

Une idée / un atelier n°46

la mer



Mer orageuse (la vague) - Gustave Courbet, 1869



La Grande Vague de Kanagawa
Katsushika Hokusai, 1830



Northeaster - Winslow Homer, 1895



Baie de Naples - Albert Marquet, 1908

Approche sensible

À l'école maternelle et au cycle 2, dans un premier temps, on privilégiera une approche sensible, une mobilisation des sens en lien avec le langage. Choisir une reproduction d'art ou une vidéo montrant les mouvements de l'eau.

Ce parti pris de faire découvrir une œuvre aux jeunes élèves s'inscrit dans l'initiation à *l'histoire des arts* et *enrichit le PEAC* de la classe. Découvrir, lire, apprécier une œuvre de référence, c'est s'ouvrir aux images, aux émotions, au discours d'un artiste...

Partir à la découverte d'une œuvre :

- Que voit-on ?
- Que reconnaît-on ?
- Qu'est-ce qui nous est inconnu ?
- Est-ce ancien ou d'aujourd'hui ?
- Et les couleurs ? Le mouvement ?
- Les motifs graphiques ?
- Quels indices nous donne le peintre ?

Réponses des élèves de CP :

remarques spontanées sur les couleurs, les mouvements, les sensations ressenties face à l'œuvre.

Face à 5 ou 6 œuvres marines, on demande aux élèves, quelle œuvre ils préfèrent, dans quelle eau iraient-ils se baigner ? Les avis donnés sont ensuite justifiés, par des notions telles que calme, lumière, sensation de bien-être...

Pour enrichir le langage, la syntaxe, amener les jeunes élèves à prendre conscience des différents aspects de la mer, des mouvements de l'eau : calme, d'huile, avec des ronds, du courant, des vaguelettes, des vagues, de la mousse, des bulles, de l'écume, des éclaboussures...

En classe, au lavabo, au jeu d'eau dans une baignoire (ou mieux, dans un aquarium), on créera des mouvements, on fera tomber des gouttes, pour observer les effets produits.

Pratiques plastiques - cycles 1 et 2

Pour des premiers tracés, dessiner à la peinture au doigt, à la gouache épaisse ou dans la colle à papier peint additionnée d'encre, sur papier glacé.

Afficher pour échanger sur les effets produits et ce que l'on remarque.

Dans un deuxième temps, reprendre ces tracés mais avec des outils dans la gouache plus ou moins épaisse, pour enrichir la pratique et découvrir de nouveaux effets plastiques (fourchette, peigne, cure dent, éponge, chiffon froissé, papier bulle, couteau à colle, raclette et racloir, petite balayette, plumeau en plastique...).



Productions de CP



Enfin, chaque élève créera *ses propres mouvements de l'eau* ; plusieurs sur un grand format (double A3), ou *une petite collection* sur 2 ou 3 A4. Le choix des outils se fera en fonction des effets souhaités, donc anticipés !

On pourra trier les productions, en fonction des états de la mer illustrés (calme, déchainée, violente, plane...). Verbalisation des procédures, associer un outil à un effet plastique :

- le doigt crée des taches (bulles, écume)
- la fourchette, les mouvements du courant
- la spatule à colle, plutôt pour les ondulations...



Variétés des outils... richesse des effets plastiques !

Dans le cadre d'un PEAC, on pourra associer cette étude d'œuvres et cette pratique plastique au domaine des arts du son, avec l'étude d'un poème sur ce thème :

*La mer s'est retirée,
Qui la ramènera ?
La mer s'est démontée,
Qui la remontera ?
La mer s'est emportée,
Qui la rapportera ?
La mer est déchainée,
Qui la rattachera ?
Un enfant qui joue sur la plage
Avec un collier de coquillages.*

J. Charpentreau

La Vague

*Vague
roule
sur la mer
chuchotant*

*Vague
coule
sur le sable
en chantant*

*Vague
roucoule
en chuchotant*

*Vague
s'écroule
en chantant*

A.M. Chapouton

Approche sensible

Au cycle 3, , dans un premier temps, laisser les élèves découvrir l'œuvre de référence choisie. On pourra ensuite interroger les élèves, oralement ou par écrit, sur ce qu'ils découvrent : thème traité, teintes utilisées, mouvements illustrés, élément liquide suggéré, techniques identifiées ou supposées, jeux de lumière, sentiments qui s'en dégagent...

Provoquer des échanges entre les élèves sur :

- ce que l'on voit,
- ce qui sollicite nos sens,
- ce que l'on devine,
- ce que l'on peut décrire (formes, couleurs, matières, symboles...),
- ce que l'on ressent (ambiances, sensations, lien avec des œuvres ou des éléments connus...).

Ensuite, faire justifier par les élèves, les hypothèses émises ; s'interroger sur les partis pris techniques et plastiques privilégiés par l'artiste.

Cette démarche va permettre aux élèves *d'entrer* dans l'œuvre, d'en découvrir le message, d'en apprécier la technique et enfin de valider (ou non) sa pertinence.

Pratiques plastiques - cycle 3

Chaque élève effectuera individuellement des recherches plastiques et graphiques sur les mouvements de l'eau, à la gouache diluée, l'encre colorée ou l'aquarelle sur papier épais (pas au feutre, technique trop sèche !). Afficher ce qui a été produit, comparer, évaluer les effets produits en fonction des techniques ou outils choisis, et enfin, classer les productions selon les critères des états de l'eau. Ce répertoire servira à tous durant la phase deux...



Vapeur dans une tempête de neige - W.Turner, 1842

Les œuvres de cet artiste préfigure l'abstraction, si on enlève le bateau, on découvre alors une composition abstraite, avec de forts effets de matière et jeux de lumière...



CM - Aquarelle et gouache diluée, silhouette du bateau découpée dans du canson noir. Ici, c'est l'ambiance et l'impression qui sont privilégiées.

Ensuite proposer un travail collectif, sur toile tyvek ou papier de très grand format, pour privilégier le geste ample ! Cette composition pourra regrouper plusieurs mouvements d'eau, plusieurs techniques et outils.



CM - bannière de 2M sur 1M - Tracés à la bougie et au drawing-gum (techniques de réserve), puis on peint à l'encre, les motifs restent en blanc !



CM - Bannière de 2M50 sur 1M - Gouache plus ou moins diluée, teintes obtenues par mélanges dans une palette avec le bleu primaire (cyan), du blanc et de l'outremer. Pour les outils, les élèves ont choisi des chiffons, des tampons d'ouate et des brosses larges. Certains tracés sont faits avant que la peinture ne sèche, donc le fond blanc apparaît.



CE - Plaque de polypropylène de 1M20 sur 1M60 - Peinture acrylique, avec effets de matière au tampon de coton et papier bulles.

Pour aller plus loin, le carnet de voyage...



*la mer au printemps
tout au long de la journée
sa danse ondulante*



Le reproduire en croquis (crayon de bois, fusain) ou à l'aquarelle. On obtient ainsi une page de carnet de voyage (même deux, si on garde la photographie d'origine). Ajouter un court texte relatant le voyage, la découverte du paysage, les sensations, les rencontres... Ajouter de petits sachets contenant des éléments qui auraient pu être prélevés in situ (feuilles ou fleurs sèches, sable, graines, plumes d'oiseau, poils d'animaux...).

Ces pages de carnet de voyage pourront rendre compte d'un périple en pays imaginaire...

Objectifs pédagogiques

Programme Cycle 1 - 2015

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (BO n°2 du 26 mars 2015)

L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants à ces univers artistiques ; elle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet.
- Réaliser des compositions plastiques en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés : dessin, peinture, volume...
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- 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.
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix.
- L'enseignant invite les élèves à expliciter leurs choix, à formuler ce à quoi ils pensent et à justifier ce qui présente à leurs yeux un intérêt.

Critères d'évaluation au cycle 1 :

- Qualité des échanges entre les élèves, capacité à verbaliser les effets plastiques produits, les méthodologies expérimentées, les émotions ressenties.
- Capacité à s'impliquer dans un projet.
- Intérêt pour la connaissance d'œuvres de référence.
- Apprentissage à caractériser les images.

Objectifs pédagogiques

Programme Cycle 2 - 2016

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 2

Expérimenter, produire, créer

- S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...
- Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
- Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie...).

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Mettre en œuvre un projet artistique

- Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.
- Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
- Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.

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

- Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'arts.
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres.
- Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...

Domaines du socle : 1, 3

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

- Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique.
- Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'arts, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres.
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

Domaines du socle : 1, 3, 5

Critères d'évaluation au cycle 2 :

- Comment l'élève s'est-il emparé de la consigne donnée ?
- Qualité et adéquation de la réponse plastique apportée à la consigne.
- Capacité à exprimer ses émotions.
- Décrire, comparer, s'interroger sur une œuvre.

Programme Cycle 3 - 2016**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

Critères d'évaluation au cycle 3 :

- Comment l'élève s'est-il emparé de la consigne donnée ? choix d'une technique appropriée.
- Qualité et adéquation du langage plastique adopté par l'élève.
- Verbalisation des intentions et des modalités de travail.
- Décrire, comparer, s'interroger sur une œuvre en utilisant un lexique approprié.

**COMPOSITEUR : Claude DEBUSSY
(1862-1918)**

Mouvement 1 : de l'aube à midi sur la mer

Mouvement 2 : jeux de vagues

Mouvement 3 : dialogue du vent et de la mer

QUELQUES REPERES :

Claude Debussy est né le 22 août 1862 à Saint-Germain-en-Laye et meurt le 25 mars 1918 à Paris.

C'est le tournant d'un siècle et une période de **grands bouleversements pour la société**.

- Il entre au Conservatoire de Paris à 10 ans pour suivre des **études de pianiste**, mais choisit de devenir compositeur.
- Il est très attiré par les autres arts, notamment la **poésie** et la **peinture**. Il écrit d'ailleurs de nombreuses mélodies sur des poèmes, et sa musique est souvent comparée au **mouvement pictural impressionniste**.
- Il s'inspire de nouvelles sonorités, notamment de celle de la **musique russe** et des **musiques extra-européennes** qu'il a découvertes à l'Exposition universelle de 1889.
- Son œuvre la plus importante est l'opéra **Pelléas et Mélisande**, qui l'occupe pendant de nombreuses années et qui lui vaudra la reconnaissance de son talent et de son originalité.
- Il connaît une intense période créatrice après 1902, autant par inspiration que pour palier des **difficultés financières**.
- Avec l'âge, il ressent de plus en plus le besoin d'affirmer l'identité de la musique française et signe "**Debussy, musicien français**".

ŒUVRE : *La Mer* (1903-1905)

C'est l'une des plus célèbres pièces jamais écrite pour orchestre. Elle va beaucoup plus loin que toutes les œuvres composées auparavant (par Debussy ou par tout autre compositeur) en reproduisant l'essence même de cet élément naturel si évocateur. *La Mer* n'est pas qu'un simple exercice de peinture musicale, mais plutôt une transposition sonore des innombrables pensées, états d'âmes et réactions instinctives que la mer suscite dans l'âme humaine.

Cette œuvre comprend trois mouvements : de l'aube à midi sur la mer, jeux de vagues et dialogue du vent et de la mer.

FORME : Poème symphonique : composition musicale de forme libre, destinée à un *orchestre symphonique*. Il ne comporte généralement qu'un mouvement et s'inspire le plus souvent d'une idée, d'un poème ou d'un texte littéraire.

TYPE DE FORMATION : orchestre symphonique

COMPETENCES VISEES : Être capable de :

- Décrire des œuvres de différents domaines artistiques en détaillant certains éléments constitutifs, en les situant dans l'espace et le temps et en utilisant quelques termes d'un vocabulaire spécifique.
- Exprimer une émotion et émettre un point de vue.
- Découvrir différentes familles d'instruments de l'orchestre.

Mouvement 1 : "De l'aube à midi sur la mer" :

C'est la **lumière sur la mer** qui inspire ce premier mouvement, progressant de l'instant qui précède le lever du soleil au rayonnant soleil de midi. Claude Debussy divise ce mouvement en **quatre parties**. La première est une **introduction lente** qui s'éveille progressivement et de laquelle émerge un thème qui mêle le timbre du cor anglais et d'une trompette en sourdine. Ce thème réapparaît dans la suite de l'œuvre même s'il subit des transformations. Debussy fait ensuite s'enchaîner **deux parties centrales**. Toutes deux s'animent et traduisent différents scintillements, reflets ou autres jeux de lumière pour revenir au presque silence. Dans la première, un autre thème apparaît joué par les quatre cors en

sourdine. Il est rejoué à de nombreuses reprises, provoquant à chaque fois une nouvelle « réaction » de l'orchestre. La deuxième partie est plus rythmée, va plus loin dans la nuance et renforce l'effet de luminosité croissante. Une **coda** conclut ce mouvement dans laquelle un puissant *crescendo* amène une éblouissante mélodie des cuivres doublée du timbre brillant des cymbales et du tam-tam.

Mouvement 2 : "Jeux de vagues"

Ce mouvement à trois temps pourrait être le **scherzo** d'une symphonie. Debussy joue une fois encore en virtuose des timbres de l'orchestre, pour nous donner par exemple l'impression qu'une vague traverse l'orchestre. Mais la particularité peut-être la plus originale de cette esquisse est que les motifs sont comme entendus à travers un prisme, un **kaléidoscope musical**, au cours d'une succession d'épisodes évoquant des jeux de vagues aux caractères variés.

Mouvement 3 : "Dialogue du vent et de la mer"

C'est le plus théâtral des trois mouvements. Sous la forme d'un **rondo**, Claude Debussy crée une scène parfois proche du chaos, aux mouvements mélodiques qui se soulèvent du grave de l'orchestre pour redescendre, aux nombreux *crescendo-diminuendo*, et aux impressionnants effets de percussions. Le thème du vent est celui du refrain, exposé conjointement par le hautbois, le cor anglais et le basson. Le mouvement général de cette dernière esquisse, même s'il rencontre des accalmies, va en s'amplifiant, se concluant dans une magistrale nuance *triple-forte*.

ELEMENTS D'ANALYSE RETENUS	PISTES PEDAGOGIQUES
<p>Mouvement 1 : "De l'aube à midi sur la mer" Écouter jusqu'à 2'15</p>	<p>Écoute 1 : laisser les élèves s'exprimer sur ce qu'ils ont entendu. Écoute 2 : mimer corporellement les familles d'instruments reconnues. (timbales, cordes, vents...) Écoute 3 : lever la main lorsque l'on entend l'émergence des instruments à vent. Écouter ce mouvement en entier par petits extraits en portant une attention particulière sur les nuances : repérer les moments « piano » / les moments « fortissimo »</p>
<p>Mouvement 2 : "Jeux de vagues" Écouter jusqu'à 2mn</p>	<p>Écoute 1 : laisser les élèves s'exprimer sur ce qu'ils ont entendu. Écoute 2 : Mimer la harpe lorsqu'elle intervient. Présenter cet instrument. Écouter la fin du mouvement par petits extraits</p>
<p>Mouvement 3 : "Dialogue du vent et de la mer"</p>	<p>Si possible, individuellement ou de préférence collectivement visionner l'extrait proposé sur Internet qui illustre parfaitement toute la richesse de la palette orchestrale composée par Debussy. Les familles d'instruments émergeant successivement dans ce mouvement sont très clairement présentées. Demander aux élèves de s'exprimer sur la finale puissante de l'œuvre (amplification, nuance triple-forte...)</p>

Prolongements :

- ⤴ Dessiner ou peindre la mer qui s'agite sous un ciel d'orage pendant que les élèves écoutent l'œuvre en classe.
- ⤴ Comparer plusieurs représentations picturales de la mer datant de différentes époque (voir site :
- ⤴ Écouter d'autres musiques représentant l'eau ou la mer (« La Moldau » Smetana, « Jeux d'eau » Ravel, « La mer » chanson de Trenet...)

NB :

- ⤴ des documents complémentaires sont disponibles dans les Points Arts Musique.
- ⤴ Pour les mots spécifiques se reporter au lexique du document « Cultivons notre oreille »

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève

L'élève doit explorer les grands domaines des arts et de la culture, dans une démarche de projet qui permettra de conjuguer les trois piliers de l'éducation artistique et culturelle : connaissances, pratiques et rencontres.

	connaissances	pratiques	rencontres
Arts visuels	Acquisition de connaissances interdisciplinaires (Histoire des arts...).	Cf. Pistes de travail ci-dessus.	Rencontre avec œuvres de référence sur un thème de recherche plastique.
Arts du son	Acquisition de connaissances interdisciplinaires (Histoire des arts...).	Pratique d'écoutes actives. Technique vocale, jeux vocaux et rythmiques. Mémorisation de chants et pratique chorale.	La Mer de C. Debussy CF. document joint. Chansons marines, répertoire des CPEM 72 :
Arts du langage	Acquisition de connaissances en français.	Découverte de poèmes, haïkus ou textes sur ce thème.	Deux poèmes proposés dans la fiche...
Sciences	Acquisition de connaissances sur l'élément liquide et la mer.	Observations et découvertes.	Vidéos et photographies, classes de mer....

Numérique	Utiliser des outils numériques (ordinateur, appareil photo, tablette)	Prendre des photos ou des vidéos lors du travail en classe pour garder une trace et travailler sur le langage (ex. : mouvements d'eau dans une bassine, carnet de voyage). Rechercher des images sur internet lors du travail sur le carnet de voyage. Ce sera l'occasion de travailler sur l'Education aux Médias et à l'Information : droit à l'image et propriété intellectuelle. Voir lapage dédiée sur le site de la DSDEN (Vie pédagogique / Intégrer le numérique / Droit et TICE).	Faire partager ses productions aux autres élèves de l'école, à d'autres écoles et aux parents. Rencontre avec des oeuvres via le portail Edutheque (différents sites vous proposent des documents de qualité que vous pouvez exploiter gratuitement). Par exemple, sur Panorama de l'Art , vous trouverez une analyse de l'estampe "Sous la vague au large de Kanagawa" de Katsushika Hokusai et des liens vers d'autres ressources internet : l'estampe japonaise à la BNF (diaporama commenté des 36 vues du mont Fuji), jouez et coloriez avec Hokusai.
------------------	---	---	---