

FRED DEUX

**MUSEE DES BEAUX ARTS DE CARCASSONNE
21 OCTOBRE 2011 – 21 JANVIER 2011**



Tache, 1951

DOSSIER PEDAGOGIQUE

Réalisé par Anne-Marie LEBON, conseillère pédagogique départementale en arts visuels.

SERVICE PEDAGOGIQUE :

Nelly SANCHEZ, Professeur de lettres

Emilie FRAFIL, assistante de conservation

Christophe HORIOT, médiateur culturel

HISTOIRE DES ARTS

Définir le mouvement surréaliste.

- associer des images à des œuvres d'autres artistes : Monet, Klee, Picasso, Dali ? Alechinsky, Ernst...
- associer des mots ou des adjectifs aux œuvres présentées : étrange, rêve, imaginaire, irréel, réel, absurdité, tristesse, joie, maladie, malheur, organe, sang, solitude...

Distinguer les différentes techniques.

- rechercher à l'aide des cartels les différentes techniques mises en œuvre dans l'exposition : peinture, dessin, gravure...

Choisir une œuvre et en noter ses caractéristiques.

Approcher une œuvre de manière sensible :

- s'exprimer sur les œuvres : entre réel et imaginaire
- à partir de quelques œuvres dont on donnera des reproductions aux élèves, inventer leurs titres, ou associer un titre et une œuvre. Justifier et comparer avec le titre choisi par l'artiste.

Œuvres et techniques

- établir des rapprochements entre des œuvres choisies, et y associer des techniques

ARTS VISUELS

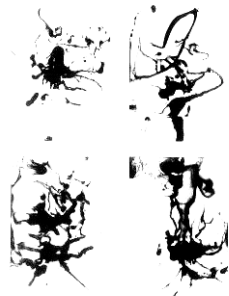
Dès le cycle 2 :

■ Identifier, expérimenter des outils, des supports, des techniques :

- crayon à papier, mine de plomb
- papier ciré, papier glacé, papier buvard, papier mouillé...jouer avec supports et outils divers, comparer et juger des effets.
- encre et pastel, crayons aquarellables : les transformations de la matière, la diffusion de la couleur.
- gravure ; différentes techniques à expérimenter : Bic sur brique de lait, monotypes avec pastels et calques, cartes à gratter...

■ Jouer et composer avec les effets du hasard :

- coulures, taches soit en jouant avec le support soit en jouant avec des outils. Et trouver un titre à chaque forme créée.



- Poursuivre des réseaux de lignes (prélevés sur une œuvre), avec ou sans règle de jeux (contournement, changement de direction, d'outil, de couleur...)

■ **Jouer sur les contrastes** couleur/ noir et blanc-gris : choisir et isoler des éléments avec un système de cache par exemple et les mettre en valeur par une colorisation.



Cycle 3 :

■ **Transformer** une image en une autre, ou associer 2 images ou fragments et créer un lien entre : métamorphose, mutation...

■ **Poursuivre** un fragment d'image, en tenant compte des réseaux de lignes, des motifs. Jouer sur l'insertion : changement de techniques, d'outils, de couleurs...

■ **Opposer** le « détail » et le « tout » :

- regarder une œuvre à travers un cadre restrictif, dessiner le détail puis l'agrandir ou éventuellement le transformer.

- isoler un élément et le reproduire (calque ou découpage de photocopie)

- reproduire cette opération avec d'autres fragments et les associer pour créer un ensemble figuratif ou non.

- distribuer plusieurs fragments et créer une composition en les assemblant ou en créant des liens entre eux.

■ **Créer** des images dans une image



Autoportrait dans la croix, 1983.

Travail autour des objets :

■ **L'importance de l'objet dans l'art.** L'objet représenté mais aussi l'objet œuvre d'art (au sein des collections du musée.)

■ L'exposition :

- *Objet magique*



- *Balance pèse-vent*



- *Dieu des chats*



- ▶ Laisser les enfants décrire ces objets, les commenter et leur inventer des usages.
- ▶ Rechercher d'autres objets étranges, magiques (lampe Aladin, baguette magique...) connus.
- ▶ Représenter les objets (en entier ou en partie), les modifier selon l'usage qu'on souhaite leur donner et/ou les mettre en scène (décor, personnages...)
- ▶ Proposer des objets à inventer, dessiner, transformer selon les titres à inventer (selon un principe de jeu : mots tirés au sort et à associer par exemple) ou donnés (mètre à mesurer le temps, cheval d'écume...)
 - dessin
 - photomontages