

La VILLE & L'ART

« Une organisation des contenus d'enseignement et d'apprentissage, au départ de la **pratique plastique**, présentés et compris comme des **questionnements** « proches des préoccupations des élèves et permettant d'investir progressivement l'art » (cycle 2), visant à « développer et structurer la capacité des élèves à situer ce qu'ils expérimentent et à se situer par rapport aux productions des artistes » (cycle 3) ». *Eduscol*

Les attendus de fin de cycle :

Cycle 1

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Cycle 2 :

- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses
- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif
- Coopérer dans un projet artistique
- S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art
- Comparer quelques œuvres d'art

Cycle 3 :

- Réaliser et donner à voir des productions plastiques de natures diverses suivant une intention
- Dans un projet artistique, repérer les écarts entre l'intention de l'auteur, la production et l'interprétation par les spectateurs
- Formuler ses émotions, argumenter une intention
- Identifier et interroger les caractéristiques plastiques qui inscrivent une œuvre d'art dans des repères culturels historiques et géographiques

Pistes pédagogiques

Cartes routières, les plans des villes :

- **Représenter des cartes routières et transformer des images existantes** : plans, vues aériennes... Inventer des mondes et des territoires imaginaires.
- **Varier les techniques**: dessin, peinture, collage, photomontage, techniques mixtes (associer plusieurs techniques)
Jeux plastiques : Imaginer un plan en utilisant seulement la règle, un compas, sans lever le crayon, en fermant les yeux, en zigzagant, en changeant de main... réaliser un plan sur un timbre poste, sur grand format, le plus vite possible, le plus lentement possible, avec le plus de détails possibles...
- **Suivre uniquement les routes** sur un plan avec un outil, se promener, revenir sur ses pas.

- Sur une carte routière, **imaginer des créatures** et dessiner leurs contours en utilisant seulement les routes d'un plan.
- **Dessiner, peindre** sur des supports de cartes routières.
Référence : Alechinsky

Jeux d'échelle:

- **Isoler des détails** de bâtiments (fissures dans les murs, de bas-reliefs etc...) avec un cadre et photographier.
- **Le miroir comme médium** : Jouer avec les reflets d'un miroir et photographier.
- **Jeux d'échelle** : mettre en scène dans la ville des petits objets insolites et photographier.
Références : Jeff Koons, Vasconcelos, Murakami
- **Photographier un quartier, une rue, un immeuble, inventer des vies derrière les fenêtres, dans la rue** en ajoutant des personnages, des créatures étranges...S'inventer des histoires.
Référence : Petit bleu dans Paris, Joëlle Leblond, Véronique Villemin (école des loisirs, 1993), Gérard Fromanger
- **Transformer une photographie** d'une rue en noir et blanc en **ajoutant des éléments colorés, symboliser les communications, les circulations par des réseaux de fils, de rubans...**
Référence : Gérard Fromanger
- **Transformer une photographie** d'une rue en noir et blanc et la parer de **lumières**
Référence : la fête des lumières à Lyon
- **Découper la photographie d'un détail** d'un bâtiment, le coller sur un support et le prolonger par le dessin en inventant.
- Se photographier **comme des statues** sur une place de la ville.
- **Isoler, découper, détourner** des fragments d'architecture et les intégrer dans des images de vues d'une rue. Référence : Jiri Kolar



Frottages de murs, plaque d'égouts...

- **Collecter des empreintes** de matières, de matériaux. Choisir des surfaces présentant des effets de relief intéressants dans la classe et dans son immédiat voisinage.
Réaliser une collection de frottages colorés ou gris.
Réaliser une grande variété d'empreintes avec des craies, des pastels, des mines de plomb, des fusains...
Avec tous ces matériaux, créer une composition figurative ou abstraite (par exemple une ville imaginaire) découper, déchirer des formes, mettre en espace et coller.
Référence : [Max Ernst, Alechinsky, Michaux](#)

Labyrinthe

- Réaliser des cartes à partir de **réseaux aléatoires** :
 - Egoutter de la peinture liquide, promener des ficelles enduites de peinture
 - Tracer des entrelacs, des lignes... des gribouillages et faire émerger un réseau en retravaillant des tracés.Référence : [Pollock](#)
- **Dessiner une ligne continue** sans s'arrêter sur toute la surface de la feuille sans jamais qu'elle ne se recoupe. Elle commence en un coin de la feuille et se termine n'importe où. Investir certains espaces entre les lignes avec de la couleur. Deux couleurs identiques ne doivent pas être voisines.
Réaliser des routes avec des empreintes de roues de petites voitures.
Référence : [Picasso d'un seul trait, Franck Guery dans ses dessins préparatoires](#)
- Réaliser un labyrinthe avec des feuilles de papier, du carton.
Référence : [Michelangelo Pistoletto](#)

Construction une ville en volume

- Retenir un module de base (cube de jeux de construction, réglettes Cuisenaire, boîtes d'emballages, cartons divers, Kaplas...) pour :
 - **associer, assembler...** pour construire les différents bâtiments, installations et constructions d'une cité.
 - **travailler** les rues, les jardins, les espaces verts, la statuaire, l'éclairage, la signalétique... définir les axes de circulation, les passages... inventer des noms de rues... Prolonger un détail, le perdre dans une réalisation plastiqueRéférence : [Malevitch, Bang Yao Liu](#)
- **Réaliser un bâtiment en volume le plus haut possible** avec du papier comme matériau, qui envahit l'espace. Concevoir un volume qui montrera l'idée d'ascension

vers le ciel, d'envahissement de l'espace.

Référence : Franck Guéry, Anish Kapoor, Santiago Calatrava

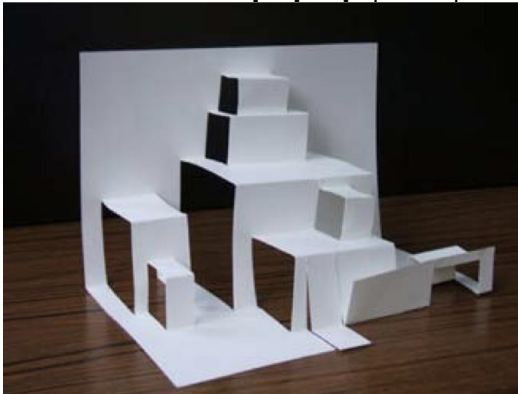
- **Cacher** un bâtiment en l'emballant

Référence : Christo

- **Construire une maquette** de la ville, imaginer tous les liens entre les habitants, leurs échanges, la circulation dans la ville: installer des fils, des rubans qui les représentent.

Référence : Gérard Fromanger

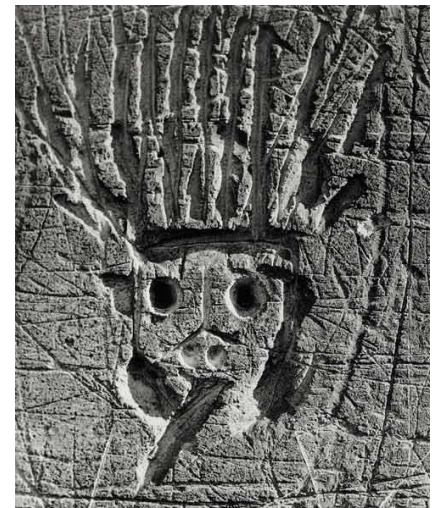
- Réaliser un **livre pop up** pour parler d'une ville:



- S'intéresser aux **murs de la ville** : affichages, tags, graffitis... les photographier. (reflet d'un moment d'histoire).



Référence : Villeglé



Brassai

Aide pour varier les supports, médiums, outils, geste :

Support, médium, outil et geste sont **quatre variables** à combiner dans les situations pédagogiques. Dites aussi S.M.O.G. (outil élaboré par Christian Louis, dans *Place des Artistes*, éditions Sedrap, 1992)

L'enseignant prépare ses séances en jouant avec ces variables. Il peut proposer aux élèves :

- des séances qui ont pour seuls objectifs la **découverte**, l'**expérimentation**, l'**entraînement**, en modifiant une ou plusieurs variables ; ces séances étendent les possibilités d'action de chaque élève ; on gardera pour mémoire les effets produits, les traces, sans nécessairement avoir un but d'exposition ;
- dans un **projet**, lorsqu'il s'agit d'avoir une intention, les élèves peuvent alors avoir le choix des moyens les plus appropriés pour s'exprimer.

Support – Ce qui le caractérise :

- ◆ **son format** : du plus petit au plus grand - du mur à graffiti à l'étiquette...
- ◆ **sa forme** : formes géométriques simples - formes composées - formes libres...
- ◆ **sa texture** : lisse - rugueuse - irrégulière - ondulée - absorbante...
- ◆ **ses qualités** : souple - transparent ; en plan - en volume...

Tissus : bâche – nappe – rideau – jute – moquette – gaze – coton – toiles cirées, en plastique transparent
Supports rigides : pierres, galets – ardoise – planche de bois – écorce – tôle – brique – savon – cuir – plâtre (à gratter) – terre cuite ou non – plastique – verre ...
Volumes : boîtes – objets divers (chaise, parapluie, bouteille...)
Papiers : Canson – Ingres – affiche – calque – kraft – carbone – buvard – brillant – imprimé – papier de verre – papier peint – papier journal – papier de soie – rhodoïd ... – Images, écrits de toutes natures ...

Les supports peuvent faire l'objet de préparations qui leur confèrent d'autres qualités ; le papier se mouille, se froisse, s'enduit, s'encolle, se plisse, se déchire. Le tissu peut être enduit, trempé...

Médium – Ce qui le caractérise :

- ◆ **son état** : solide – pâteux – en poudre – liquide...
- ◆ **sa texture** : lisse – granuleuse – épaisse...
- ◆ **ses qualités** : opaque – transparent – souple – accrochant le support...
- ◆ **sa couleur**
- ◆ **sa luminosité** : terne – mate – brillante...

gouache – encres de Chine – encres de couleur – brou de noix – aquarelle – acrylique – colle à bois – charbon de bois – terre et colle – sable et colle – grafigum – émail vitrail – barbotine – plâtre...
Certains ont à la fois médiums et outils : pastels – fusain – sanguine – craies – bougie – bâtons – allumettes – fils et ficelles – fil de fer – chenilles – corde – cailloux et galets – objets divers ...

Outil - Ce qui le caractérise :

- ◆ **sa forme** : brosse large – pinceau – raclette – pointe fine / épaisse...
- ◆ **son mode d'action** : brosser – frotter – taper – gratter
- ◆ **ses qualités mécaniques** : rigide – souple...

main, doigts – brosse à colle, à dent, à lessiver, à badigeon, à papier peint, en chiendent, à meuble, balais-brosse – queue de morue – pinceau – rouleau – éponge – tampon à récurer – plume – calame – brosse à linge – bouchon – règle – chiffon – balai – poinçon – mirette – ébauchoir – bois taillés – coton-tige – abaisse-langue – ficelle trempée – couteau à enduire – spatule – raclette – truelle – pulvérisateur – fourchette – peigne – pots perforés – boîte à bulles – tube – billes – ballon – petites voitures ...
crayons : de couleur – feutre – à papier (plus ou moins gras) – stylo bille – stylo plume ...
Outils-médiums : craie -fusain – pastel ...

Geste – Ce qui le caractérise :

- ◆ **les parties du corps impliquées** : doigts – main – bras – corps – bouche
- ◆ **l'ampleur du mouvement**
- ◆ **le type de mouvement** : rythmé – doux – rapide – de bas en haut – en rond – en zigzag – spiralé – ondulant

Frotter, tapoter, gratter, taper, étaler, piquer, contourner, tamponner, effleurer, lisser, écraser, presser, souffler, gicler, projeter, secouer, creuser, graver...

Les opérations plastiques

Reproduire, isoler, transformer, associer, telles sont les quatre opérations plastiques à combiner dans les situations pédagogiques. Dites aussi **R.I.T.A.**

Reproduire	Isoler	Transformer	Associer
calquer copier doubler filmer imprimer multiplier photocopier photographier refaire répéter	- <i>Priver</i> : cacher dissimuler effacer enfermer recouvrir supprimer voiler - <i>pour privilégier</i> : accentuer cadrer choisir contraster découper désigner détacher dévoiler différencier distinguer entourer extraire grossir montrer recadrer révéler séparer signaler (par des flèches) souligner suggérer valoriser	ajouter allonger altérer alterner changer changer d'échelle changer de technique (support médium outil geste) changer de couleur changer le contexte compresser convertir corriger déformer déguiser déplacer dissocier effacer emballer exagérer expanser foncer, éclaircir fragmenter froisser intervertir inverser maquiller métamorphoser modifier mouiller opacifier raccourcir rétrécir substituer transposer	accumuler ajouter alterner assembler collectionner combiner compléter empiler entasser faire cohabiter fusionner imbriquer intégrer intercaler joindre juxtaposer lier multiplier opposer prolonger rapprocher rassembler relier réunir superposer unifier