

UNE ŒUVRE, DES HISTOIRES

5^{ème} EDITION - 2019

DESCRIPTIF DU PROJET :

Suite à l'analyse d'une œuvre, il s'agit d'élaborer une ou plusieurs histoires qui serviront à construire la culture de la classe et de l'élève. L'histoire inventée, associée à une œuvre, permettra ainsi de mettre du sens et d'en faciliter la mémorisation. Les outils numériques faciliteront la production, la mise en mémoire et la diffusion des histoires.



[Un site accessible à tous](#) regroupe les productions d'années en années pour un retour et un partage des histoires.



Les écoles utilisant l'espace numérique de travail [e-primo](#) bénéficieront également d'un espace mutualisé pour partager les productions.

Dans le cadre des programmes de l'école maternelle, le projet favorisera particulièrement les modalités spécifiques d'apprentissage : apprendre en réfléchissant ; apprendre en se remémorant et en mémorisant.

OBJECTIFS VISÉS

- **Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques :**
 - **Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix**
Les enfants apprennent à mettre des mots sur leurs émotions, leurs sentiments, leurs impressions, et peu à peu, à exprimer leurs intentions et évoquer leurs réalisations comme celles des autres.
 - **Découvrir différentes formes d'expression artistique**
La familiarisation avec une dizaine d'œuvres de différentes époques dans différents champs artistiques sur l'ensemble du cycle des apprentissages premiers permet aux enfants de commencer à construire des connaissances qui seront stabilisées ensuite pour constituer progressivement une culture artistique de référence.
- **Mobiliser le langage :**
 - **Oser entrer en communication**
L'objectif est de permettre à chacun de pouvoir dire, exprimer un avis, questionner... L'enfant apprend ainsi à entrer en communication avec autrui et à faire des efforts pour que les autres comprennent ce qu'il veut dire.
 - **Échanger et réfléchir avec les autres**
Les situations d'évocation entraînent les élèves à mobiliser le langage pour se faire comprendre sans autre appui, elles leur offrent un moyen de s'entraîner à s'exprimer de manière de plus en plus explicite.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- **Éducation artistique**
 - Décrire une image, parler d'un extrait musical, exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- **Langage**
 - Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
 - S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
 - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
 - Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.

DÉROULEMENT

Du 18 octobre au 15 novembre :

- Inscription des classes sur la page du projet « une œuvre, des histoires » à l'adresse : <http://www.ia85.ac-nantes.fr/vie-pedagogique/tuic/une-oeuvre-des-histoires-912242.kjsp>
- Quatre œuvres libres de droit sont proposées à l'étude de la classe. L'enseignant choisit d'étudier une œuvre. Il peut s'appuyer sur des documents d'accompagnement joints proposant différentes démarches et éléments d'analyse.
-

Du 4 novembre au 13 décembre :



- Avant tout travail de description, l'étude d'une œuvre d'art commence par l'expression d'un ressenti, d'une impression, d'une émotion : on encouragera les élèves à s'exprimer en utilisant le « parce que ». Cela pourra être une première occasion d'enregistrer les élèves.
- Avec ses élèves, l'enseignant mène un travail en classe de lecture de l'œuvre. Ce travail de description est nécessaire pour permettre aux élèves de construire du sens et de développer leur imagination.
- Il s'agit ensuite (selon la modalité pédagogique choisie par l'enseignant) de créer collectivement une histoire imaginaire se rapportant à l'œuvre. Cette histoire, permet de mieux comprendre l'œuvre et de s'en souvenir. Cette production donnera lieu à un enregistrement audio finalisé qui sera adressé par courriel à l'adresse ce.numerique85@ac-nantes.fr. En fonction des niveaux de classe et de l'âge des élèves, l'histoire peut être racontée par les élèves ou l'enseignant.
- Les classes bénéficiant de l'accès à e-primo publieront également leur histoire sur l'espace mutualisé.

Du 03 au 31 décembre :

- Date limite d'envoi de l'enregistrement sonore à l'adresse ce.numerique85@ac-nantes.fr. L'ensemble des contributions audio sera regroupé sur un même espace accessible à toutes les écoles : <http://ec-tice-85.ac-nantes.fr/1oeuvreleshistoires/>

A partir du 6 janvier :

- Les classes pourront accéder aux productions de l'ensemble des autres classes. Des temps d'échanges avec les élèves, éventuellement en présence de parents et partenaires, permettront un travail de comparaison des productions qui fera évoluer les représentations à partir d'interprétations produites par d'autres élèves de classes similaires.

PROPOSITIONS DE DÉMARCHES PÉDAGOGIQUES

PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE

Pendant un moment, l'image est observée dans le silence.

Selon l'œuvre choisie, l'œuvre est découverte en allant du général vers le particulier ou à partir de détails pour dévoiler l'œuvre au fur et à mesure.

DESCRIPTION DE L'ŒUVRE

- Procéder par questionnement et remarques.
« *Qu'est-ce que vous voyez ?* » plutôt que « *qu'est-ce que cela représente ?* »
- Guider les observations.
- Préciser les idées par des questions, en allant du général au particulier.

L'expression du point de vue est privilégiée.

- Collecter ainsi le maximum d'éléments et d'indices.

Il est possible de procéder par regroupement : les personnages, les animaux, la végétation, l'environnement urbain ou rural...

Le lieu, le temps qu'il fait, l'heure, la saison...

Que font les personnages ? Combien sont-ils ?

- Exprimer son ressenti.

Afin de dépasser la question fermée du type « j'aime ou je n'aime pas », vous pouvez proposer des questions ouvertes du type : « Qu'est-ce qui te fait peur dans ce tableau ? »

- Faire une analyse purement plastique.

Il s'agit de découvrir les procédés utilisés par les artistes (cf. éléments d'analyse de chaque œuvre).

RACONTER L'ŒUVRE

Le travail d'étude, de lecture de l'œuvre préalable à la construction du récit imaginaire doit permettre de dégager du vocabulaire alimentant l'imagination des élèves.

- Poser des questions ouvertes.

« *A quoi cela fait penser ?* », « *Où se passe cette scène ?* », « *Qui sont les personnages ?* »

- Justifier.

« *Peux-tu expliquer ?* »

- Évoquer des suppositions.

« *C'est peut-être l'histoire de...* » ; « *Que s'est-il passé avant cette scène ? Que va-t-il se passer après ?* »

- Émettre des hypothèses.

« *C'est peut-être...* » ; « *On dirait...* »

Il ne s'agit pas de comprendre le message de l'artiste. Il s'agit de faire appel à l'imagination des enfants lorsqu'ils racontent, interprètent, émettent des hypothèses, pour favoriser le langage.

Pour « rédiger » l'histoire, on plante d'abord le décor, on expose la situation, on dit ce qui s'est passé ou ce qui va se passer, on trouve une fin.



CLAUDE MONET : LA CORNICHE PRES DE MONACO

PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE

Claude Monet a peint ce tableau en 1884, il s'agit d'une huile sur toile de 94 cm sur 75 cm. Monet est un peintre français né en 1840 et mort en 1926, il est l'un des fondateurs du mouvement impressionniste. Ce tableau s'inscrit dans ce mouvement pictural, à l'époque il s'agit d'une rupture radicale avec l'art académique alors très en vogue. Les tableaux impressionnistes se reconnaissent grâce à leurs caractéristiques propres : les traits laissés par le pinceau sont visibles, ces touches successives cherchent à reproduire les effets de la lumière. Le peintre essaie de représenter un instantané, de saisir des impressions fugitives (luminosité, ambiance climatique) et de les reporter sur la toile.

Lors d'un séjour sur la Côte d'Azur, Monet peint ce tableau, le travail sur les nuances de bleu y est particulièrement remarquable : il restitue l'éclairage du soleil sur le ciel, la montagne, la mer et la corniche enfouie sous la végétation. Une mince silhouette se détache sur le chemin.

ÉLÉMENTS D'ANALYSE

DANS LE DOMAINE DES ARTS VISUELS :

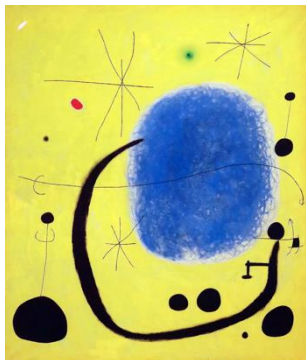
- La question du **genre** et du **courant artistique** : il s'agit d'une peinture de paysage. On peut observer avec les élèves quelques éléments propres aux impressionnistes : la lumière du tableau, en quelle saison sommes-nous ? Comment le voit-on ? Il est également possible d'agrandir le tableau pour faire apparaître les touches du pinceau.
- La question de la **couleur** : les nuances de bleu occupent une place majeure, le vert de la végétation vient se mélanger au bleu sans s'y opposer. Le chemin de couleur ocre tranche et délimite le paysage en deux zones distinctes, le contraste avec le bleu renforce la perspective et rend compte du surplomb de la corniche par rapport à la mer.
- La question de la **composition**. Comme souvent avec les impressionnistes la composition reste ouverte sur le paysage, le regard cherche à poursuivre le chemin et le voyage. La peinture restitue la dynamique de la lumière toujours changeante, elle donne le sentiment que le paysage vibre sous nos yeux.

DANS LE DOMAINE DU LANGAGE :

- La question du **ressenti** : « J'aime » ou « Je n'aime pas parce que... » L'utilisation du « parce que » est une compétence à travailler avec les élèves à l'école maternelle.
- La question de la **description** : les élèves évoqueront peut-être « l'ambiance » qu'a voulu restituer le peintre, « Il fait beau, il fait chaud... », ils s'interrogeront peut-être aussi sur la mince silhouette qui se détache sur le chemin « de qui s'agit-il ? où va-t-il ? »

LE LEXIQUE :

Vocabulaire des impressions	Vocabulaire spatial	Adjectifs de couleur	Lexique
Calme Beau Chaleur Silence,...	Au centre de Au-dessus de A droite de Autour de Sur le côté	Bleu Vert Jaune Ocre Gris... froides/chaudes (Beaucoup de nuances de ces couleurs peuvent être évoquées)	La mer, la montagne, le chemin, la corniche, les buissons, les fleurs,...



JOAN MIRO : L'OR DE L'AZUR

PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE :

Ce tableau a été peint par Joan Miró en 1967 : il s'agit d'une acrylique sur toile de 205 cm de haut sur 173 cm de large. Ce peintre est né et mort en Espagne (1893-1983), il a notamment participé au mouvement surréaliste. Le titre de cette œuvre fait directement écho aux couleurs principales qui la composent : le jaune doré et le bleu azur. L'or de l'azur évoque spontanément le ciel qui brille dans le ciel, ici Miró inverse cette image habituelle avec cette masse bleue dans une étendue dorée. Le jaune envahit tout le tableau, la masse bleue est bouclée, le peintre l'a apposée directement sur la toile blanche qui reste visible. Cette œuvre repose sur les signes et images chers au peintre, dans son univers les étoiles peuvent être géantes et scintiller dans un ciel jaune, l'artiste ne cherche pas une représentation réaliste. Cette masse bleue est scindée en deux, comme pour mieux délimiter la mer et le ciel, ou alors il s'agit peut-être d'un soleil en pleine nuit ? D'autres surfaces rondes sont visibles, rouge, vert diffus. Les ronds noirs sont des personnages, à gauche une femme avec une jupe bouffante, à droite un homme et son marteau. Le jour, la nuit ; l'homme, la femme ; le bleu, le jaune. Miró joue ici sur des motifs complémentaires et nous transporte dans un univers de rêverie.

ÉLÉMENTS D'ANALYSE

DANS LE DOMAINE DES ARTS VISUELS :

- La question du **courant artistique** : Miró a pris part au surréalisme. Ce mouvement artistique du XX^{ème} siècle a touché l'ensemble des procédés de création et d'expression (peinture, musique, cinéma, littérature...). André Breton, fondateur du mouvement le décrit comme un moyen d'*exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale*. Même si Miró va se détacher progressivement de ce courant, ces peintures gardent pour cadre un univers s'affranchissant de la réalité, il explique ainsi « *je commence mes tableaux sous l'effet d'un choc que je ressens et qui me fait échapper à la réalité. La cause de ce choc peut être un petit fil qui se détache de la toile, une goutte d'eau qui tombe, cette empreinte que laisse mon doigt sur la surface de la table. De toute façon il me faut un point de départ, ne serait-ce qu'un grain de poussière ou un éclat de lumière* ». Son univers pictural laisse une grande part à l'imagination, à l'interprétation.
- La question des **couleurs** : les couleurs sont vives, le tableau comporte peu de nuances, le peintre joue sur les contrastes produits par ces grand aplats colorés.
- La question des **formes** : le peintre simplifie son expression plastique en recourant à des formes « simples » : ronds, étoiles... ce qui donne un aspect spontané à son expression.

DANS LE DOMAINE DU LANGAGE :

- La question du **ressenti** : « J'aime » ou « Je n'aime pas parce que... » L'utilisation du « parce que » est une compétence à travailler avec les élèves à l'école maternelle.
- La question de la **description** : Que voit-on ? Qu'est-ce que le peintre a pu représenter ?
- Ce que le tableau permet d'**imaginer** : A quoi cela vous fait-il penser ? Y'a-t-il des personnages ? Que font-ils ? Que va-t-il leur arriver ?

LE LEXIQUE :

Vocabulaire spatial	Adjectifs de couleur	Lexique
Au centre de Au-dessus de A droite de Autour de Sur le côté	Bleu / Azur Jaune / Or Noir Vert Rouge	Etoile Rond Forme Ciel



JOHANNES VERMEER : LA RUE

PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE :

Il s'agit d'une huile sur toile du peintre néerlandais (Provinces-Unies) Johannes Vermeer (1632-1675) intitulée *La Ruelle* (54 cm par 44 cm). Ce tableau a été peint entre 1659 et 1661 (la date précise n'est pas connue). On y voit une petite portion de ruelle typique de Delft, avec une façade à droite qui occupe plus de la moitié du cadre. La toile est signée « *J-Vmeer* » sur le mur blanc situé sous la fenêtre en bas à gauche de la toile, ce tableau est, avec la *Vue de Delft*, l'une des deux seules peintures d'extérieur de Vermeer qui nous soient parvenues. Des recherches récentes ont permis de retrouver l'emplacement de cette ruelle (la ville de Delft a profondément changé depuis), et montré que la maison peinte à droite appartenait à la tante du peintre. Pour certains historiens de l'art ce tableau ne représenterait pas une vue réelle, mais une évocation imaginaire de la beauté poétique de la vie quotidienne.

ÉLÉMENTS D'ANALYSE

DANS LE DOMAINE DES ARTS VISUELS :

- La question de la **composition** : le tableau se compose d'une perspective frontale : une façade de briques coupée à droite et en haut du cadre qui occupe la moitié droite du tableau. Cette maison est reliée par un mur à une seconde façade. A l'arrière-plan on distingue d'autres pignons triangulaires. Le premier plan montre une rue pavée. Un ciel nuageux baigne la scène d'une lumière diffuse et égale.
- La question des **personnages** : quatre personnages sont visibles, ils appartiennent à la maison de droite. Aucun ne révèle son visage. Juste derrière la porte d'entrée une femme est assise, tournée vers la droite. Elle coud. Sous les volets verts à gauche de la maison, des enfants jouent. A leurs habits on reconnaît un garçon et une fille. Leur position nous cache le jeu auquel ils sont en train de jouer. Au fond de l'allée à gauche de la maison, on distingue une servante penchée sur un tonneau dans lequel elle plonge les mains. Le tonneau permet certainement de recueillir les eaux de pluie, de l'eau en sort et coule par un caniveau jusqu'à la rue.
- La question de la **couleur** : les murs en brique occupent une place très importante du tableau, le rouge ocre domine donc la toile. Le peintre utilise le blanc en bas de la maison pour attirer notre œil sur les personnages. Cette portion de mur permet également de faire ressortir les volets verts et rouges. Au niveau de la porte d'entrée, le peintre joue sur le contraste du couloir sombre et de la tenue blanche de la servante pour créer un effet de profondeur. Le bleu ciel se détache des maisons et renforce la perspective générale.

DANS LE DOMAINE DU LANGAGE :

- La question du **ressenti** : « J'aime » ou « Je n'aime pas parce que... » L'utilisation du « parce que » est une compétence à travailler avec les élèves à l'école maternelle.
- La question de la **description** : inviter les élèves à décrire la scène, les actions des personnages, ce qu'ils sont en train de faire, ce qu'ils pourraient faire ensuite. Le tableau se prête à l'agrandissement pour en explorer tous les détails.

LE LEXIQUE :

Impressions	Couleurs	Noms	Vocabulaire spatial
Calme, tranquille,	Rouge brique, vert, rouge, blanc, bleu...	Maison, mur, fenêtre, volet, personnage, rue, ruelle, ...	Premier plan, deuxième plan arrière-plan, droite, gauche, haut, bas, milieu, au fond, devant, derrière



AUGUSTE RODIN : LE PENSEUR

PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE :

Auguste Rodin est né en 1840 et mort en 1917, c'est l'un des plus importants sculpteurs français de la seconde moitié du XIX^{ème} siècle. *Le Penseur* est l'une de ses plus célèbres sculptures. Elle représente un homme en train de méditer, semblant faire face à un profond dilemme. A l'origine cette sculpture ne devait pas être une pièce isolée, elle a été créée pour s'intégrer à la *Porte des enfers*, un plus large ensemble représentant les personnages de la *Divine Comédie* de Dante. Dans cet ensemble, *Le Penseur* mesure 71 cm et date de 1880. En 1902, Rodin crée une version du *Penseur* indépendante. Il s'agit d'un moulage en bronze d'une taille beaucoup plus imposante (1,80m X 1,45m X 0,98m). Cette statue est actuellement exposée au Musée Rodin à Paris. Toutefois plus de vingt exemplaires de la sculpture ont été réalisés et répartis dans les musées du monde.

ÉLÉMENTS D'ANALYSE

DANS LE DOMAINE DU LANGAGE :

- La question de la **description** : pour que les élèves perçoivent bien la position du personnage, il est utile de leur faire décrire et également mimer. On ne leur indiquera pas dès le début le titre de l'œuvre. En effet, il est intéressant de leur faire émettre des hypothèses sur ce que le personnage est en train de faire.

LE LEXIQUE :

Noms Communs	Vocabulaire spatial
Statue, bronze, personnage, ...	en haut, en bas, au milieu,