# Mon portrait en majesté

*Louis XIV en costume de sacre*, Hyacinthe Rigaud - 1701

©https://fr.wikipedia.org/wiki/Portrait_de_Louis_XIV_en_costume_de_sacre

## Pratiques artistiques

**1 - Analyse de la reproduction**

Présenter des portraits de roi de France et éventuellement les portraits officiels des présidents de la République Française. Observer, décrire, analyser :

- Faire observer la mise en scène (le rideau de théâtre, le décor, l'architecture), les symboles du pouvoir (les fleurs de lys, la couronne, le sceptre, la main de justice), la posture du roi.
- Relever les éléments plastiques de la mise en majesté du personnage.

**2 - Dessiner un roi imaginaire**

- Dessiner un personnage debout de face, le transformer en roi, empereur, président, star, personnage célèbre… crayon noir, feutre noir, feutre doré
- Ajouter des objets (il tient à la main un insigne de sa fonction, de sa puissance, de sa richesse), des éléments de décor.

**3 - Louis 14, c'est moi**

À partir des photos scolaires ou de photos familiales, isoler le portrait (entier, en pied) de chaque élève, le photocopier et le coller sur un fond. Peindre le fond (éléments d'architecture intérieure théâtralisés), les accessoires de la puissance et le vêtement. Les élèves peuvent utiliser les médiums suivants : peinture, encre, feutre, craie…

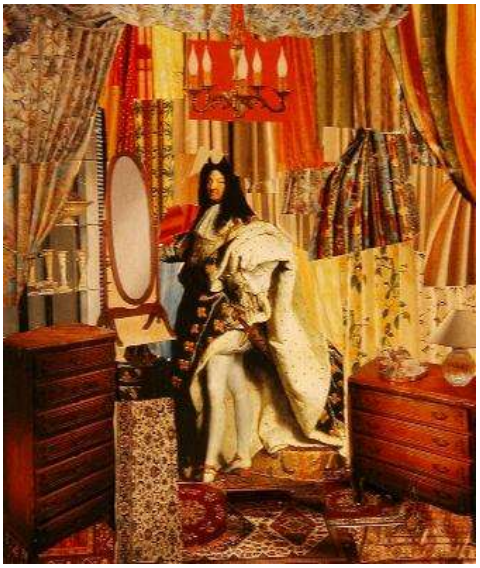
**4 - Magnifier et valoriser**
Ajouter des découpages de matériaux « précieux » : papier brillant, papier cadeau, papier de soie, etc.
Ne pas hésiter à abuser de doré, argenté, de "clinquant" pour sublimer la scène.

Variantes :

**- Le bas-relief vertical**
-idem phases 1,2 et 3 mais coller le personnage sur un support rigide vertical, le découper, l'installer dans un cadre (boîte peu profonde, boîte de chocolats), couvercle de boîte à chaussures) en le décollant légèrement du support (coller un petit bout de carton entre le personnage et le fond).
-Présenter l'ensemble debout.
-Créer un décor théâtral, ajouter des colonnes (demi-tubes en carton), des chapiteaux, une estrade, des tissus drapés…

**- Louis XIV dans l'histoire**
Coller sa propre photo d'identité sur la photocopie de ce tableau. Mettre en couleurs en ajoutant des objets contemporains ou des objets d'une autre époque étudiée en classe. Inventer le Louis XIV qui aurait vécu à la Préhistoire, par exemple. L'important étant de montrer une certaine idée de la puissance.

**- Inventons l'histoire**
Créer des portraits imaginaires. Ecrire la vie de ces personnages inventés. La calligraphier en fond ou autour du portrait.



Productions plastiques d'élèves de CM2 - école Georges Lapierre au 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*