

Vêtements

SITUATION 1



Prisultramode (biche en habit) Prisunic - Académie Nationale des Arts de la Rue (affiche)

© <https://www.delcampe.net/fr/collections/cartes-postales/publicite/carte-postale-prisultramode-biche-en-habit-prisunic-academie-nationale-des-arts-de-la-rue-affiche-1756520698.html>

1^{ère} étape : aborder une œuvre

Faire observer cette publicité par les élèves, provoquer des échanges autour de la composition, du texte, de la mise en page...

- Quels sentiments se dégagent de cette image ?
- Connaît-on d'autres exemples de mélange homme/animal ?
- Qui se souvient de l'album : Il ne faut pas habiller les animaux !
- Qu'a voulu nous dire le publiciste ?

2^{ème} étape : collecter

- Rechercher des photographies d'animaux, plutôt de face ou de trois quarts. Les photocopier en noir et blanc ou, mieux, en couleur.
- Collecter des catalogues de VPC pour constituer un stock de vêtements et accessoires.
- Commencer à réfléchir au personnage surprenant ou saugrenu que l'on veut créer...

3^{ème} étape : composition du personnage

Choisir une tête d'animal et lui associer un vêtement et des accessoires.

Ajouter des bras, des mains ou l'extrémité des pattes de l'animal.

On travaille en noir et blanc, avec tête et vêtements photocopiés en noir. Ou tout en couleur !

Les productions des élèves auront plus de force si le fond est au moins un A3...

4^{ème} étape : écrire

Imaginer et rédiger maintenant le portrait (ou la fiche d'identité), de ces personnages.

Présenter le tout, dans le couloir, en galerie de portraits ou comme un défilé de mode extravagant...

Variantes :

À partir des vêtements photocopiés en noir et blanc, on pourra proposer aux élèves de dessiner la tête de l'animal, au fusain ou au pastel sec.

À partir de photocopies couleur de tableaux célèbres, on pourra remplacer les visages par des têtes d'animal.



Manteau et accessoires léopard, manteau peau imprimé girafe (vers 1960).
Couturier GUY LAROCHE - Aquarelle d'ELSIE

1^{ère} étape : aborder une image

Faire observer cette image par les élèves, provoquer des échanges autour de la composition, de la mise en page, de la technique, mais surtout sur la thématique du couturier...

Observer les matières, les couleurs...

Les sources d'inspiration...

- Qu'a voulu nous dire le couturier ?
- Qu'évoque la mise en scène ?
- Pourquoi une aquarelle plutôt qu'une photographie ?

2^{ème} étape : collecter

Rechercher des photographies en couleurs, d'animaux à la peau imprimé (ne pas oublier les plumes des oiseaux et les écailles des poissons et serpents...).

3^{ème} étape : les imprimés

Choisir un animal et, sur le carnet de dessin, s'entraîner à reproduire son pelage, au feutre et craie noires.

Reproduire ces motifs sur une grande feuille, format A3 ou raisin (50X65 cm), à la gouache de couleur.

Attention, on pourra, en tant que styliste, imaginer un manteau girafe avec des taches roses tyrien sur fond rose pâle, un pantalon tigré avec des rayures bleues outremer sur fond vert anis....

4^{ème} étape : stylisme

Imaginer un vêtement (robe, salopette, manteau, robe de chambre, pantalon et veste...) et ses accessoires, les dessiner au dos de la grande feuille peinte et découper...

Ces vêtements découpés pourront alors être collés sur une feuille, mise en scène comme dans l'aquarelle d'ELSIE, ou coller sur un fil à linge tracé sur une feuille, dessiner des épingles à linge ou mieux, coller des épingles à linge miniatures !

Rédiger maintenant un court texte expliquant qui porte ces vêtements, et en quelle circonstance...

Variante :

Sur du papier épais, préalablement humidifié à l'éponge et séché, dessiner des vêtements, puis les peindre à l'aquarelle aux motifs de l'animal choisi...

On pourra aussi peindre des motifs graphiques de pelage ou de peau de serpent, sur de vrais vêtements récupérés, de couleur claire.

Objectifs pédagogiques en arts visuels / arts plastiques

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.

Programmes 2020 de l'école élémentaire - Cycle 1

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

Les productions plastiques et visuelles

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

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