

# UN THÈME / DES ATELIERS

Ce document pédagogique a été créé en lien avec l'exposition à l'Espal.  
Il s'adresse également aux enseignants qui souhaitent initier leurs élèves à l'art aborigène.

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.



## L'art aborigène

### Chasseur de rêves

**L'art aborigène : un autre continent, un courant artistique millénaire, récemment présenté au public.**

Le terme **art aborigène** désigne aussi bien l'art des Aborigènes d'Australie qui précèdent la colonisation que celui d'artistes aborigènes contemporains encore influencés par leur culture traditionnelle. Cela inclut la peinture, mais aussi d'autres médias comme la gravure sur bois, la sculpture, les costumes de cérémonie, ou les décorations trouvées sur les outils ou les armes anciennes.

## Quelques repères pour visiter l'exposition

L'art est un élément clé dans la culture aborigène. Il est toujours lié à un territoire (itinéraire, site, grotte, point d'eau...) Les Aborigènes célèbrent, chantent, dansent, miment et peignent (ce que nous appelons « art » mais qui pour eux est d'abord spiritualité) pour actualiser l'esprit ancestral créateur du lieu (au sens topographique) et présentifier, réactiver cette énergie créatrice. En ce sens, célébrer, peindre ou chanter un territoire marque la propriété (au sens de responsabilité) d'un clan ou d'une personne. La créativité aborigène est sollicitée lors d'événements historiques perturbants. De nouveaux rituels, chants, danses, peintures, peuvent alors être communiqués en rêves aux vivants par les esprits ancestraux. Ces nouvelles formes d'expression artistique viennent alors rejoindre l'énorme réservoir d'inspiration que constitue le Temps du Rêve. De rares teintures ocres ont aussi servi de monnaie d'échange dans le nord de l'Australie.

### Pendant la visite de l'exposition :

Lors de la visite, il conviendra d'interpeller les élèves sur les sensations qui se dégagent de ce type d'œuvres : éléments connus (couleurs, formes, matières, sujets traités), mise en réseau avec d'autres courants artistiques, d'autres œuvres (peintures préhistoriques, arts du quotidien, art africain).

Ensuite, on pourra attirer l'attention des élèves sur les éléments qui caractérisent les compositions plastiques :

- les techniques utilisées ( peinture avec des pigments naturels et (ou) peinture acrylique), avec prédominance des teintes de terres, opposées à des palettes aux coloris très vifs.
- les supports privilégiés (écorces d'arbres, tronc, toile de lin, papier collé).
  
- les très nombreux motifs graphiques, déclinés, rythmés et agencés entre eux, devenant ainsi symboles et idéogrammes.
- l'organisation géométrique ou aléatoire des compositions colorées.

Après la visite libre ou commentée, on laissera donc aux élèves un temps pour recueillir deux types de traces, sur leur carnet de croquis :

- une collecte de motifs graphiques, associés, répétés ou isolés.
- et dans un second temps, le relevé de certaines organisations géométriques, combinant plusieurs graphismes.

L'association de ces deux éléments permettant de composer de nouveaux chemins de rêve.

Nos élèves ne sont pas aborigènes et nous ne vivons pas en Australie ! Cependant, il est possible de s'approprier ce mode de représentation symbolique pour rendre compte d'un déplacement, d'une sensation, d'un court récit, d'un rêve, de l'organisation d'un édifice.

### Quelques pratiques artistiques pour initier les élèves à la composition plastique à partir de motifs graphiques, à l'utilisation de pigments naturels :

#### **1- Pigments**

Collecter différentes sortes de terres, de sables, les mélanger à de l'eau additionnée de colle vinylique et peindre des surfaces colorées sur du papier épais ou du bois..

Après séchage, organiser la composition en différentes zones délimitées par des lignes de pointillés noirs ou blancs, à la gouache épaisse. Légender en inventant un récit, un voyage ou un rêve.

#### **2- Vue de dessus**

Imaginer des lieux familiers vus de dessus. Tracer une sorte de plan sur une grande feuille, puis peindre en privilégiant des zones colorées, des motifs graphiques symbolisant les éléments du paysage.

#### **3- Symboles**

Choisir une histoire connue, un conte. Décider de *schématiser* un épisode : les personnages et les lieux seront remplacés par des motifs et symboles graphiques. Composer plastiquement ce moment du récit. Privilégier les teintes de terres ou au contraire, une palette de teintes vives.

#### 4- Opposition

Choisir deux sentiments, deux valeurs, deux comportements opposés. Décider de les transcrire plastiquement sur deux supports distincts, présentés en dytique. Au préalable, choisir des symboles, les motifs graphiques et les couleurs qui illustreront au mieux le propos !

#### 5- Tube

En s'inspirant de l'urne funéraire présentée dans le foyer ( le tronc d'arbre creusé), proposer aux élèves de créer un chemin de rêve sur un tube. On pourra réaliser un pré projet, sur feuille avant de se lancer. Tout l'intérêt du travail résidant dans la transcription sur un volume.

Les compétences mobilisées par les élèves au cours de ce projet sont détaillées dans les tableaux ci-dessous :

- **cycle 1 :**

- **Percevoir, sentir, imaginer, créer**

Les élèves expérimentent divers outils, divers supports et procédés.

Les élèves observent et apprécient des oeuvres de référence d'une autre culture, en provenance d'un continent méconnu.

**Compétences :**

Adapter son geste aux contraintes matérielles ( instruments, supports, matériels).

Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation.

Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé.

Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections.

- **S'approprier le langage**

Ces activités encouragent les élèves à exprimer des réactions, des goûts et des choix dans l'échange avec les autres.

Dans ce contexte, l'enseignant aide les enfants à exprimer ce qu'ils perçoivent, à évoquer leurs projets, leurs réalisations grâce à un vocabulaire adapté.

- **cycle 2 :** *repères éloignés dans le temps, l'évolution du mode de vie*

Référence Palier 1, Compétence 5, Culture humaniste et histoire des arts

- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné.

- Distinguer les catégories de la création artistique : peinture, dessin, sculpture.

- Reconnaître des œuvres préalablement étudiées : l'art aborigène.

- **cycle 3 :** *premières traces de vie humaine, la maîtrise du fer et les débuts de l'agriculture, l'apparition de l'art.*

Référence Palier 2, Compétence 5, Culture humaniste et histoire des arts

- Mémoriser quelques repères chronologiques.

- Distinguer les catégories de la création artistique : peinture, dessin, sculpture.

- Pratiquer le dessin, la peinture, la sculpture.

- Reconnaître et décrire des œuvres visuelles exposées dans un lieu culturel.

- Les situer dans la frise de l'histoire des arts et géographiquement.

- Exprimer ses émotions et ses préférences face à une œuvre.