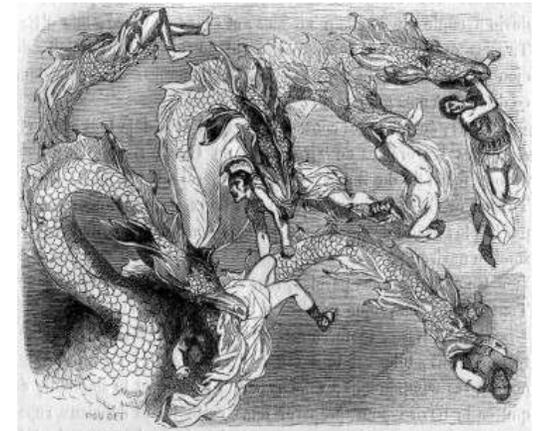
Charybde et Scylla sont deux monstres marins invincibles. Leur célébrité est telle que le langage les a gardés dans l'expression « tomber de Charybde en Scylla » qui signifie « passer d'un danger à un autre », « aller de mal en pis », « se retrouver la proie d'un danger pire que le premier ». Ulysse, s'y trouve confronté dans un épisode de l'Odyssée.

Scylla est présentée comme une créature monstrueuse, dont le cri retentissant est un aboiement qui résonne sur les parois de la caverne. Quant à **Charybde**, « elle engloutit l'eau noire ; trois fois par jour elle la vomit, trois fois elle l'engloutit. »



Scylla, mosaïque, plaque en terre cuite et vase

Ce gouffre est d'une force telle que Poséidon lui-même serait impuissant à sauver celui qui serait pris dans son tourbillon.



Charybde et Scylla, illustrations issues de l'Odyssée.

Le dragon chinois

Le dragon chinois est un animal aquatique, maître des nuées, il est celui qui apporte la pluie. Lié aux forces surnaturelles et à l'empereur, il est aussi symbole de fertilité, de bonheur et de postérité.

Animal hybride et mythique, le dragon est caractérisé par ses traits venant de neuf animaux différents : une tête de chameau, des yeux de démon, des oreilles de bovidé, les bois d'un cervidé et un cou de serpent ; des pattes de tigre se terminant par des serres d'aigle et un ventre de mollusque. Son corps serait recouvert d'écailles de carpes.

Lorsque le dragon est lié à l'empereur, il possède cinq griffes.



Robe impériale, vers 1800-1820, (origine) Chine - musée Guimet, Paris



Grande jarre à décor dragons, 16^{ème} siècle, (origine) Chine - musée Guimet, Paris

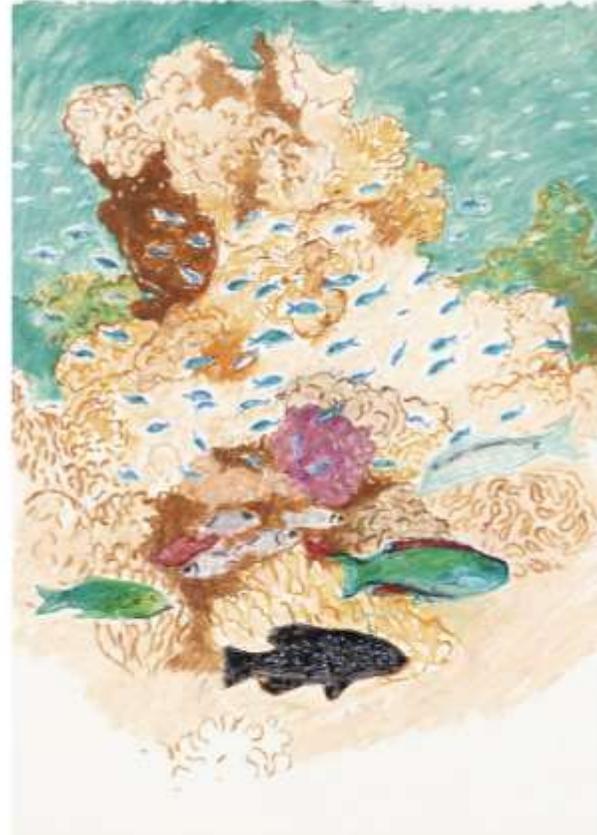


Gourde en porcelaine blanche, émaillée en bleu – Chine, époque Qianlong (1736-1795)

Propositions

- Découvrir une ou plusieurs de ces figures – faire des recherches par petits groupes (description, origine, signification, mythe, iconographie, représentations antiques et contemporaines...)
- Les représenter de manière à intégrer une des propositions précédentes ou pour en faire le portrait. Adapter le format en fonction !
- S'en inspirer pour créer son monstre marin !
- Dessin, peinture, collage, technique mixte,....au choix !

3- DES ENTREES PAR QUESTIONNEMENTS



Pastels à l'huile pour peindre sous l'eau, Titouen Lamazou- Musée de Tahiti et des îles (MTI)
<https://www.hiroa.pf/2022/03/hiroa-n173-loeuvre-du-mois-sous-leau-aussi-lartiste-saisit-le-vivant/>

On pourra aussi montrer d'autres œuvres d'artistes ayant représentés la mer : Monet, Hokusai, Courbet, Turner, Aivazovsky, Hopper...



Nageurs, Joaquín Sorolla, 1905, Espagne

Comment peindre la mer ? Comment représenter la transparence ? L'eau en mouvement ?

La mer n'est pas toujours bleue car l'eau n'a pas de couleur propre. Elle reflète ce qui est au-dessus d'elle, c'est-à-dire le ciel qui est changeant au fil de la journée, pouvant aller du bleu intense jusqu'aux orangés les plus vifs. Quand l'eau est calme et transparente, on distingue la couleur du fond marin, des roches, des algues et du sable. La couleur de la masse liquide résulte du mélange de tous ces éléments.

- Faire des essais de mélange de couleurs, de nuances

Proposition 2 : chercher le mouvement

Matériel : encres ou aquarelle, pastels, crayons, feutres, pinceaux divers, brosses, papiers de différentes sortes, feuille support A3

1- Faire l'inventaire de tout ce qui caractérise le mouvement de l'eau : ondulations, vagues, spirales, tourbillons, platitude, courant fort ou faible, mer calme ou agitée, remous, ...

2- Traduire le mouvement de l'eau avec des outils et médiums au choix. Mettre l'accent sur la gestualité

3- Observer les traces et les effets obtenus, repérer ce qui exprime l'énergie, le calme ou l'intensité, la dynamique des traces laissées par les outils et les gestes, les éclaboussures, les aplats, etc.



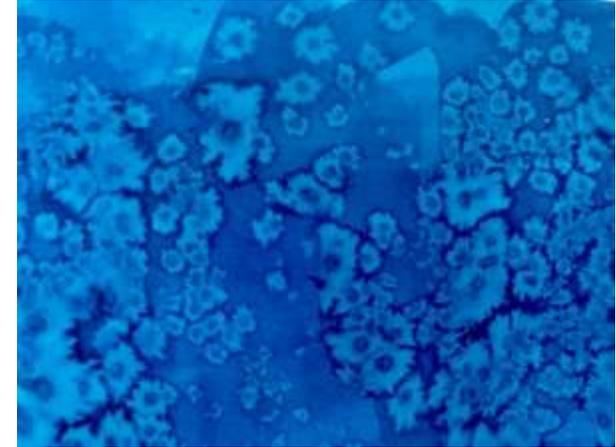
La mer, Dada, n°78, p30/31

Lexique : tourbillons, vagues, houle, ressac,... Éclabousser, étendre, étirer, tourbillonner...

4 - DES TECHNIQUES AU SERVICE DU PROJET

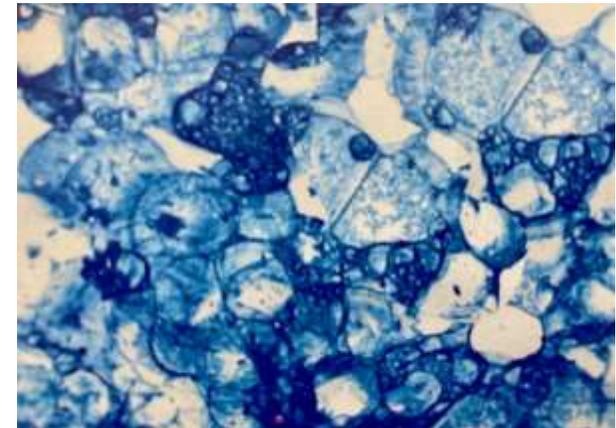
Proposition 1 : Encre et gros sel

- Recouvrir le support papier avec des encres (diluées ou non, faire des essais), de l'aquarelle. Utiliser un pinceau large pour que l'opération soit rapide. On peut avoir préalablement humidifier le support avec une éponge.
- Déposer le sel sur le support peint encore humide, laisser sécher puis retirer le sel.
- Constater l'effet produit. Réinvestir dans une production en choisissant les couleurs utilisées en fonction de l'effet recherché.



Proposition 2 : Encre et bulles de savon colorées

- Préparer un mélange d'eau, d'encre et de produit vaisselle dans une bassine
- Souffler dans l'eau avec des pailles
- Poser doucement une feuille de papier sur les bulles colorées
- Soulever la feuille, la retourner, la mettre à sécher
- Constater l'effet produit. Réinvestir dans une production en choisissant les couleurs utilisées en fonction de l'effet recherché.



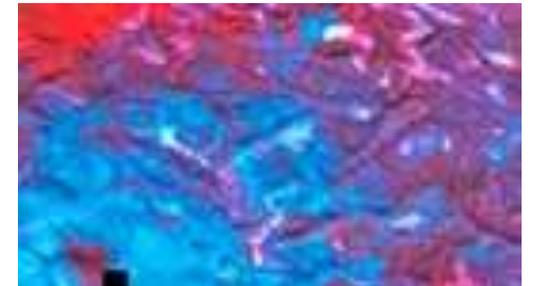
Proposition 3 : papiers déchirés et collés pour un effet dégradé

- Trier différents papiers bleus en fonction des valeurs (clair ou foncé) et des nuances (bleu vert, bleu violacé, bleu canard, bleu nuit, bleu turquoise...)
- Déchirer et coller des morceaux de manière à créer un dégradé de bleu
- Constater l'effet produit. Réinvestir dans une production en choisissant l'organisation en fonction de l'effet recherché.



Proposition 4 : peindre avec du papier froissé

- Utiliser des boules de papier froissé comme outil : tapoter, presser, appuyer, écraser pour laisser des traces de peinture (utiliser une large palette de nuances de bleu).
- Constater l'effet produit. Réinvestir dans une production en fonction de l'effet recherché.



Proposition 5 : frottage de craies grasses et encre diluée

- Frotter, étirer la craie sur la feuille puis recouvrir d'encre diluée et tapoter pour enlever le surplus. L'encre n'adhère pas sur le pastel gras !
- Constater l'effet produit. Réinvestir dans une production en fonction de l'effet recherché.



Proposition 6 : encres soufflées

- Poser une goutte d'eau sur la feuille, puis une goutte d'encre colorée sur la goutte d'eau et souffler à la bouche ou avec une paille.
- Recommencer l'opération avec d'autres couleurs.
- Constater l'effet produit. Réinvestir dans une production en fonction de l'effet recherché (**effet algues, plantes sous-marines, coraux...**)



Proposition 7 : créer à partir d'une tâche

Matériel : gouaches, eau, pinceaux, cuillères, pots pour les mélanges, feuilles, plumes, encre de chine.

- 1- Expérimentation : diluer la gouache avec de l'eau et faire des essais de tâches sur sa feuille. Observer les différences en fonction de la quantité d'eau ajoutée. Le pinceau ou la cuillère utilisé.e pour se faire ne doit pas toucher la feuille.
- 2- Bouger la feuille pour transformer la tâche. On pourra utiliser plusieurs couleurs et bouger la feuille pour que les taches se rencontrent / se mélangent et n'en forment plus qu'une. Expérimenter différents gestes pour réaliser les tâches, les nommer : couler, éclabousser, jeter, gicler, égoutter, laisser tomber, etc.
- 3- Modifier la forme de la tâche au moyen d'outils : paille (souffler), cure dent (étirer), fourchette (griffer), etc. Là encore nommer les gestes.
- 4- Approfondissement : réaliser 5 tâches différentes (c'est dire produites au moyen de gestes différents expérimentés précédemment)
- 5- Choisir sa tâche préférée et avec une plume taillée ou une plume d'écolier et de l'encre de chine, transformer la tâche en animal marin réel ou imaginaire.

6- Utiliser un des fonds réalisés en amont ou en créer un (cf propositions 1 à 6) et le coller dessus.

Conseil : Prévoir en amont un travail sur l'observation des animaux marins et le vocabulaire attendant. Réaliser un répertoire de visuels d'animaux marins pour y puiser certains des éléments constitutifs (nageoires, écailles, queue, branchies, bouche etc) et des idées.



Variante : encres colorées et feutres noirs type Posca.

Proposition 8 : La technique du papier à la cuve (marbling)

Matériel : 1 grand bac pouvant contenir une feuille A3, de la peinture à l'huile, ou de l'encre d'imprimerie ou de la **peinture pour marbrure***, 1 ou plusieurs paires de gants, une baguette (type pique à brochette) pour créer les motifs, du papier journal (pour nettoyer la surface de l'eau), du White spirit pour nettoyer le bac, du papier blanc ou de couleur (A3)

- 1- Verser des gouttes de peintures dans la bassine remplie d'eau.
Plus l'eau sera chargée en couleur, plus il y aura d'effets.
Ne pas prendre trop de temps car la peinture commencera à pelliculer et il sera plus difficile d'y faire de petits dessins.
- 2- Travailler la surface de l'eau avec la baguette de manière à faire migrer les couleurs et former des dessins aléatoires.
- 3- Déposer délicatement une feuille sur la surface de l'eau en commençant par un coin et en posant doucement pour chasser les bulles d'air. Retirer-la : le mouvement de l'eau s'est imprimé sur la feuille.
- 4- Laisser sécher 15 minutes.
- 5- Nettoyer la surface de l'eau en l'effleurant avec le papier journal. Renouveler l'opération jusqu'à ce que la surface soit propre. Renouveler l'opération.



Attention : protéger sa surface de travail, les encres tachent beaucoup !



* peinture Easy Marble de la marque Marabu par ex.

Variante : le SUMINAGASHI, « Encre flottante »

Matériel : encre de Chine, papier SUMI*, deux pinceaux ronds à bouts pointus, bac du type Bac à photo, eau, produit pour la vaisselle, Patafix, papier journal, pince à linge, deux petits récipients en verre.

Mise en œuvre : mettre de l'eau dans le bac (environ à moitié), fixer le bac avec la patafix sur la table. Immobiliser la surface de l'eau.

Alternativement, tremper légèrement la pointe du premier pinceau dans l'encre et toucher la surface de l'eau avec ; puis tremper légèrement la pointe du second pinceau dans le mélange eau-liquide vaisselle (dosage à tester, peu de liquide vaisselle), le pointer au centre du premier cercle réalisé avec l'encre et ainsi de suite ...

A la fin il est possible de souffler sur les motifs pour obtenir d'autres motifs.

Appliquer délicatement la feuille de papier Sumi sur la surface de l'eau afin d'absorber le motif. Retirer la feuille puis la laisser sécher (suspendue à un fil ou à plat).

Pour nettoyer l'eau, poser des feuilles de papier journal à la surface. Elles absorberont les résidus d'encre.

* Papier japonais très absorbant

FUKUDA Maitre Suminagashi





Pour toutes ces propositions : possibilité de mixer plusieurs techniques en fonction des effets souhaités !

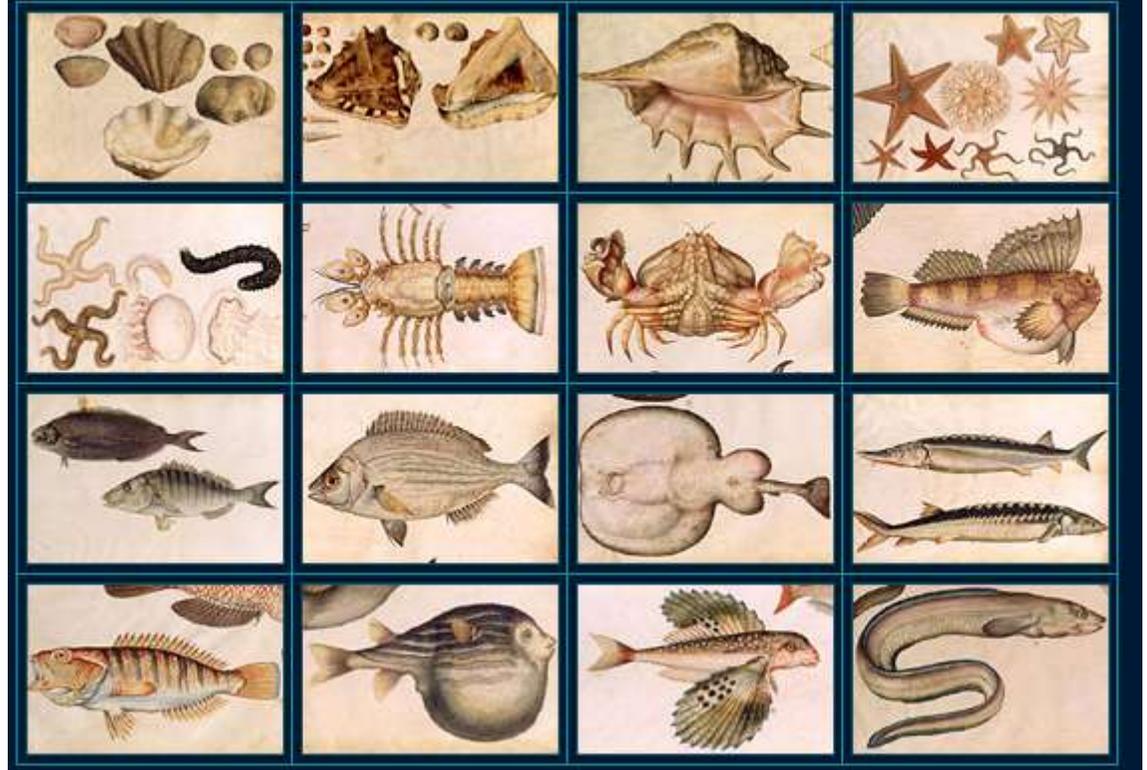
Barbara Samuel – Conseillère pédagogique départementale
Arts Visuels – DSDEN 27

Puiser son inspiration...

Faune et flore

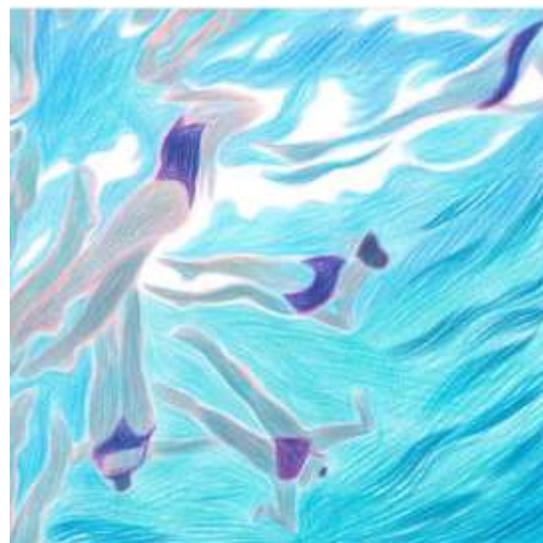
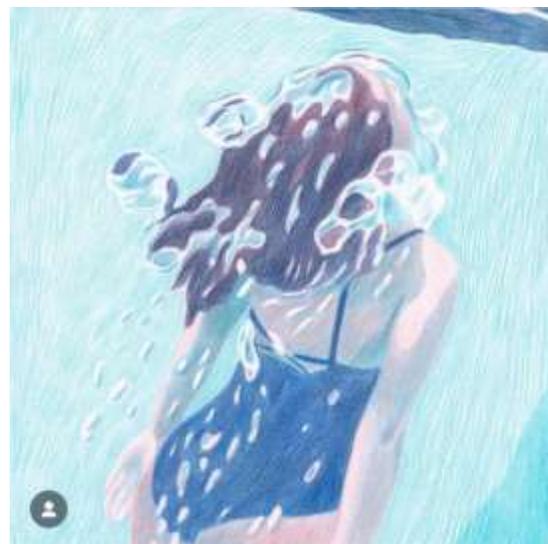
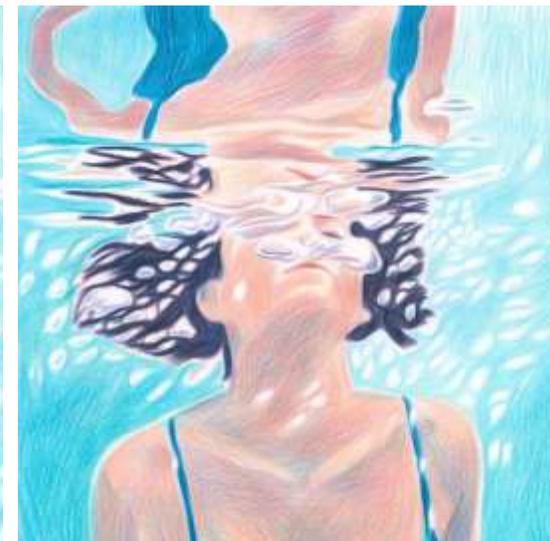
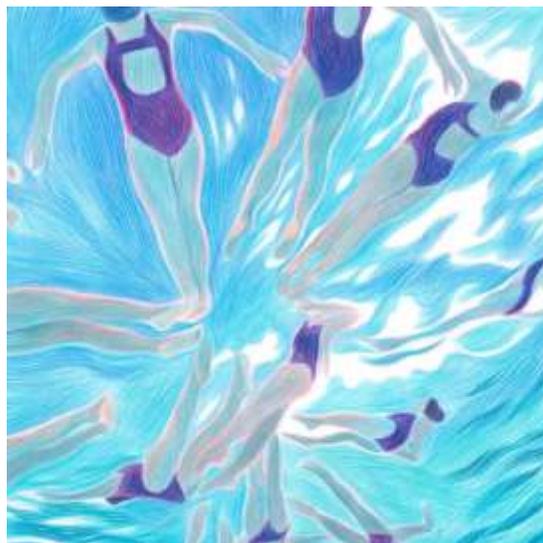


Le grand livre des poissons



<http://expositions.bnf.fr/lamer/feuille/index.htm>

Autres références artistiques...



Caroline Peron

**Illustrations aux
crayons de couleurs**

...Ressources iconographiques pour aider à la mise en œuvre les ateliers

- <https://artvee.com/> (reproduction d'œuvres)
- <https://www.photo.rmnm.fr/C.aspx?VP3=CMS3&VF=Home> (idem)
- <http://expositions.bnf.fr/lamer/feuille/indexp.htm> (dossier sur la mer et images par thèmes (bateaux, tempêtes, poissons, faune et flore, monstres marins, sous la mer...))
- <https://pixabay.com/fr/images/search/gravure%20animaux/> (gravures et photos d'animaux)

Le but de ce document n'est pas de présenter toutes les pistes exploitables en lien avec le thème de l'eau et de l'univers marin. Ce ne serait pas possible tant il est vaste et ce n'est pas mon intention. Il s'agit plutôt de quelques propositions, qui, je l'espère, vous apporteront des idées et vous donneront l'envie de vous lancer dans ce projet !