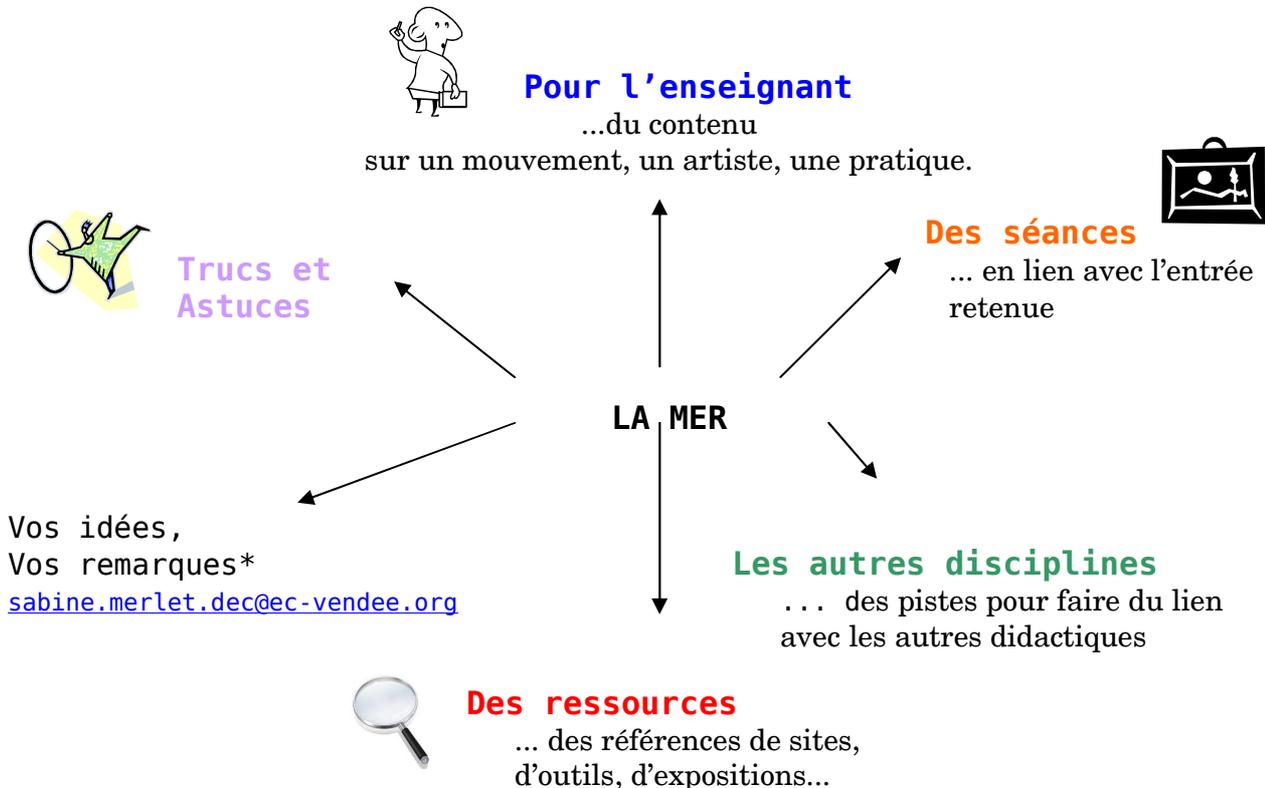




Ce quatrième numéro d'ArVi vous propose de travailler sur le thème de la mer. Les skippeurs du Vendée Globe sont arrivés mais l'aventure se poursuit pour certains et vos classes sont peut-être encore engagées sur cette thématique.

Le groupe Arts Visuels poursuit son travail cette année. Ce groupe est ouvert à tous les enseignants qui souhaitent construire en semble des projets d'arts visuels.

Vous retrouverez dans ce numéro les mêmes rubriques que dans les numéros précédents : des informations pour l'enseignant, des séances, des ressources...



Vos réactions nous intéressent ! Si vous avez utilisé telle ou telle séance, faites-nous savoir ce qui a fonctionné, ce que vous avez adapté, ce qui a posé problème. N'hésitez pas à envoyer des photos des productions de vos élèves !

Vous pouvez aussi nous faire part de vos idées, de vos souhaits pour un prochain numéro d'ArVi ou encore nous envoyer les références d'une exposition, d'un artiste avec qui vous avez travaillé...

** Nous attendons vos retours pour savoir comment adapter ce document à vos besoins.*



Pour l'enseignant...

Des marins d'un genre singulier : les peintres de la marine

« Membres d'un groupe constitué par l'Etat, les peintres officiels de la Marine se flattent de former l'ensemble artistique le plus ancien. Si Vernet fut honoré du titre de "Peintre de la Marine du Roi", le Corps auquel appartiennent les peintres de la Marine aujourd'hui n'a été créé officiellement qu'en 1830.

Essentiellement figuratifs mais de styles ô combien divers -*"la Marine choisit ses peintres avec un éclectisme justifié par de multiples objectifs"*-, ils ont **mission de reporter**.

Qu'ils soient peintres, graveurs, aquarellistes, sculpteurs ou photographes, **témoigner est leur premier rôle**. Leur titre officiel couronne, au-delà de la maîtrise de leur art, une attirance certaine pour le paysage marin.

Tous ne sont pas d'authentiques marins, mais ils ont *"l'eau de mer autour du coeur et sa couleur dans les yeux"*.

Si la **qualité de peintre de la Marine permet une coquetterie : l'ancre qui accompagne la signature**, elle lui conserve surtout l'avantage de pouvoir embarquer à bord des bâtiments ou d'être envoyé en mission dans les ports de guerre.

Ainsi intégrés dans la Marine, les peintres titulaires prennent rang de Capitaine de Corvette et les peintres agréés sont assimilés à celui de lieutenant de Vaisseau. **Ils ne reçoivent aucun traitement**, aucune promesse de commande officielle.

De ces peintres bourlingueurs, les marins marqués par leur présence à bord, gardent un souvenir respectueusement admiratif. Bien souvent, les carrés s'enrichissent de dons du peintre au bâtiment-hôte dont il a été heureux de partager le rythme. Et les Salons de la Marine auxquels ils sont tenus de participer tous les deux ans exposent une part de leurs reportages.

Alors, l'invitation au voyage que leur offre la Marine est irrésistible : autour du monde, sous la mer, aux fêtes nautiques ou aux revues navales, aux départs de régates ou dans les arsenaux. *"Avoir affaire à la mer directement... c'est très sain pour le corps, pour l'esprit et les tableaux de marine"*, notait sobrement Marin Marie après sa traversée de l'Atlantique en solitaire.

Comme leurs grands anciens, nombreux sont les Peintres qui suivent *"le parcours initiatique du monde de la mer fait d'embarquements, de voyages et d'escales"*. Aujourd'hui, la vie quotidienne de la Marine est celle de l'armement de bateaux modernes et d'avions, de sous-marins et de bâtiments de surface, de l'entretien et de la mise en oeuvre de techniques nucléaires, de systèmes électroniques complexes ou de missiles.

Heureux de rappeler le caractère maritime de notre pays, les Peintres de la Marine sont historiens à leur manière. Leurs travaux sont à part entière Patrimoine de la Marine. »



Des Séances

- Des séances pour le cycle 1 -

Séance 1 « Bleu »

Objectifs :

- Réaliser une collection
- Détourner ou transformer la fonction d'un objet
- Prolonger un objet par le dessin

Contraintes : partir seulement de l'objet apporté

Support : A3 blanc

Outils/Matériaux : peintures bleues, encre bleue, craies grasses bleues, craies sèches bleues, feutres bleus, crayons de couleur bleus ... ; éponges, pinceaux, fourchettes, bouchons...

1^{ère} Proposition : « *Apporte quelque chose de couleur bleue* »

2^{ème} Proposition : « *Que devient ton objet bleu lorsqu'il tombe à la mer ?* »

Variante : Compléter ou prolonger la réalisation des élèves par le dessin car elle peut évoquer quelque chose d'autre.

- Prendre le temps nécessaire de la verbalisation pour que les élèves disent ce qu'est devenu leur objet et pour que les élèves qui découvrent la réalisation donne leurs impressions. Ce temps sera à adapter selon l'âge des élèves.

Séance 2 « Mouvement »

Objectifs :

- Expérimenter le pouvoir d'empreinte d'un objet
- Rechercher les traces possibles à partir d'un objet
- Utiliser les empreintes et traces réalisés pour composer un décor marin

* 1^{ère} étape : Proposition : « *Fais des empreintes* »

Support : plusieurs 1/3 de A4 par enfant

Contraintes : 1 objet, avec une technique et une couleur par feuille (attention : les empreintes doivent être assez rapprochées)

Outils : fourchette, legos, brosses, éponges, plastique bulles, carton ondulé, roues, billes...

Matériaux : peintures bleue, violette, grise, verte (et éventuellement jaune, rouge et orange)

* **2^{ème} étape** : Proposition : « *Fais des traces* »

Support, contraintes, outils : idem proposition précédente

* **3^{ème} étape** : Proposition : « *Si je te dis OCEAN : à quoi penses-tu ?* »

Support : 50x65 en couleur

Outils : ciseaux, colle (en bombe)

Matériaux : les 1/3 de feuille recouverts de traces et d'empreintes

Contrainte : utiliser les traces et empreintes réalisées lors des deux étapes précédentes pour créer une évocation de l'océan.

- Le groupe doit se mettre d'accord sur l'évocation provoquée par la proposition.
- On prendra la temps de nommer ce à quoi fait penser telle trace ou telle empreinte et ce qu'elle pourrait représenter dans l'océan.

Les 1/3 de feuille recouverts de traces et d'empreintes seront découpées pour prendre place sur le support collectif (poser avant de coller).

Variante : En PS, l'adulte peut faire un tracé de base au crayon à papier pour guider le collage.

Possibilité de finaliser les détails avec les crayons.

Séance 3 « Bateaux »

Objectifs :

- Réaliser une composition en plan

Proposition : « *Crée ton bateau* »

Support : A4

Outils : crayons, colle, raphia, coton, ciseaux, serpentins, confettis, paillettes, pâtes, graines, aluminium...

Contraintes : Utiliser un triangle choisi parmi ceux préparés par l'enseignant : ils peuvent être rectangles, isocèles ou équilatéraux et de couleurs différentes.

La peinture est interdite.

Variante : possibilité de créer un décor autour par la suite ou de mettre ces bateaux en scène.

Séance 4 « Fonds marins »

Objectifs :

- Réaliser une collection d'objets ou matériaux marins
- Réaliser une composition en volume

Proposition : « *Que vois-tu à travers le hublot du sous-marin ?* »

Support : fond d'une boîte plastique transparente pour tarte que l'on trouve en grande surface

Outils : colle blanche ou colle forte

Matériaux : sable, algues séchées, coquillages, bois flotté, petits galets

Contraintes : Coller à l'intérieur de la boîte

- Des séances pour le cycle 2 et 3 -

Séance 1 : Le départ imaginaire

Objectifs :

- Représenter le rêve d'un personnage
- Nommer ce qui permet de répondre à la proposition

Proposition : A quoi rêve le marin...

Matériel : l'affiche du Vendée Globe ou un poème sur la mer, sur le voyage ou un texte de Jules Vernes ou un marin ...

Crayons feutres, crayons de couleur, craies, pastels, papiers à coller

Support : A4 découpé en bulle (La bulle est tracée par l'enseignant ou par l'élève. Elle est découpée au début ou à la fin de la production.)

Contrainte : Il ne reste pas de blanc.

Modalité : Travail individuel

Déroulement :

- 1 Lecture d'affiches, Langage sur le marin
- 2 Fermer les yeux et imaginer ce à quoi peut rêver le marin
- 3 Produire
- 4 Affichage et verbalisation (La production répond-elle à la question ?)

Prolongements :

Poésie

Lecture d'œuvre : Ulysse, L'île aux trésors, Jules Vernes, Sindbad, ...

Photos sur le marin, la mer...

Séance 2 : Le bleu

Proposition : Que devient ton objet dans le bleu ?

Matériel : - Chaque élève apporte de chez lui un petit objet bleu.

- Tous les bleus différents : feutres, crayons de couleur, peintures, encre... Faire des mélanges, si nécessaire.
- Du papier transparent bleu (type papier de bonbon, papier vitrail...)

Support : A4 paysage ou portrait

Déroulement :

- 1 « Regardez à travers du papier bleu transparent (le filtre), que voyez-vous ? »
Cette expérience est réelle. Elle permet aux élèves de voir le monde en bleu. Tout devient bleu! Ce travail les aide à se faire une image d'un monde bleu.
- 2 Produire : l'objet est collé sur la feuille puis la production commence. (Que devient l'objet dans le bleu?)
- 3 Affichage et verbalisation

Œuvres d'artistes ayant utilisé le bleu : Klein, Matisse, Miro, Kandinsky, Le pop Art

Séance 3 : Le mouvement

Objectifs :

- Associer un mouvement à une musique
- Réaliser une production collective

Matériel : de la peinture de toutes les couleurs (à épaissir)

Des outils : des pinceaux de différentes tailles, des brosses, des rouleaux, des peignes, des éponges, ...

Contraintes : - Chacun a une couleur. (Elle ne peut pas être identique à celle d'un autre.)
- Occuper tout l'espace.

Support : une fresque en papier environ 3 mètres de largeur et 1 mètre de hauteur.

Déroulement :

1-Préalable : Chaque groupe écoute une musique de genres différents

Ex : la mer de Debussy, une musique douce (berceuse), du reggae, du rock, du hard ...

2-Chacun choisit un mouvement de bras simple (en 4 temps maximum), selon ce qu'il a entendu.

3-Quand l'enfant a défini son geste, il va choisir un outil. Il reproduit 2 fois son geste sur la « fresque ».

Le geste sera rythmé (4 temps maximum).

L'enseignant peut apporter cette précision « Tu as le droit de passer sur le travail d'un autre. »

4-Verbalisation : Retrouver le geste effectué pour réaliser les traces.



Les autres disciplines

Mathématiques : les échelles, les vitesses

Sciences expérimentales et technologie : mers et océans ; faune et flore marine ; les moyens de transport, la navigation, les phénomènes climatiques

Histoire : les hommes et les activités de la mer ; la place des transports maritimes au fil du temps

Lecture-Ecriture : les récits (Jules Vernes...) de voyages, de mondes marins ; les documentaires



Des ressources

Des sites où trouver des information ou voir les œuvres d'artistes :

Les peintres de la marine

<http://www.netmarine.net/tradi/pom/present.htm>

http://www.defense.gouv.fr/marine/base/dossiers/dossier_les_peintres_de_la_marine/liste_des_peintres

Le musée de la marine – Paris

http://www.musee-marine.fr/site/fr/evenements_paris

une histoire des marines

<http://www.historic-marine-france.com/huile/histoire-peinture-maritime.htm>

Joseph Vernet, peintre français (XVIII^{ème} siècle)

<http://www.musee-marine.fr/public/virtuel/vernet/index.html>

William Turner, peintre anglais (XVIII^{ème} siècle)

http://www.picturalissime.com/turner_william.htm



Trucs et astuces

- Des étiquettes pré-imprimées pour coller au dos des productions des élèves. On pourra y trouver : le nom et prénom de l'élève ; la proposition ; le support ; les matériaux utilisés ; les outils
- Pour la phase d'affichage puis de verbalisation : associer un post-it sur lequel sera noté un numéro à une production. Cela permettra de parler de « l'œuvre n°... » plutôt que de « l'œuvre de Martin ».

... rendez-vous au troisième trimestre pour le prochain numéro d'ArVi sur LE CIRQUE !

Un souffle éducatif