

**La 25^e Heure du Livre
Les Trophées Lecture Jeunesse 2016 :**

***Graines de sagesse de Chine, d'ici et d'ailleurs :
pour mieux vivre ensemble.***

**Propositions pédagogiques en arts plastiques et visuels
et en Français – CM1 - CM2
Culture littéraire et artistique**

La sélection d'ouvrages en lien thématique avec le salon



Le héros, Pierre Cornuel, HongFei, 2015, Album



Mô et le Maître du temps,
Marie Sellier, Catherine Louis, Picquier jeunesse, 2013, Album



La poudre d'escampette,
Chloé Cruchaudet, Delcourt, 2015, Bande dessinée

**Socle commun de connaissances, de compétences, et de culture
Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer**

FRANÇAIS cycle 3, programmes 2016

Culture littéraire et artistique

Héros, héroïnes et personnages

- Découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des types de héros / d'héroïnes, des héros / héroïnes bien identifiés ou qui se révèlent comme tels.
- Comprendre les qualités et valeurs qui caractérisent un héros / une héroïne.
- S'interroger sur les valeurs socio-culturelles et les qualités humaines dont il / elle est porteur, sur l'identification ou la projection possible du lecteur.



Le héros

Pierre Cornuel
HongFei, 2015
Album

Présentation de l'ouvrage

Le héros raconte la transformation de Zhou Chu, jeune homme fort et arborant un sentiment de supériorité. En effet, suite à un combat valeureux contre deux monstres, il va réaliser qu'il est détesté des gens qui l'entourent. Il décide alors de changer.

Zhou Chu, héros transformé

- **Caractériser le héros**

La particularité de ce héros est son évolution au cours de l'histoire. Qualifié négativement au début de l'histoire (égoïste, orgueilleux, cherchant querelle, sentiment de supériorité), il se lance au combat pour débarrasser les villageois de deux malédictions (le tigre mangeur d'hommes et le monstre-poisson). Cette épreuve sera l'occasion de prendre conscience du statut qu'il occupait au sein du village (il était considéré comme la troisième malédiction) et de changer pour devenir meilleur.

Activités possibles

- Rédiger le portrait de Zhou Chu (au début de l'histoire / à la fin de l'histoire) en faisant apparaître ses qualités et ses défauts.
- Rédiger le portrait de Zhou Chu du point de vue de sa cousine Yisha, du point de vue des villageois.
- Rédiger le portrait de Zhou Chu en faisant apparaître son caractère ambivalent sur le même support.

- **Parvenir à expliquer les raisons de ce changement**

Activités possibles

- Rédiger les pensées du personnage lorsqu'il se retrouve seul après le combat.
- Rédiger les décisions qu'il prend pour ne plus être considéré comme une « malédiction ».



- **Que penser de l'attitude de ce héros ?**

Activités possibles

- Demander aux élèves de s'exprimer personnellement sur l'attitude de Zhou Chu : au début de l'histoire, pendant son combat, à la fin de l'histoire.
- Demander aux élèves ce qu'ils pensent de l'attitude des villageois qui se réjouissent de sa disparition.
- Demander aux élèves de rédiger une lettre de soutien à Zhou Chu lorsqu'il se retrouve seul après le combat.

Les illustrations

Dès la couverture, l'auteur-illustrateur nous projette en Asie avec la technique typique de l'encre noire et colorée sur papier artisanal. Le titre et la signature participent à cet exotisme pictural.

Un portrait masculin, fier et sérieux, vêtement asiatique, sabre...

Deuxième et troisième de couverture : fond marbré avec dessins en beige de diverses expressions et attitudes du personnage : soldat, danseur, vers une chorégraphie des arts martiaux ?

Pages 1 et 2 - Sur cette double page, six séquences en plans serrés pour illustrer la chute d'une fleur de cerisier... accompagnées d'un texte proche de l'haïku.

Pages 3 et 4 - Un plan large pour une scène de balcon, face à un lac. Les deux personnages nous observent mais on sent bien la complicité qui les lie. Tel un dyptique, le féminin et le masculin s'opposent : regards, gestes et attitudes, teintes et formes des vêtements... Le texte est mis à part, sur la droite.

Pages 5 et 6 - Une composition qui pourrait se passer du texte : Zhou Chu est le seul personnage armé, menaçant, en dehors des autres humains, du côté très sombre de l'image, en lien avec les troncs noueux qui *lacèrent* le paysage.

Pages 7 et 8 - Présentation des trois fléaux mis en scène à l'identique : têtes menaçantes, contours des silhouettes noires et acérées, teintes sourdes.

Pages 9 et 10 - Un très gros plan sur le visage de Zhou Chu, pour mieux en exprimer le dilemme, l'oiseau très coloré en devenant le symbole.

Pages 11 et 12 - Un plan en contre-plongée, comme pour affirmer la force, la puissance du héros face au dangereux félin.

Pages 13 et 14 - Ici par contre, le tigre est surdimensionné, la victoire de Zhou Chu n'en sera que plus estimable...

Pages 15 et 16 - En choisissant un point de vue rasant, l'auteur renforce la puissance des gestes, l'exploit du chasseur est ici magnifié.

Pages 17 et 18 - Un gros plan pour un moment d'intimité, durant lequel le héros semble plus humain.

Pages 19 et 20 - Un plan large et le jeu des échelles permettent à l'auteur de rendre le combat inégal, le courage de Zhou Chu s'en trouve ainsi renforcé.

Questionner les élèves sur les partis pris picturaux choisis par l'illustrateur pour mieux exprimer la monstruosité du poisson...

Pages 21 et 22 - Encore plus impressionnante que le combat avec le tigre, cette confrontation est spectaculaire : gigantisme du poisson, aspect féroce de sa gueule, disproportion des tailles, équilibre précaire du héros, aspect trouble de l'eau...

Pages 23 et 24 - Beaucoup de mouvements pour cette composition très dynamique, qui permet d'évoquer le terrible combat qui se poursuit, sans le montrer réellement.

Pages 25 et 26 - Des teintes violines et mauves, des courbes et sinuosités pour évoquer le trouble et la tristesse d'Yisha, montrée en très gros plan.

Pages 27 et 28 - S'intéresser à la façon dont l'auteur suggère la fête, la joie, l'allégresse, le soulagement. A quels indices voit-on que la scène se déroule en Chine ?

Cf. scènes de fête de village dans la peinture classique :



La Danse de la mariée, (détail)
Pieter Bruegel, 1566



La Ronde
Camille Pissarro, 1892

Pages 29 et 30 - Un gros plan en contre-plongée et une vignette à gauche, pour mettre en avant l'opposition des attitudes (solitude/foule, abattement/liesse, épuisement/joye) et donc le désappointement de Zhou Chu.

Pages 31 et 32 - Très beau portrait prostré du héros (déchu), face à la lumineuse apparition d'Yisha. L'illustrateur oppose les attitudes, les teintes, les expressions...

Pages 33 et 34 - Un plan large, bucolique et caractéristique des estampes asiatiques - Cf exemples – Chaque élément du dessin participe de la réflexion de Zhou Chu, vers l'apaisement de son âme...

Pages 35 et 36 - Retour aux pages 1 et 2, évoquant la chute d'une fleur de cerisier, mais cette fois-ci, le papillon est épargné et le héros métamorphosé.

Pages 37 et 38 - Une composition très douce pour évoquer la sérénité.

Les animaux fantastiques dans l'art d'Asie :



Dragon Noir dans les nuées - Chen Jung, XIIème siècle
Tableau du paravent des Neuf Dragons.



Anonyme, XIXème siècle.



Estampe d'Utagawa Kunisada, XXème siècle.

Pratiques artistiques

- À partir de photographies de l'environnement proche de l'école, décider de les peindre en utilisant une technique chinoise : encre de chine plus ou moins diluée, appliquée au pinceau, sur papier épais, artisanal ou papier de soie.
- Imaginer d'autres combats contre de nouveaux monstres. Reprendre les principes découverts lors l'étude de l'album de P. Cornuel.
- Pages 1 et 2, puis 35 et 36, l'auteur privilégie des images juxtaposées, séquentielles pour exprimer le mouvement, la chute... Reprendre ce principe pour montrer l'envol ou la chute d'un animal ou d'un autre élément.
- Illustrer les combats de Zhou Chu contre le tigre puis contre le poisson, en composant des bas-reliefs : éléments divers en volume, collés sur un carton très épais, puis recouverts de bandes plâtrées ou bandes de papier encollées pour suggérer les corps et la nature. Peindre.



Mô et le Maître du Temps

Marie Sellier, Catherine Louis
Picquier jeunesse, 2013
Album

Présentation de l'ouvrage

Mô est une jeune fille que le temps intéresse beaucoup et lorsqu'elle questionne sa tante Lala à ce propos, cette dernière lui conseille de partir à la rencontre du Maître du Temps pour trouver des réponses. Commence alors un parcours initiatique pour la jeune fille.

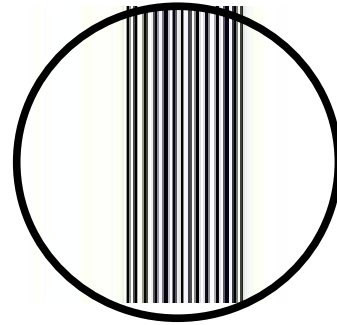
Héros symboliques

- **La galerie de portraits des différents personnages de l'album**

Activités possibles

- Présenter les personnages de l'histoire en perspective avec leur dimension symbolique.

- Mô, héroïne de l'histoire
- Tante Lala, la centenaire
- La Grande Tricoteuse, personnage rencontré dans la grotte
- Le Gardien des Secondes
- Le Maître du Temps
- Dame Mémoire



- Valoriser les portraits en les illustrant selon le code couleur de l'album et en reprenant le motif circulaire.

- **Mettre en voix des extraits**

Activité possible

- À chaque rencontre, Mô dialogue avec les différents personnages. On pourra demander aux élèves répartis en binômes de présenter les extraits lus à voix haute.

Les illustrations

- La couverture : d'emblée seulement trois couleurs (noir, blanc et bleu marine), que l'on retrouve au fil des pages, avec un ciel majoritairement blanc, un fond parfois noir pour le passage dans la grotte et le tunnel... et un trou circulaire présent dès la couverture et aux pages suivantes, jusqu'à la troisième de couverture...

Un œil qui regarde, un trou de serrure pour espionner, deviner ? un puits sans fond, un tourbillon, celui du temps qui file, qui nous entraîne irrésistiblement dans le tourbillon de la vie...

Les personnages, souvent traités en silhouettes (ombres chinoises, bleue ou noires), aux vêtements et accessoires typiques du vestiaire chinois traditionnel.

Les cercles évidés, les épais traits concentriques bleus (pages 1 et 2 – 33 et 34), symbolisent le temps qui file, l'activité continuelle des humains.

Pages 3 et 4 - Un grand portrait pleine page de tante Lala avec un vêtement à motifs graphiques, une allure traditionnelle chinoise (tunique, pantalon court, coiffure typique) et première apparition du très grand chat tigré.

Pages 7 et 8 - Envolée de feuilles de ginkgo, pour suggérer le mouvement du voyage...

Pages 9 et 10 - Fond noir, fond de la grotte avec une ouverture en blanc pour la sortie...

Pages 11 et 12 - Vue du fond de la grotte avec un découpage de silhouettes, en ribambelle, pour évoquer un cheminement.

Pages 13 et 14 - Début des rouages, la roue du temps qui passe, qui tourne inexorablement, d'où la démesure des mécanismes face à la frêle silhouette de Mô : puissance du temps, fragilité de la vie humaine.

Pages 15 et 16 - Suite des rouages et de roues dentées, présence d'horloges et d'un coucou suisse.

Pages 17 et 18 - Apparition du gardien des secondes. Cf. références culturelles ci-dessous :



Les Temps Modernes
film de Charlie Chaplin, 1936.



Monte là-dessus !
film avec Harold Lloyd, 1923



Les horloges
Arman, XXème siècle.

Pages 21 et 22 - Accumulation de gigantesques horloges et comtoises, ambiance étouffante, menaçante...

Pages 23 et 24 - Le Maître du Temps (silhouette du traditionnel sage chinois) entouré de nuages en forme d'oiseau. Cf. tableaux de R. Magritte :



La grande famille - R. Magritte, 1963



La promesse - R. Magritte, 1950

Pages 29 et 30 - Dame Mémoire nous précise que le grand trou noir est celui de l'oubli !

Pages 33 et 34 - Comme cadeau, un sac cousu dans un morceau de ciel ...

Pages 35 et 36 - Des chemins qui filent, qui s'enroulent, comme des pelotes.

Pages 37 et 38 - Un sac rempli de sable, tel un sablier ou une clepsydre.

Pages 39 et 40 - La tante égrène le temps... Cf. des exemples dans l'art :



Vanité
Philippe de CHAMPAIGNE
XVII^e siècle, Musée de Tessé - Le Mans.



S'oublier dans le temps
Rodrigue Glombard

Installation composée de quarante-huit sabliers suspendus où le temps n'en finit pas de s'écouler.

Pratiques artistiques

- M^o est esquimau, comment modifier la procession des personnages pages 1 et 2 ?
- La grotte : la dessiner et la peindre sans utiliser de noir ou de bruns...
- Chaque élève dispose d'une grande feuille de couleur, on décide d'y pratiquer un trou circulaire. Coller au dos du trou une feuille blanche, pour dessiner dans cet espace un mini univers microscopique.
- Sur une grande feuille de carton, accumuler, par collage, des boîtes de céréales et des emballages divers peints. Ajouter des roues, des engrenages et des poulies pour suggérer l'intérieur d'un mécanisme étrange, la machinerie d'une horloge géante. Certains rouages pourront même être mobiles.
- Toutes sortes de Dames : imaginer et créer en volume Dame Mémoire, Dame Oubli, Dame Tristesse, Dame Lune, etc.
- Fabriquer le sac cousu dans un morceau de ciel... et le sac taillé dans un morceau de lune, dans un voile de fée, dans une cape de sorcière, ils seront comment ?

Pratiques artistiques pour le Trophée Lecture de la 25^e Heure 2016

- Proposition 1 : un KAKEMONO

Faire le portrait d'un **MONSTRE en laissant le fond blanc** sur une toile ou un morceau de tyvek (pour ce support, contacter les CPD arts visuels au 02.43.86.27.26), de 40cm X 1m20, pris verticalement.

Faire un ourlet en haut et en bas pour y glisser une petite baguette de bois.



Le philosophe Zhou Dunyi
Shū Moshuku Ai Ren Zu, 1794.

Le kakemono (littéralement « objet accroché »), ou kakejiku, désigne en Asie une peinture ou une calligraphie sur soie ou sur papier encadrée en rouleau et destinée à être accrochée au mur.

Dans la cérémonie du thé, ou dans les maisons japonaises de style traditionnel, le kakejiku est accroché dans le tokonoma, sorte d'alcôve à la luminosité diffuse.

La conception d'un kakejiku artisanal est très exigeante et n'est confiée qu'à des spécialistes.



Réalisation d'élèves de CP
école J. Ferry, Le Mans.

- Proposition 2 : un ÉVENTAIL

Découper 10 rectangles de 13 x 45 cm, dans du papier épais, de même couleur ou dans un dégradé ou un camaïeu, ou peint **mais pas de fond blanc**.

Dans chaque rectangle, tracer un triangle isocèle ; les découper puis les coller en les superposant à peine, pour former un éventail déplié.

Peindre à l'acrylique (pour évoquer la brillance de la laque) deux morceaux de bois fin, prélevés sur un cageot par exemple. Insérer un morceau à gauche et l'autre à droite des triangles de papier pour rigidifier et suggérer le cadre de l'éventail (*les panaches*).

On pourra ajouter, à l'extrémité en bas au milieu (*l'axe, la rivure*), un ruban, une passementerie pampille, une pierre de lune, un beau coquillage, selon le thème...

Sur l'éventail, peindre un ou des personnages des albums ou un paysage asiatique.



L'éventail est un accessoire utilisé pour induire un courant d'air dans le but de se rafraîchir. Tout outil plat assez large agité en un mouvement de va-et-vient va créer un petit courant d'air et peut donc être considéré comme un éventail.

En général, l'éventail est en forme de secteur de cercle, et fabriqué de matériaux légers (papier, plumes...) montés sur des lamelles qui tournent autour d'un pivot, permettant de le fermer lorsqu'il n'est pas utilisé, et donc un transport aisé.

Le principe est de donner un débit d'air sur la peau, ce qui augmente le taux d'évaporation des gouttelettes de sueur. Cette évaporation induit un effet de refroidissement dû à la chaleur latente d'évaporation de l'eau. Leur usage est attesté dès l'Antiquité. Ils sont aussi utilisés aujourd'hui différemment, comme dans la danse, la publicité, la mode, etc.



Eventail chinois - Anonyme, XIX ème siècle.



La poudre d'escampette

Chloé Cruchaudet
Delcourt, 2015
Bande dessinée

Présentation de l'ouvrage

Paul Dubreuil vient d'emménager avec ses parents dans une ville traversée par la Grôgne. Lors de sa première sortie, sa chienne Paulette l'entraîne jusqu'au bord du fleuve. Ils y découvrent un étrange radeau sur lequel un équipage d'enfants s'affaire aux préparatifs du départ. Quand la bande apprend que Paul vient de « l'ailleurs », but de l'expédition, elle décide de l'accepter à son bord.

Les héros de la vie ordinaire

- **La galerie de portraits**

Les personnages de cette histoire évoluent en duo ou en bande.

Activités possibles

- Réaliser les différents portraits dessinés avec l'indication de quelques caractéristiques saillantes en reprenant la manière de narrer propre à la Bande dessinée (médaillon + bulles).

Paul et sa chienne, Le clan qui l'accepte (Paillon, Scotch, Boulon, Lili Lapin), La bande de Marnay



- Mettre en valeur les traits saillants d'un personnage à partir d'un dessin.



Objectifs pédagogiques en arts plastiques et visuels

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (circulaire du 03 mai 2013)

Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, pourront être découverts ; ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.

Programmes 2016 de l'école élémentaire - Cycle 3

Expérimenter, produire, créer

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Mettre en œuvre un projet artistique

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

Domaines du socle : 2, 3, 5

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

Domaines du socle : 1, 3

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et visuels, être sensible aux questions de l'art

- Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Domaines du socle : 1, 3, 5