

Le vitrail



Verrière dite des Vignerons
XIII^{ème} siècle – Cathédrale du Mans

Les progrès de l'architecture gothique permettent aux architectes de réduire les surfaces murales. Les baies se multiplient et le **vitrail** occupe l'espace libéré par les murs.

La palette de couleurs désormais à la disposition des maîtres verriers se diversifie, ce qui permet d'ailleurs la réalisation de verrières dites de «pleines couleurs». Le bleu est toujours associé au rouge pour les fonds, mais en petits motifs et non plus en alternance. Les rouges et les verts sont au minimum au nombre de deux nuances, tandis qu'un pourpre foncé ou rosé est utilisé pour les visages.

Une fois le verre coloré sélectionné et découpé, on passe à la phase de peinture. Le maître verrier ne dispose que d'une peinture vitrifiable appelée grisaille pour dessiner les visages et notamment les plis du vêtement, (le grisaille se compose d'un mélange d'oxyde de fer et de cuivre – le pigment – et d'un fondant constitué de verre broyé qui permet la vitrification lors de la cuisson).

On lit un vitrail du bas vers le haut et de gauche à droite.

Le vitrail avait pour fonction d'éduquer les fidèles au moyen d'images relatant des faits tirés de la Bible ou des Évangiles.

Le vitrail de la cathédrale du Mans fut offert par la corporation des vigneron. Ils furent contraints de financer ce vitrail à cause de leur arrivée tardive à la cérémonie de consécration du chœur de la cathédrale en avril 1254...

On pourra interroger les élèves sur les couleurs utilisées.... Et sur le motif laïc :

- comment ce personnage est-il habillé ?
- quel outil tient-il dans sa main droite ?
- et que tient-il dans sa main gauche ?
- quel peut être son métier ?
- pourquoi l'a-t-on représenté sur cette verrière ?...

Pratiques artistiques

Comment aborder la transparence en classe ?

Techniques plastiques : utiliser un gabarit, notion de transparence et d'opacité.

Approche de la transparence, des superpositions de couleurs, du cerne.

Histoire des arts : connaître le patrimoine local, observer et étudier un lieu patrimonial, lire et interpréter un vitrail ancien.

1 - Sur un A4, tracer 4 lignes qui vont créer des espaces géométriques, feuille N°1.

2 - Photocopier ce A4, feuille N°2.

3 - Découper les formes géométriques de cette photocopie.

4 - Poser chaque morceau découpé, sur une feuille de papier vitrail, blanc ou coloré. Au crayon, cerner ces morceaux et les découper.

5 - Repositionner chaque morceau en papier vitrail, sur la feuille N°1.

6 - Coller des petits morceaux de ruban adhésif pour maintenir les morceaux entre eux.



7 - Coller des bandes de papier Canson noir ou de couleur sombre, (entre 0,5 et 0,7 cm de large), sur chaque frontière de morceaux de papier vitrail (plomb du vitrail).

8 - Coller cet assemblage au dos d'une feuille de papier Canson noir (ou de couleur sombre), dont on aura évidé l'intérieur d'un rectangle plus petit (20 X 27 cm) que le A4 original.

Remarque : on pourra jouer avec les superpositions de papier vitrail : deux morceaux roses font un rose plus foncé, un morceau rose sur du violet fait du mauve, un jaune et un bleu pour du vert...

Variantes (voir exemples) :

- Les croquis réalisés face aux bâtiments patrimoniaux pourront être reproduits, au feutre indélébile noir, dans l'une des cases de la composition transparente.

- On pourra aussi proposer à certains élèves de dessiner sur papier noir, en ombre chinoise, la silhouette d'une gargouille ou d'un pilier et chapiteau roman. Une fois découpés, on les collera sur le vitrail.



Vitraux réalisés par des élèves de CM2 - école du Villaret – Le Mans

Objectifs pédagogiques en arts visuels / arts plastiques

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 2020 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'art.
- 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'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres.
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

Domaines du socle : 1, 3, 5

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 2020 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