

Ma commune, un patrimoine à découvrir



Chaque commune recèle des vestiges, plus ou moins anciens, du passé des hommes (architecturaux, culturels, économiques, artistiques, etc.). Pas de déplacements, de voyages à prévoir, on s'intéresse à l'environnement immédiat. Parfois, un habitant de la commune, mémoire vivante des us et coutumes locaux, pourra venir témoigner en classe.

Partir à la découverte du patrimoine de proximité, c'est tisser du lien entre les générations, c'est rendre les élèves attentifs à leur environnement, c'est les amener à s'interroger sur leur passé, leurs racines... Pour en faire des ambassadeurs et les futurs protecteurs de ce patrimoine riche et précieux.

Découvrir son patrimoine

Cette action invite dans un premier temps à observer, connaître, reconnaître, découvrir, étudier son patrimoine local. Souvent, il est mal connu parce que trop proche.

Au cours des sorties, on amènera les élèves à noter leurs observations, leurs découvertes, leurs prises d'indices d'éléments patrimoniaux.

Ils accumuleront ainsi une grande quantité de notations qui seront ensuite exploitées en histoire, en géographie, en français et bien sûr en arts plastiques.

À partir de cette première approche culturelle de monuments (château, église, mairie, usine, dolmen, menhir...) ou de lieux (mare, lac, chemin, lieu-dit, ferme, arbre...), on concevra un projet plastique qui témoignera de l'intérêt des élèves, de leurs rêveries autour de ce patrimoine local ou de leur envie de le voir évoluer dans un certain sens.

Les réalisations pourront prendre des aspects différents : des peintures, des sculptures, des architectures, monumentales ou minuscules. Elles pourront être montrées en extérieur ou en intérieur.

VISITER LE SITE

Quel site choisir ?

Chaque ville, chaque village a une grande et une petite histoire, une richesse et une originalité souvent insoupçonnées ou méconnues : Églises, châteaux, maisons... nous n'avons que l'embaras du choix.

Le Patrimoine des Communes de la Sarthe (éditions Flohic) paru en 2000 a recensé les 375 communes du département. Chaque commune y est détaillée à l'aide de brèves notices et photographies en couleurs. Ce peut être un document utile pour commencer. Consultable dans toutes les mairies.

La visite du site permettra aux élèves d'enregistrer un maximum d'informations qui seront ensuite utilisées en classe.

Ce relevé d'informations peut s'organiser autour des axes suivants :

1 - Une approche sensible du site :

Au cours de cette approche, les élèves éprouvent (ou n'éprouvent pas !) un « choc émotionnel » devant le site qu'ils ont sous les yeux. Le premier contact leur permet d'explicitier la manière dont ils le perçoivent : attrait, répulsion, indifférence. On essaiera d'identifier, de nommer ce qui a provoqué ces premières sensations :

- les couleurs (réaliser un nuancier, photographier des détails)
- les bruits (les enregistrer)
- les odeurs (d'où proviennent-elles ?)
- les matières (effectuer des relevés sous forme de frottages)
- l'atmosphère (chaleur ou fraîcheur, abrité du vent ou non...).

2 - L'identification du site :

Les élèves s'emploieront à identifier, nommer, localiser et décrire les différents éléments du site :

- la taille, les dimensions
- la forme générale (circulaire, carré...)
- les lignes principales qui organisent les architectures ou les espaces
- la répartition des surfaces et des volumes importants
- les repères caractéristiques (le mobilier urbain...).

Les élèves noteront ce qu'ils ont vu - uniquement ce qu'ils ont vu et non pas ce qu'ils en savent - grâce au dessin, à la photographie, à la vidéo.

3 - La fonction du site :

- Qu'est-ce qui se passe ici ? Qu'est-ce qu'on y fait ?
- A quoi sert ce site ?
- Lister toutes les personnes qui utilisent ce site.

4 - L'histoire du site :

Repérer les éléments qui peuvent apporter des indices sur son origine, son histoire (des inscriptions, des formes symboliques...)

REGROUPER LES INFORMATIONS

De retour en classe, un grand déballage suivra la visite. Que faire de toutes ces informations ? Vient une phase de réflexion où les élèves mettront en relation les divers éléments collectés. Ils les interrogeront en histoire, en géographie, en maîtrise de la langue (rapport oral ou écrit, compte-rendu, journal de visite...). Ils devront les compléter en utilisant des documents complémentaires (documents d'archives : textes, photographies, cartes actuelles ou anciennes...).

Pratiques artistiques

A - Les portes :

S'intéresser à des portes, mais très différentes : la porte de l'école, d'une maison ancienne, une plus contemporaine, la porte de l'église ou du palais de justice et ensuite une porte d'ailleurs...

Prendre un temps d'observation pour amener les élèves à découvrir des analogies, des différences, à se questionner sur la nature des matériaux, sur la taille, la forme, la fonction. Réaliser un croquis de la porte préférée.

Préciser un lexique de base : porte et portail, battants, gonds, poignée, serrure, parties sculptées, vitrage, décorations, encadrement, marche, etc.



portail roman



porte de style mauresque



porte du début du XXème



porte contemporaine

Imaginer des portes très particulières : la porte de la maison de la fée, de la sorcière, de l'ogre... Travailler sur des A3 en individuel ou en bannière de 1M x 2M50 pour une approche collective. Cette bannière pourra avoir les dimensions exactes de la porte de l'école ou de la classe pour pouvoir la poser devant, en trompe l'œil !

B - Le patrimoine au travers d'une activité humaine : le lavoir



Ancien lavoir
de Saint-Biez-en-Belin



Lavandières à Bouloire



Lessiveuse



Machine à laver

À travers la visite d'un lieu patrimonial et l'observation d'équipements et d'objets concernant une activité humaine commune, s'interroger sur la notion de progrès techniques, sur la préservation d'un lieu d'activité obsolète devenu patrimoine...

1- Pour une installation éphémère, reconstituer une activité de lavage au lavoir : collecter et déposer du linge, des accessoires et se mettre en situation. Prendre des clichés photographiques.

2- Imaginer le vestiaire de divers personnages du patrimoine ou héros d'albums étudiés. Collecter des vêtements et accessoires que l'on pourra peindre et customiser. Les étendre sur un fil à linge, un fil par personnage : le Roi ; le soldat, la danseuse, Mimi Cracra, etc.

Il est possible également de peindre ces vêtements sur des feuilles de papier découpées en forme de vêtements.

C - En classe patrimoine, Contes et patrimoine :

Avant la visite d'un lieu patrimonial, étudier en classe divers contes mettant en scène des personnages récurrents : la princesse, l'ogre, le vagabond, la sorcière ou certaines activités humaines caractéristiques.

Créer des fiches d'identité pour chaque personnage avec son nom et son portrait extrait du livre étudié ou dessiné par les élèves.



L'ogre



La princesse



la sorcière



l'homme pauvre



le drapier



Bâtiments anciens sarthois

Lors de la visite, les élèves devront associer une maison avec un personnage.

En observant les bâtiments, il leur faudra effectuer des choix justifiés et argumentés : tel personnage pourrait résider dans ce type de bâtisse parce que....

Cette approche obligera les élèves à observer avec attention et surtout à qualifier le bâtiment observé.

De retour en classe, on pourra choisir des images de bâtiment et leur associer un portrait du résident dessiné et (ou) peint ou au contraire, associer à la photocopie du personnage retenu, un bâtiment dessiné et (ou) peint.

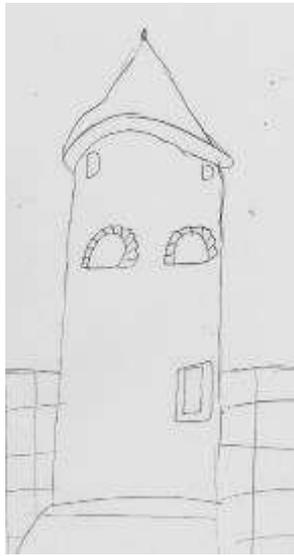
Autant d'éléments qui permettront d'apprendre de nouveaux mots : mesure, abri, palais, demeure, château, maison à pans de bois, échoppe, etc.

D - La séance de croquis :

Le croquis est un élément essentiel de la classe patrimoine parce qu'il oblige les élèves :

- à observer le bâtiment avec attention.
- à envisager le bâtiment dans son ensemble, tel un assemblage de volumes.
- à prendre en compte *le jeu* et la fonction des ouvertures (porte, portail, fenêtre, lucarne, chien assis, etc.).
- à se questionner sur la nature des matériaux et sur la place qu'ils occupent.
- à créer et à garder une trace personnelle.
- à initialiser un carnet de voyage patrimonial, dans lequel seront ajoutés textes, photographies, dépliants, témoignages, etc.

De plus, de retour en classe, ces croquis constituent un bon point de départ pour une pratique artistique autour du patrimoine.



Pour réaliser le croquis de *La Tour du Vivier*, Cité Plantagenêt - Le Mans, on procédera par étapes :

- choisir de positionner sa feuille en *paysage ou portrait*, en fonction de la forme du bâtiment.
- bien prendre le temps d'observer le bâtiment dans son ensemble.
- pas de règle ni de gomme, on fait un croquis à main levée, pour évoquer un souvenir !
- dessiner la forme globale, en prenant toute la feuille.
- délimiter les différentes zones: le toit, le soubassement, les étages...
- positionner les ouvertures et noircir les vides.
- ajouter les matériaux, en petites touches, qu'une légende en bas de feuille pourra compléter (ardoises, tuiles, moellons, pierres, briques, etc.).
- inclure des zooms, dans des bulles, pour les détails d'architecture remarquables que l'on souhaite mettre en évidence: tympan sculpté, serrures et gonds ouvragés, boiseries sculptées, etc.).
- dater et localiser le croquis.

En arts plastiques, on pourra aller vers la constitution d'un musée de classe. Les élèves montreront, mettront en scène le résultat de leurs investigations.

1 - La mise en valeur de séries par encadrement

Dans un premier temps, il est important de mettre à la disposition de tous, tous les renseignements amassés. On pourra commencer par les rassembler sur un support commun (un carton, un mur de la classe...).

Ce premier affichage permet de juxtaposer des éléments épars. On pourra le modifier afin d'organiser des séries thématiques (autour d'un personnage, d'un lieu...) ou plastiques (autour des matières, des couleurs, des formes).

On pourra compléter ces séries par de nouveaux éléments fabriqués en classe en transformant certains documents (les agrandir, en prendre un détail, les mettre en couleurs...).

Pour la mettre en valeur, chaque série sera disposée sur un support en carton. On pourra y ajouter les annotations écrites que l'on souhaite (provenance, titre...).

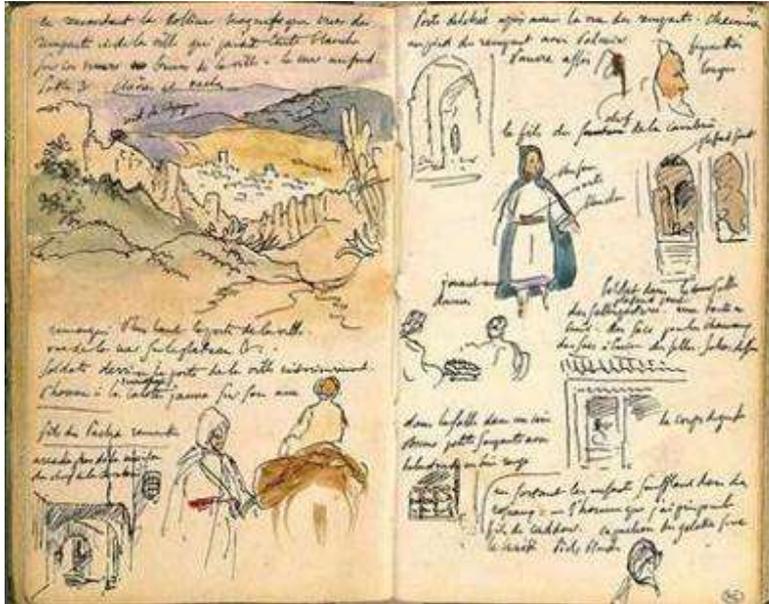
2 - La mise en boîte

Réunir dans une boîte les éléments (images ou objets) d'une série. Les mettre en scène. La décoration (intérieure ou extérieure) pourra renforcer le sens de cette collection. Des textes succincts pourront fournir des explications. La boîte est ensuite présentée sur une table ou sur un mur.

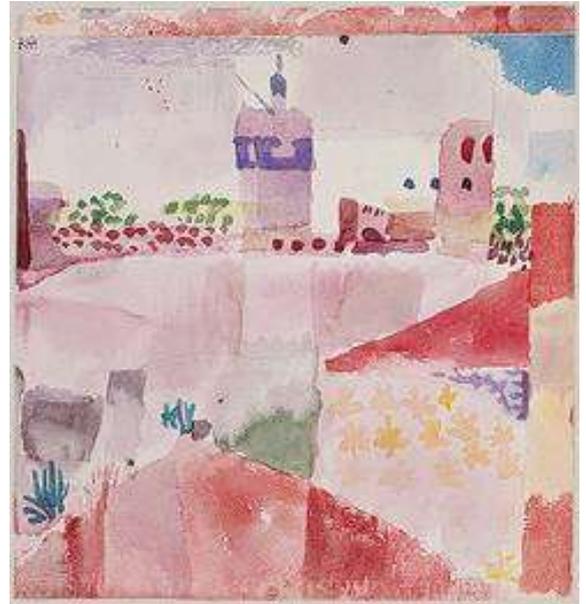
3 - Le petit cahier

On peut inviter les élèves à constituer leur cahier de découvertes. Ils y colleront toutes les images, les dessins qu'ils souhaitent et qui sont en rapport avec leurs découvertes. Ils pourront y écrire leurs remarques, donner des titres,...

Référence culturelle : Les Carnets de voyage d'artistes.



Au Maroc, croquis d'Eugène Delacroix



et de Paul Klee.

4 - La maquette

Il s'agit de reconstruire le site choisi à partir des données recueillies, éventuellement à partir d'un plan apporté par l'enseignant. Les proportions devront être respectées. Simplement, mettre en évidence et traduire plastiquement les éléments importants qui ont particulièrement marqué l'attention des enfants.

Pour la réalisation, prendre comme base un carton épais, une plaque de contreplaqué ; les éléments de construction et les objets peuvent être en papier, carton, plastique, polystyrène, bois, pâte à modeler, terre, objets ou jouets manufacturés...

Cette maquette pourra être très « abstraite » (pas de détails, elle ne montre que des masses) à condition de respecter les grandes formes générales, la composition et les couleurs dominantes. Un groupe d'enfants peut s'occuper du fond (le sol) du site choisi, les autres individuellement se chargeant du mobilier et de l'immobilier. Des peintures représentant le site vu d'avion peuvent être imaginées.

INTERVENIR AUTOUR DU SITE

Au cours des deux dernières phases, les élèves se seront appropriés le site et en auront une meilleure connaissance. Les découvertes n'auront pas manqué de susciter des étonnements, de nouvelles interrogations, des rêveries.

On proposera à la classe de modifier ce site : redonner une vie à un lieu déserté, retrouver les traces de personnages disparus (réels ou fictifs), peupler le site de personnages imaginaires rencontrés au cours de lectures, modifier un lieu hostile pour le rendre « agréable », attirer le regard sur une curiosité cachée...

Les réalisations pourront avoir des tailles très variées.

En fonction des possibilités, elles pourront être montrées en intérieur ou en extérieur sur le site étudié (sous forme de bannières par exemple).

Dans ce dernier cas, veiller à bien obtenir au préalable l'accord du propriétaire.

1 - Attirer le regard du spectateur sur un détail important

Pour attirer le regard du spectateur sur un détail du site qui aura particulièrement marqué l'intérêt de la classe (un motif architectural, une sculpture, un objet, un mot, une forme...), on le représentera en très grand.

- Le peindre en très grand sur un grand support. On peut le répéter plusieurs fois en introduisant une variante à chaque reproduction (modifier la couleur par exemple)
- Réaliser ce détail en volume (en papier journal, en bandes plâtrées sur un support grillagé ou en carton) et le mettre en valeur sur un socle, une colonne.

2 - Attirer le regard sur quelques détails du site

Après avoir sélectionné les détails particulièrement marquants du site, on les réunira dans une grande composition.

- Les peindre sur un grand support (bannière)
- Les modeler ou les sculpter et les présenter sur des socles différents.

3 - Refaire autrement

Il s'agit de refaire le site, un élément du site mais en le transformant.

- Le reproduire en modifiant les couleurs (peindre un château de nuit, comme dans un conte, comme dans une enluminure) ou sa matière (un château futuriste avec des collages de papiers brillants ou métallisés).
- Réaliser une sculpture à partir d'une peinture.
- Refaire une sculpture en pierre à l'aide d'objets.

Référence culturelle : dans la salle du Roi du château d'Oiron (79) rebaptisée salle d'Armes, Daniel Spoerri a confectionné de curieux trophées à l'aide d'objets récupérés à la place des rituels trophées de chasse : Corps en morceaux (1993).

4 - Sur les pas du maître des lieux

Au cours de leur approche du site, les élèves ont pu rencontrer un personnage réel ou fictif. Il s'agira d'évoquer sa présence :

- en réalisant son portrait à la peinture (voir les portraits officiels dans les livres d'histoire) ou en volume ;
- en représentant, à la peinture ou en volume, des objets significatifs lui ayant appartenu ou qui auraient pu lui appartenir (un chapeau, un costume, un véhicule, un outil, une arme, un livre...);
- en représentant toute la classe à l'époque du maître des lieux.

5 - Inventer un monument

Le choix de certains monuments (le monument aux morts par exemple) peut amener la classe à réfléchir sur le passé et à le mettre en écho avec aujourd'hui, sur la notion de mémoire, de commémoration. On peut alors proposer de créer un nouveau monument.

Référence culturelle : à Biron, village du Périgord de 150 habitants, qui possède un monument aux morts des dernières guerres, l'artiste allemand Jochen Gerz interroge les habitants sur ce qui mérite qu'on perde la vie et les réponses sont gravées sur des plaques déposées sur le monument.



Monument vivant de Biron, Jochen Gerz, 1996

6 - Les archéologies imaginaires

On reconstituera un événement qui a (qui aurait) pu se dérouler sur le site choisi. On collectera des images, des écrits, des objets, au besoin on en fabriquera. Le but étant d'accumuler le maximum d'indices attestant la véracité de l'événement.

Présenter les « vrais-faux indices » :

- sur des supports encadrés.
- dans des vitrines.
- enfouis dans une boîte rigide dans laquelle on aura coulé du plâtre. Présenter l'ensemble en simulant un chantier de fouilles archéologiques.

7 - Un site / un tableau de maître

Il s'agit d'associer le site à un tableau célèbre de l'histoire de l'art. Par exemple :

- une mairie / La Liberté guidant le peuple de Delacroix
- une église / une enluminure médiévale
- un étang / les nymphéas de Monet

Les élèves vont les réunir en une composition :

- représenter le site avec les couleurs du tableau ;
- représenter le site en y incluant un ou des détails du tableau (un personnage, un élément du décor) ;
- représenter le tableau en y incluant un ou des détails du site.

8 - Un site / des mots

On aura invité la classe à faire proliférer des mots, des morceaux de phrases autour du site. Par exemple à partir d'une mairie : république, Marianne, citoyenneté, Marseillaise, 1789...

Chacun s'empare du mot ou d'une expression et le calligraphie :

- tous les mots sont réunis en une composition ;
- tous les mots sont collés sur des supports rigides qui seront plantés sur le site.

9 - La cité imaginaire

Le site va devenir le cadre d'une fiction : on l'envisage dans plusieurs millénaires, il est le théâtre d'aventures extraordinaires (par exemple : un nouveau peuple l'habite). On s'appuiera ici sur des textes littéraires de fiction ou sur des récits historiques de voyage. On transforme la maquette du site :

- en modifiant les couleurs (elle est toute noire pour signifier un cataclysme) ;
- en modifiant les matières (elle est recouverte de papiers brillants ou de papier aluminium pour signifier une ville futuriste) ;
- en y ajoutant des personnages (modeler des figurines géantes pour signifier l'invasion par un peuple géant) ;
- etc.

Références culturelles :

- Anne et Patrick Poirier créent *Marche dans un paysage-ville ruinée rose, Ostia Antica* (terre cuite, 1971) à partir d'éléments d'architecture et d'urbanisme de la cité antique d'Ostie. Les uns sont minutieusement reconstitués d'après des documents réels, d'autres sont complètement imaginaires ou volontairement déformés par le rêve.

- Charles Simonds crée, depuis 1970, les *Litte People*, peuple lilliputien imaginaire en migration perpétuelle, en les modelant sur son corps enduit de terre. Il s'agit d'une fiction qui fonctionne à la manière de mythologies primitives connues. Il imagine ensuite différentes demeures pour ce peuple, allant jusqu'à se nicher dans les anfractuosités des maisons délabrées de New-York. Elles sont construites d'innombrables et minuscules briques d'argile et de bouts de bois.

En prolongement, on pourra fréquenter avec sa classe :

- des lieux de patrimoine : le site préhistorique de Grées sur Roc, les sites gallo-romains *Mars Mulo* à Allonnes, Aubigné Racan, la Muraille du Mans, le Carré Plantagenêt, la Cité Plantagenêt, La Cathédrale, les Thermes au Mans, la Cité d'Asnières sur Vègre, l'Abbaye de l'Épau...
- des organismes proposant des activités et supports pédagogiques autour du patrimoine : le CERAM à Allonnes, Le Perche Sarthois à La Ferté-Bernard, les médiations scolaires des Pays d'arts et d'histoire, les musées sarthois...

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