



Ces olympiques objets

Dossier d'accompagnement pédagogique

Dossier réalisé par les CP EAC Arts Plastiques des Yvelines :
Candice Aufrère, Nathalie Harrewyn, Magali Labbé, Clémence Larigaldie,
Pascale Lauvray, Nathalie Lesueur

PREAMBULE

Naissance du projet

Dans le cadre du plan départemental pour l'éducation artistique et culturelle, la Direction des Services départementaux de l'Éducation nationale des Yvelines, avec les Conseillères pédagogiques EAC Arts Plastiques, vous proposent de participer au projet départemental d'arts plastiques intitulé « Ces olympiques objets ». Cette année l'incitation plastique autour de l'objet du sport est menée en lien avec les Jeux Olympiques de Paris 2024. Les enseignants trouveront dans ce document matière à articuler étroitement apports culturels et pratiques artistiques, en lien avec l'éducation physique et sportive.

Descriptif de l'action

Modalités :

- Le projet est ouvert à tous les niveaux de classe de la PS au CM2.
- Toutes les informations relatives au projet seront transmises aux enseignants inscrits sur ce lien <https://framaforms.org/inscription-projet-departemental-arts-plastiques-ces-olympiques-objets-1685466549> .

Déroulement :

- Chaque classe inscrite dispose du présent livret d'accompagnement pédagogique réalisé par les conseillères EAC Arts plastiques.
- L'incitation « Ces olympiques objets » sera le point de départ d'un travail de réflexion sur le statut de l'objet dans l'art, conduisant à la découverte d'un corpus d'œuvres et d'artistes, suivi de réalisations plastiques diverses qui devront conduire in fine à une réponse sous la forme d'une production collective par classe.
- Tous les formats sont envisageables.
- Chaque enseignant devra renseigner avec sa classe un cartel justifiant les choix plastiques retenus, la démarche et l'intention de la classe. Celui-ci sera transmis par mail par les conseillères pédagogiques EAC Arts Plastiques.
- Chaque enseignant devra assurer, courant mai 2024, le transport de la production de sa classe sur un lieu de regroupement qui sera précisé ultérieurement.
- Une exposition sera réalisée en mi juin 2024 au Musée National de Port-Royal des Champs à Magny-les-Hameaux
- Chaque classe ayant participé recevra un « objet-mémoire du projet ».
- Une trace numérique de l'ensemble du projet sera accessible sur le site de la DSDEN.

Contraintes :

La production de chaque classe devra être transportable sur le lieu de la restitution.

Les symboles olympiques sont la propriété du CIO donc ils ne peuvent être utilisés en tant que tel mais ils peuvent être transformés, détournés... La reproduction est interdite (cf. Charte Olympique, page 19, <https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/General/FR-Olympic-Charter.pdf>)

Accompagnement :

- Les enseignants trouveront matière à affiner le travail en arts plastiques de leurs élèves auprès des CP EAC Arts Plastiques de leur circonscription tout au long de ce projet.

Mantes la Jolie 1 et 2, Mantès la ville, Rosny sur Seine, Aubergenville

Clémence Larigaldie, CP EAC Arts Plastiques
Clemence.Larigaldie@ac-versailles.fr

Les Mureaux, Meulan, Chanteloup les Vignes, Carrières sous Poissy

Magali Labbé, CP EAC Arts Plastiques
magali.labbe@ac-versailles.fr

Beynes, Conflans Sainte Honorine, Poissy, Le Pecq-Marly, Saint Germain en Laye

Nathalie Lesueur, CP EAC Arts Plastiques
Nathalie.Lesueur1@ac-versailles.fr

Rambouillet, Elancourt, Trappes, Chevreuse

Nathalie Harrewyn, CP EAC Arts Plastiques
Nathalie.harrewyn@ac-versailles.fr

Bois d’Arcy, Plaisir, Montigny, Vélizy

Pascale Lauvray, CPC
pascale.lauvray@ac-versailles.fr

Sartrouville, Versailles, Chatou, La Celle Saint Cloud, Le Chesnay, Le Vésinet

Candice Aufrère, CP EAC Arts Plastiques
Candice.aufrere@ac-versailles.fr

INTRODUCTION

Définitions

❖ **Olympique** : *Jeux olympiques.*

Jeux célébrés près d'Olympie en l'honneur de Zeus tous les quatre ans, à partir de 776 avant Jésus-Christ, et qui comportaient des cérémonies religieuses, des représentations théâtrales et des compétitions sportives.

Manifestation sportive internationale, ayant lieu tous les quatre ans dans un pays chaque fois différent, comportant des rencontres dans les principaux sports et à laquelle participent exclusivement des athlètes amateurs.

❖ **Objet** :

Chose solide, maniable, généralement fabriquée, indépendante, ayant une identité propre, qui relève de la perception extérieure (vue, toucher) et répond à une certaine destination. Un objet se définit par sa forme, son utilité/sa fonction, sa taille, sa matière/texture, sa couleur et les sensations qu'il procure.

Les objets du sport

VOLANT / BALLE / BALLON / ROND / OVALE / CERCEAU / LUNETTE / QUILLE / RAQUETTE / DRAPEAU / CASQUETTE / FLÈCHE / CASQUE / CIBLE / CROSSE / SIFFLET / POIDS / FILET / COUPE / MÉDAILLE / CAGE / PANIER / BASKET / GRILLE / JOGGING / SURVÊTEMENT / JUPETTE / CRAMPON / GANTS / ROUE / MOUSQUETON / GOURDE / POMPE / VOILE / RAME / PAGAIE / MAILLOT / PLOT / BALISE / PROTECTION / CHAUSSETTE / CORDE / CONE / JALON / HAIE / CHRONOMÈTRE / CHASUBLE / TAPIS / BOUÉE / PROGRAMME / FLAMME / TORCHE / DISQUE / JAVELOT / FUSIL / MAILLET / TEMOIN / HALTERE / PERCHE / PAGAIE / PLANCHE DE SURF / SKATE / GENOUILLERES / COUDIERES / PROTEGE-TIBIAS / JAMBIERE / PROTEGE DENTS / CASQUETTE / LUNETTES DE NATATION / POINTE / BUTOIR / PISTE / MAILLOT / MAILLOT DE BAIN / SHORT / COMBINAISON / CHAUSSURES / STARTING-BLOCK...

OBJETS GAGNÉS

OBJETS PORTÉS

OBJETS JOUÉS

OBJETS OUTILS

Ces olympiques objets

« Dans l'enseignement des arts plastiques, les diverses stratégies pédagogiques adoptées, devraient amener les élèves à un comportement créatif autonome, qui puisse perdurer au-delà de l'âge scolaire.

Se servir d'objets pour peindre, pour figurer, pour évoquer, pour raconter, ..., c'est exploiter la démarche d'invention présente en chacun de nous. Cette démarche d'exploration jubilatoire et porteuse de sens, n'est possible que dans la multitude des ressources disponibles de manière constante, un bric à brac de « ça peut toujours servir ».

Cette multiplicité de choix possibles, permet de se saisir de l'objet pour en faire autre chose, se libérer de sa fonction, être en rupture avec celle-ci.

Utiliser l'objet plastiquement c'est inviter les élèves à poser un regard artistique sur les objets. »¹

Un objet du sport peut se définir par :

Une forme

Un cahier des charges

Une histoire, une mémoire, symbolique et poétique

Une couleur

Un lieu

Des sensations

Une matière

Une fonction utilitaire et/ou affective

¹ Dossier d'accompagnement « Etats de siège », projet départemental 2012/2013

Ce dossier d'accompagnement vous propose plusieurs pistes pédagogiques pour aborder ce projet :

- ❖ **Regarder les objets du sport**
- ❖ **Représenter des objets du sports réels ou imaginaires**
- ❖ **Célébrer par les objets du sport**
- ❖ **Transformer les objets du sport**
- ❖ **Mettre en scène les objets du sport**

Pour chacune de ces pistes, nous pourrons nous appuyer sur les variables en arts plastiques : le SMOG et le RITA.

Les variables du SMOG

Afin de favoriser l'entrée des élèves dans la démarche de création en arts plastiques, voici un document qui vous propose 4 variables sur lesquelles vous pourrez baser vos séances afin de définir le dispositif et les techniques que vous voulez faire pratiquer à vos élèves. Ces séances permettront aux élèves de créer et d'expérimenter différents supports, médiums...et ils pourront ainsi réinvestir leurs découvertes plastiques dans un projet.

Ces 4 variables se basent sur : le **S**upport, le **M**édium, les **O**utils, les **G**estes (SMOG).

| Support | Médium | Outil | Geste |
|---|--|--|---|
| <p>Ce qui le caractérise :</p> <ul style="list-style-type: none"> • son format : du plus petit au plus grand - du mur à graffiti à l'étiquette. • sa forme : formes géométriques simples - formes composées - formes libre. • sa texture : lisse - rugueuse - irrégulière - ondulée - absorbante ... • ses qualités : souple - transparent ; en plan - en volume ... • son plan de travail : vertical ou horizontal | <p>Ce qui le caractérise :</p> <ul style="list-style-type: none"> • son état : solide – pâteux – en poudre - liquide. • sa texture : lisse – granuleuse – épaisse ... • ses qualités : opaque – transparent – souple – accrochant le support - • SA COULEUR • sa luminosité : terne – mate – brillante | <p>Ce qui le caractérise :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sa forme : brosse large – pinceau – raclette – pointe fine /épaisse... • son mode d'action : brosser – frotter – taper – gratter ... • ses qualités mécaniques : rigide – souple | <p>Ce qui le caractérise :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les parties du corps impliquées : main – bras - corps • L'AMPLEUR DU MOUVEMENT • la structure du mouvement : spiralée – rythmée – rageuse – arrondie – ondulante • l'intention du geste: comme une caresse, énervé, minutieusement appliqué, violent... |
| <p>Papiers : canson, Ingres, affiche, calque, kraft, carbone, buvard, brillant, imprimé, papier de verre, papier peint, papier journal, papier de soie, rhodoïd...</p> | <p>Gouache – encres de Chine – encres de couleur – brou de noix – aquarelle – colle à bois – charbon de bois –</p> | <p>main – doigts brosse à colle, à lessiver, à papier peint, de ménage ... balai-brosse -</p> | <p>Doux, ondulant, rythmé, en zigzag, de bas en haut, en rond, mouvement des doigts, des bras, gribouillage, balayage...</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>Tissus : bâche – nappe – rideau – jute – moquette – gaze – coton ...</p> <p>Supports variés : toiles cirées, en plastique transparent - pierre – galets – ardoise – planche de bois – écorce – tôle – brique – savon – cuir – plâtre (à gratter) – terre cuite ou non. - cartons . verre...</p> <p>Volumes : boîtes – objets divers (chaise, parapluie, bouteille...)</p> <p>Images, écrits de toutes natures ...</p> | <p>terre et colle – sable et colle – émail vitrail – plâtre...</p> <p>Certains seront à la fois médiums et outils : pastels – fusain – sanguine – craies - bougie</p> <p>bâtons – allumettes – fils et ficelles – fil de fer – chenilles – corde – cailloux et galets – objets divers</p> | <p>pinceau – éponge – plume – calame - brosse à dents – pince à linge – bouchon – règle – chiffon – balai -</p> <p>pointe – bois taillés – coton-tige - ficelle trempée – couteau à enduire -spatule – raclette - truelle</p> <p>crayons : de couleur – feutre – à papier (plus ou moins gras) – stylo bille – stylo plume ...</p> <p>pulvérisateur – fourchette – peigne - pots perforés – tube – billes – ballon – petites voitures ...</p> <p><i>outils-médiums</i> : craie -fusain – pastel ...</p> | |
|--|--|--|--|

RITA : Les opérations plastiques

Le SMOG pourra être associé à une ou plusieurs actions plastiques choisies. Ces actions plastiques sont regroupées en 4 familles principales : **R** reproduire, **I** isoler, **T** transformer, **A** associer (RITA²).

| Reproduire | Isoler | Transformer | Associer |
|---|---|--|--|
| Copier calquer doubler faire l’empreinte photographier photocopier refaire répéter dessiner décalquer imprimer... | -priver du contexte : supprimer cacher cadrer extraire d’un ensemble -privilégier par rapport au contexte : montrer différencier cerner encadrer placer sur un socle entourer disséquer séparer | modifier dissocier fragmenter effacer supprimer combiner inverser alterner déformer écraser compresser allonger raccourcir changer d’échelle exagérer changer la technique intervertir | rapprocher juxtaposer superposer relier opposer multiplier assembler rassembler imbriquer conglomérer alterner .. |

² Daniel Lagoutte, *Enseigner les arts visuels*, Hachette éducation, 2002

| | | | |
|--|---|---|--|
| | détacher découper fragmenter emballer empaqueter... | substituer dépouiller simplifier dégager cacher cadrer compléter amplifier augmenter multiplier agglomérer diversifier varier | |
|--|---|---|--|

REGARDER

Le regard - définition

« Tout vrai regard est un désir. » Alfred de Musset

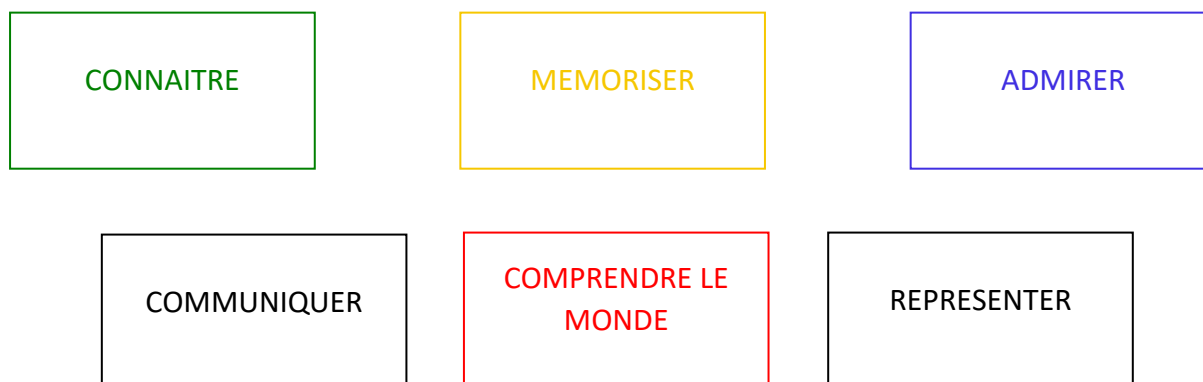
Intention, volonté de la part de la personne qui regarde, effectue l'action. Attention portée sur les personnes, les choses, les paysages qu'elle désire percevoir, elle est active.

Regarder - synonymes

Attacher, aviser, avoir en vue, bader (région.), braquer ses yeux sur, caresser du regard, chercher quelque chose, considérer attentivement, consulter, contempler, couvrir des yeux, dévisager, dévorer des yeux, diriger son regard sur-vers, envisager, étudier, examiner, faire attention à, fixer, jeter un coup d'œil à, inspecter, lorgner, ne pas quitter des yeux, observer, parcourir, poser son regard sur, repaître ses yeux de, scruter, s'intéresser à, se préoccuper de, toiser, tomber sous les yeux, tourner les yeux vers, toucher, viser, ...

« À l'heure où tout est prétexte à capturer les images et à les diffuser, il est important d'offrir aux jeunes une éducation au regard. Penser le monde en images, devenir des regards conscients. » Raymond Depardon, Président fondateur du BAL.

Regarder les objets du sport pour ...



CONNAITRE, DECRIRE, IDENTIFIER, RECONNAITRE

Par une approche descriptive et sensorielle en utilisant les sens : la VUE et le TOUCHER.

Des mots pour en parler :

Le langage plastique pour décrire (FLECT, SMOG)

Forme, Lumière, Espace, Couleur, Temps, Support, Médium, Outils, Gestes

Des pistes pédagogiques :

Dégager les premières caractéristiques ou qualités grâce au toucher (forme, texture, matière, poids, sensations),

Ouvrir les yeux, oser regarder un « banal » objet du sport, compléter la description,

Etre un spectateur-observateur attentif (la qualité du regard) et actif : comment ?

- Orienter le regard (cadrer avec des lunettes, viseurs, cadres fabriqués, ...),
- Regarder partiellement, fragmenter, cacher,
- Faire varier les conditions d'observation – quelles variables ?
 - La durée (longuement-immobilité, en différé, brièvement, furtivement, ...),
 - La luminosité (pénombre, ombre, ensoleillement, ...),
 - Les points de vue (regarder d'en haut ou d'en bas, de côté, ...),
 - Les positions (se coucher, se mettre à plat ventre, se baisser pour voir entre ses jambes, se pencher, ...),
 - La distance (s'éloigner, se rapprocher, utiliser une loupe)

Déformer le regard (utiliser des filtres de couleur, des verres déformants, des miroirs, regarder à travers de la dentelle, une grille),

Utiliser un sac à toucher (matière, forme) pour lier la vue et le toucher,

Mimer l'utilisation de cet objet lors d'une pratique sportive pour mieux comprendre sa fonction, son utilisation, son utilité,

Observer la trace laissée par l'objet (sur une piste d'athlétisme mouillée, dans le sable, ...),

Prélever des détails, croquer (carnet de croquis),

Enrichir le lexique :

- En associant un verbe à l'objet lors d'une séance d'EPS, en visionnant des documentaires, en assistant à des manifestations sportives,
- En associant des objets à partir d'éléments contraires (jouer sur des rapports d'échelle, de formes, de couleurs, de toucher, de poids, ...),



MEMORISER

Par un tri, un classement, en catégorisant

Un mur d'images, un musée des objets du sport, un cabinet de curiosités

Pour créer des liens et organiser la mémoire

et faire émerger les premières représentations des élèves



@ Musée du sport de Nice

Des pistes pédagogiques :

- 1- Rechercher, collecter, rassembler des objets ou différents types de représentations d'objets (dessins, photographies, reproductions d'œuvres d'art, livres, reportages),
- 2- Observer, constater, rapprocher, opposer : faire des choix pour associer les objets :
Trier, classer, comparer,
Faire émerger un élément commun à plusieurs objets pour créer une catégorie,
- 3- Créer dans la classe un mur d'images, un musée des objets du sport sous la forme d'un cabinet de curiosités, d'une collection,
- 4- Les faire évoluer au cours du projet en renouvelant le regard porté sur les objets.

ADMIRER, APPRECIER, PERCEVOIR, RESENTIR, S'ETONNER, SAVOURER

Par une approche sensible

Des mots pour exprimer les ressentis :

Le lexique des émotions, des sentiments

Exprimer :

J'ai été surpris parce que ...

Je me suis senti mal à l'aise parce que ...

J'ai été troublé parce que ...

J'ai été captivé parce que ...

J'ai regardé froidement, avec fermeté et j'ai ressenti ...

Les arts plastiques éduquent le regard et amènent les élèves à se construire comme spectateur sensible et critique.

COMMUNIQUER, ECHANGER, IMAGINER

Par un questionnement

Des questions :

Qu'est-ce qui fait que je regarde, et non pas seulement que je vois ?

A-t-on envie de regarder l'objet ? Pourquoi ?

Comment décrire à quelqu'un qui ne voit pas, éloigné de l'objet ? Que décrire ?

Imaginer ce qui n'est pas visible.

Qui a conçu-fabriqué cet objet ? Où ? Dans quelles conditions ? Pourquoi ? Cet objet a-t-il une histoire ? A quel sportif est-lié ?

Faire des hypothèses, une recherche à partir de documents, de reportages.

COMPRENDRE LE MONDE

Par un questionnement (cycle 3)

Questionner le monde - La ressemblance

Se questionner sur l'écart entre ce que je regarde et une représentation de l'objet.

Utiliser un appareil photographique pour produire l'image d'un objet : quels choix de cadrage ? (L'intention : l'objet dans son ensemble, un détail, le sportif, le lieu de pratique ...)

REPRESENTER

Par une expérimentation (Cf partie Représenter)

Des variables plastiques le SMOG

Support, Médium, Outils, Gestes

Par un questionnement : représenter ou dessiner

« Même l'objet le plus familier à nos yeux devient tout autre si on s'applique à le dessiner, on s'aperçoit que l'on ne l'avait jamais vu. » Paul Valéry

Est-ce qu'on regarde pour dessiner ? Ou dessine-t-on pour regarder ?

Doit-on tout dessiner pour représenter un objet ?

Est-ce qu'on peut dessiner avec autre chose qu'un crayon ?

Qu'apportent les variables plastiques au regard porté sur l'objet ?

Choisir : « et si je ne devais que garder qu'un seul élément pour représenter mon objet » (une couleur, une forme, un détail, ...)

Comment cacher pour représenter ?

REPRESENTER LES OBJETS DU SPORT REELS OU IMAGINAIRES

Quelques apports théoriques ...

Qu'est-ce que **REPRESENTER** ?

Définition du Larousse : du latin repraesentare = **rendre présent**.

1/ Présenter à l'esprit, rendre sensible (un objet, une chose abstraite) au moyen d'un autre objet.

2/ Evoquer par un procédé graphique, plastique.

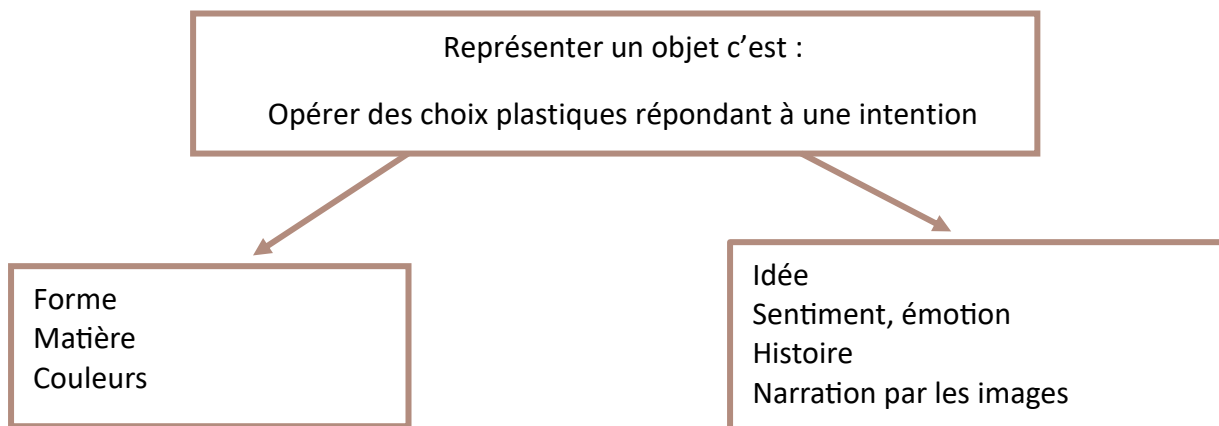
3/ Figurer quelque chose, quelqu'un par un moyen artistique ou un autre procédé.

Synonymes : figurer, illustrer, reproduire, dessiner, peindre, ...

En arts plastiques **représenter** est le **RESULTAT** d'un processus (perceptif, cognitif, plastique). La représentation est liée à l'absence de la chose/objet qu'elle représente.

La représentation concerne l'image que l'artiste donne de ce qu'il voit et conçoit. Cette image peut nous donner le sentiment d'être plus ou moins fidèle à la réalité.

Cette représentation agit comme un filtre, des lunettes à travers lesquelles l'artiste observe et analyse le monde.



... et des questionnements

Représenter est-ce ?

Imiter le réel ? Selon la légende, Zeuxis peignit des grappes de raisins si bien rendues que des oiseaux abusés vinrent vainement tenter de les picorer. Mais ces raisins n'étaient toujours qu'une image de la réalité et non la réalité.

S'éloigner du réel ?

Le résultat d'une représentation est toujours une illusion du réel. Quel que soit le souci d'objectivité de l'artiste, il ne parviendra à donner du monde que l'image de sa représentation.

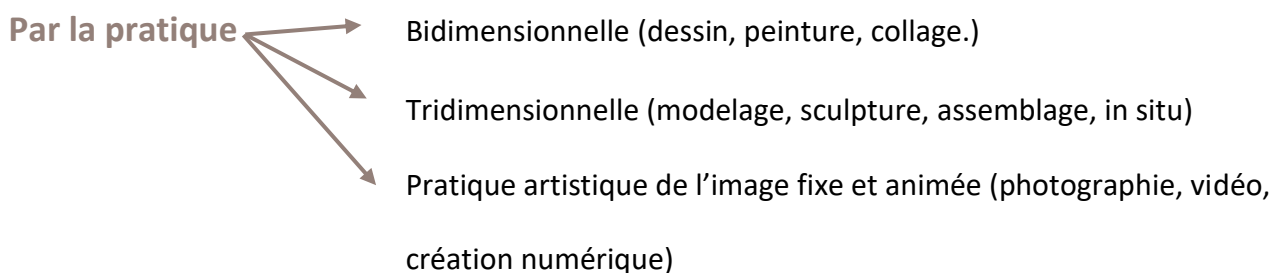
- L'enjeu est d'amener l'enfant à garder un regard ouvert à la pluralité des représentations, au-delà d'une représentation qu'il considère comme juste car ressemblant à ce qu'il voit ou à ce qui fait norme.
- Amener l'enfant à comprendre que la représentation permet le récit ou le témoignage organisé pour raconter, c'est la narration par les images.

Représenter un objet c'est donner une intention d'appréhender et de comprendre le réel en opérant des choix :

En arts plastiques, les choix liés à la représentation sont appelés des « **écarts** » que l'objet soit observé, mémorisé ou imaginé. Tout choix est porteur de valeur expressive.

- Comprendre que toute représentation établit un écart avec son référent :
Reproduire/imiter/représenter/idéaliser/interpréter/ accentuer.
- Copier/multiplier/sérier/varier les échelles, en faisant varier les outils, les gestes, le corps, les matières, les couleurs.
- Amener les élèves à comprendre qu'il n'y a pas une représentation meilleure qu'une autre.

Comment représenter ?



En explorant les variables plastiques (voir introduction)

Explorer les variables : **SMOG** : **S**upports, **M**edium, **O**utils, **G**este

Varié les opérations plastiques : **RITA** : **R**eproduire, **I**soler, **T**ransformer, **A**ssocier

Agir sur le **FLECT** : **F**orme, **L**umière, **E**space, **C**ouleur, **T**emps

Créer pour expérimenter la représentation plastique d'un objet du sport réel ou imaginaire

Comment démarrer le projet ?

A partir d'un mur d'images d'objets du sport, d'objets réels exposés dans le musée de la classe ou d'objets du sport utilisés en séances d'EPS, désir de garder une trace plastique d'un moment vécu ensemble raconté au moyen d'objets : **Pour mémoire, les restitutions doivent être collectives.**

Quelques pistes pédagogiques :

- ❖ **Dessiner**, en observant, de mémoire, proposer des petits exercices pour libérer le geste (dessiner sans regarder sa feuille, dessiner vite, avec la main d'adresse puis l'autre main, les yeux fermés, ...). L'élève fait ses gammes. Regrouper des objets et les dessiner. Faire varier les outils : crayons à papier, crayons de couleurs, pastels, craies grasses. Observer et verbaliser les différents effets produits. Isoler un dessin, un détail, le découper et les placer sur un grand support pour obtenir une production collective.
- ❖ Recherche d'**imitation**, d'**accentuation** ou d'**interprétation**, d'**éloignement** des caractéristiques du réel dans une représentation, le surgissement d'une autre chose.
- ❖ **Peindre** en imitant l'objet ou au contraire s'éloigner du réel. Comment traduire les nuances de couleurs ? Inventer d'autres couleurs répondant à une intention. Comment rendre compte des différentes textures en utilisant différentes peintures ? fluides, épaisses, en ajoutant de la farine, du sable...
- ❖ **Expérimenter différentes textures** pour représenter les objets, les formes au moyen de papiers épais, rugueux, textiles : légers, aériens, plumes... les assembler ou créer une nouvelle image, les coller sur une image préexistante, utiliser la technique du frottage pour représenter/imiter une texture.
- ❖ **Copier/Multiplier/Reproduire en série** : en expérimentant la technique des tampons créés par les élèves. Les motifs peuvent être créés à partir d'objets, en faisant des empreintes. Les possibilités sont illimitées : fruits, légumes, verres, jouets, tubes de colle, mains, bouchons, papiers essuie-tout, papier bulle, ficelles, laines, écrous, bibelots, etc.
- ❖ **Expérimenter le collage pour représenter** : Le collage permet également de jouer de ce que représente l'image, de manière onirique. L'élément collé représente alors tout autre chose que ce qu'il représentait : l'enseignant peut mettre à disposition des élèves : extraits de journaux, papiers peints, documents, objets divers, dessins (préalablement réalisés à partir d'objets) Intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture. A partir

de productions individuelles les découper, les assembler trouver un lien plastique entre elle pour reconstituer un autre objet collectif.

- ❖ Imaginer des installations in situ **d'accumulation d'objets** du sport, les photographier, les dessiner pour en garder la trace, la mémoire,



Dario Escobar, *Composition*, 2016, Casa Triangulo Sao Paulo Brasil

- ❖ Expérimenter le photo montage et/ou la pratique du vidéo-montage, exploiter les possibilités des outils numériques. **La photographie** est un enregistrement ou une mise en scène du réel. **Il s'agit d'amener les élèves à prendre conscience que la photographie implique un choix de la part de son auteur, dès la prise de vue.** Ils seront ainsi placés devant une diversité d'images qu'ils pourront choisir de garder en fonction de leur projet (ainsi une photographie floue ou un cadrage décalé peut servir une intention). Les photos ainsi collectées pourront être découpées, colorées, agencées, ... dans une production collective.
- ❖ Les manipulations de photos et vidéos pourront être explorées de manière traditionnelle ou numérique à l'aide de logiciels libres.

Tisser des liens avec le langage oral tout au long des séances d'arts plastiques, les élèves sont sollicités pour :

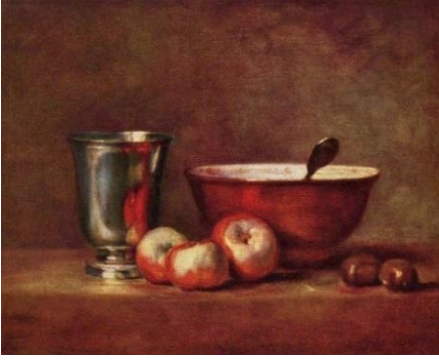
- Expliciter, analyser sa pratique, celles de ses pairs. Observer et verbaliser l'effet produit.
- Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse.
- Etablir des liens entre son propre travail et les œuvres rencontrées ou les démarches observées.
- S'exprimer pour soutenir les intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.

Quelques références artistiques pour représenter des objets

Imiter le réel :



Cornelis Robertus Gysbrechts, *Tableau retourné*, 1668, musée Statens Museum for Kunst (Copenhague)



Jean Siméon Chardin, *Nature morte*, vers 1760, musée du Louvre

S'éloigner du réel :

La représentation est une illusion du réel

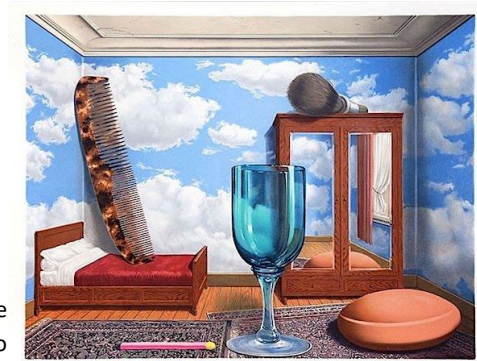


Nicolas de Stael, *Parc des Princes*, 1952, collection particulière



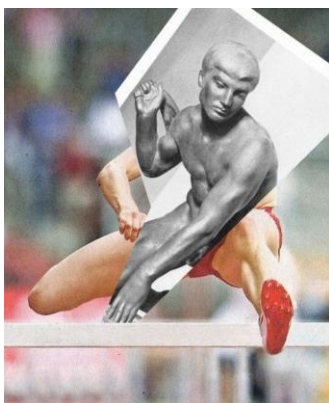
Magritte, *La trahison des images*, 1928, Centre Pompidou

La variation d'échelle et la narration par les images :



Magritte, *Les valeurs personnelles*, 1952, musée d'Art Moderne San Francisco

Intervention sur des images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage :



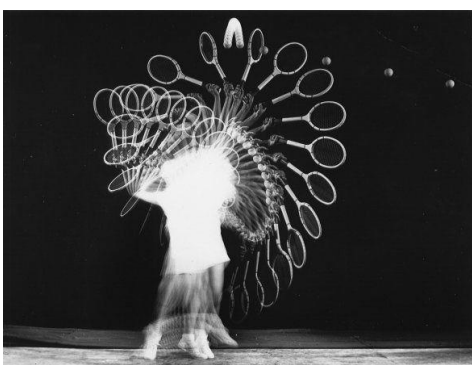
Collage Jens Ulrich, *Collages*

Accumulation d'objets :



Daniel Spoerri, *Mettre le paquet 2*, 1965, Centre Pompidou

Pratiques artistiques de l'image fixe et animée :



Harold Edgerton, *Tennis player*,
Gussie Moran's Tennis Serve, 1935, Galerie Jackson Fine Art

CELEBRER PAR LES OBJETS

Allier l'art et le sport, « le muscle à l'esprit »
comme le disait Pierre de Coubertin est l'un des fondements de l'olympisme.

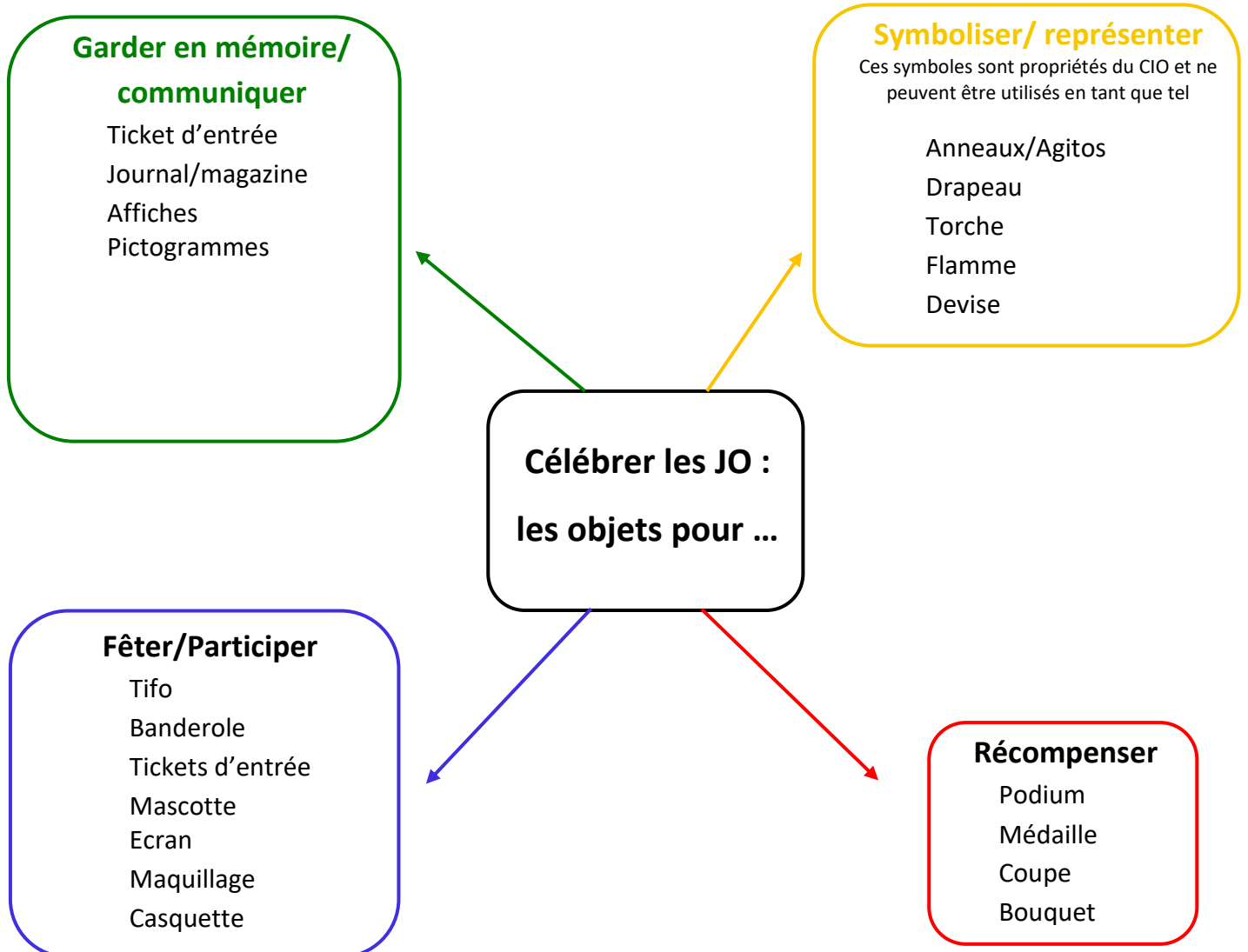
Se questionner et questionner ses connaissances

- **Qu'est-ce que célébrer ?**

Définitions Larousse célébrer :

1. Fêter un événement, le marquer de manifestations particulières, d'une cérémonie, etc.
Synonymes : commémorer, fêter
2. Louer solennellement quelqu'un, ses actes
Synonymes : chanter, exalter, glorifier, magnifier, prôner, vanter, admirer

- **Pourquoi célébrer par les objets ?**



Se mettre en projet...

Quelques pistes pour démarrer :

- une rencontre : musée – sortie
- un mur d'images, de mots
- un objet
- un album, un récit
- une démarche étymologique
- un questionnement : pourquoi célébrer ? comment célébrer ?

... pour développer des compétences

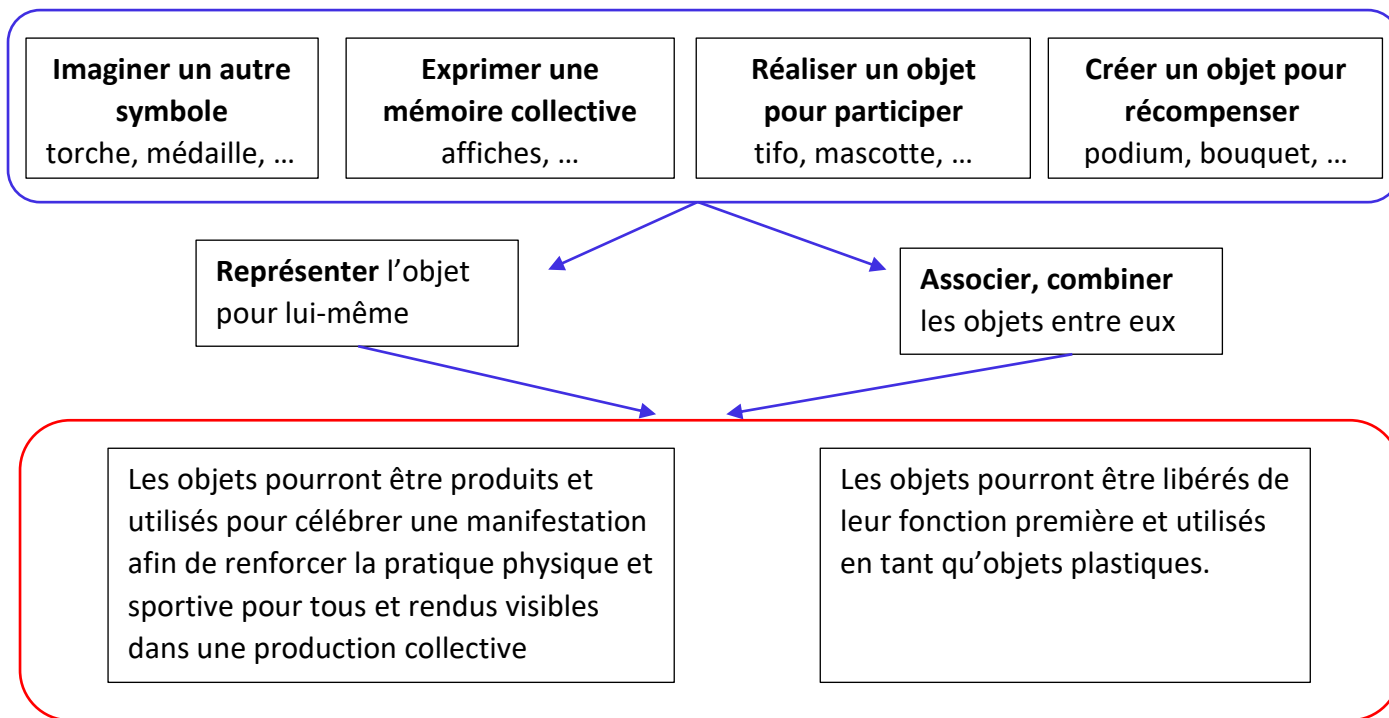
En cycle 1 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Développer du goût pour les pratiques artistiques
- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix
 - Les productions plastiques et visuelles
 - ❖ Dessiner
 - ❖ S'exercer au graphisme décoratif
 - ❖ Réaliser des compositions plastiques planes et en volume
 - ❖ Observer, comprendre et transformer des images
 - ❖ Explorer différentes supports, médiums, outils, gestes (SMOG).

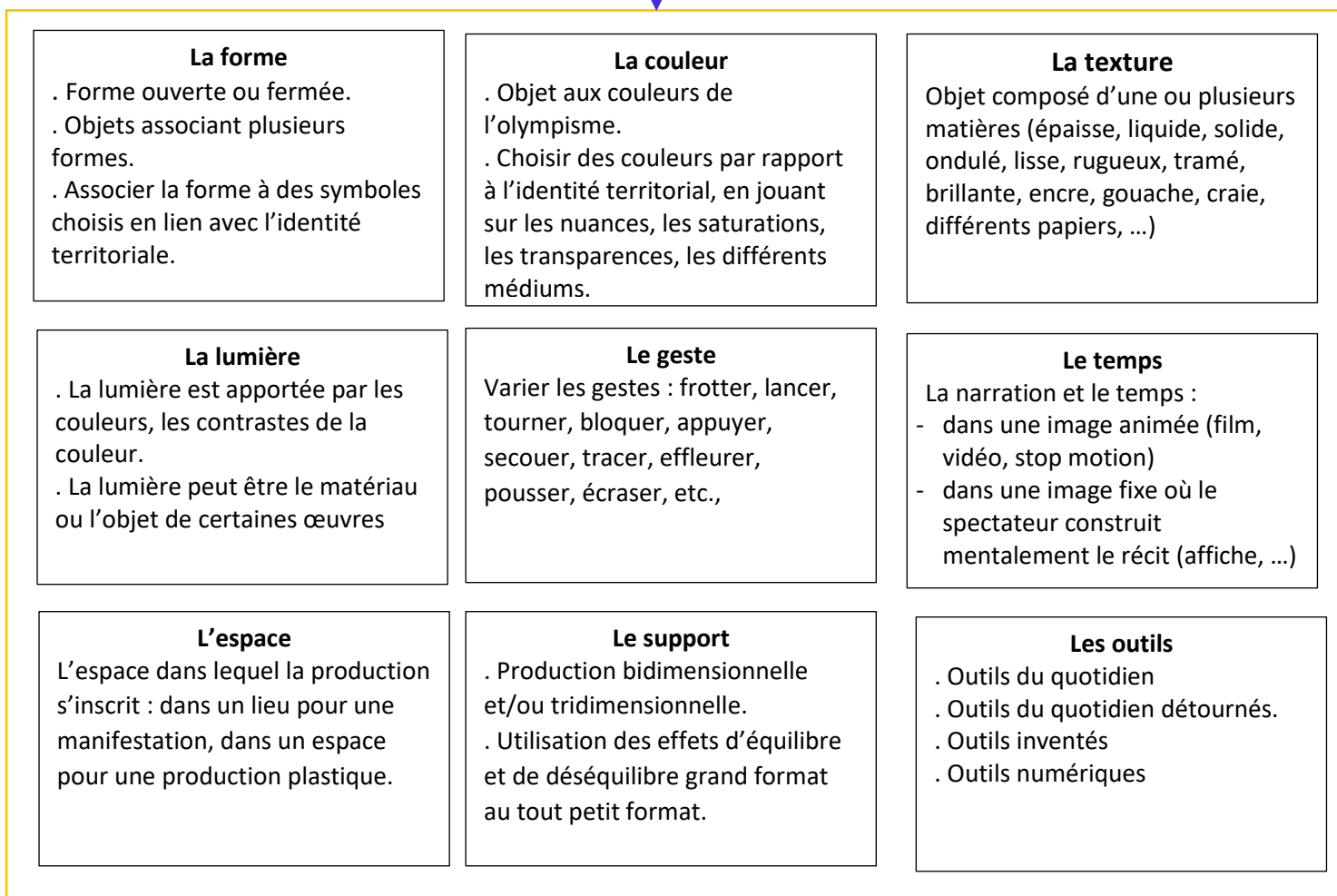
En cycle 2 et 3 :

- Expérimenter, produire, créer
- Mettre en œuvre un projet artistique
- S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.
 - Des questionnements en cycle 2 en lien avec le projet :
 - ❖ **La représentation du monde** : explorer son environnement proche, du quotidien
 - ❖ **La narration et le témoignage par les images** : produire pour raconter, témoigner ; transformer ou restructurer des images ou des objets ; articuler le texte et l'image à des fins de création.
 - Des questionnements en cycle 3 en lien avec le projet :
 - ❖ **Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace** : créer, transformer, manipuler des objets à des fins narratives ou symboliques ; s'intéresser à la relation entre la forme en deux et/ou trois dimensions et la fonction de l'objet.

Agir, s'exprimer, expérimenter, produire, créer : pistes pédagogiques



Agir sur plusieurs éléments plastiques : SMOG et FLECT



Quelques références culturelles

Affiches

Quelques affiches parmi les 14 commandées par l'Olympiade Culturelle dans le cadre de Paris 2024, à des graphistes, peintres et illustrateurs.



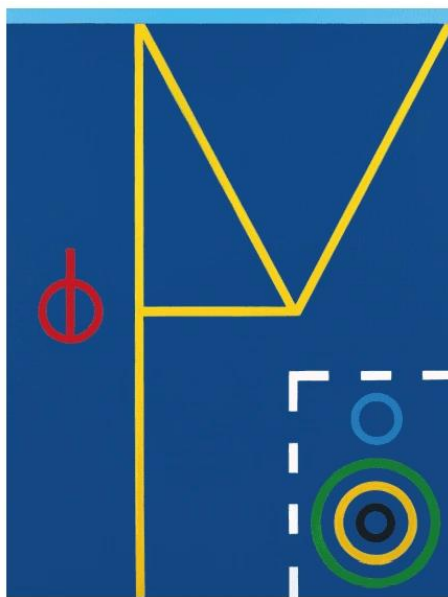
Elsa et Johana, *Célébration*, photographie, 2023



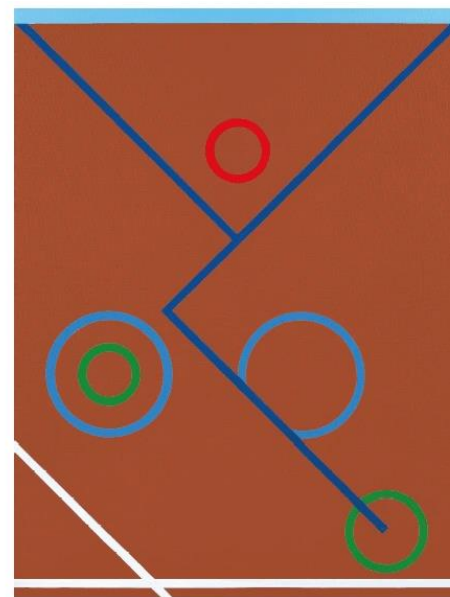
Fanny Michaëlis, *Olympe 2024*, encre sur papier, encre numérique, 2023



Clotilde Jimenez, *Relais*, Acrylique et collage papier, 2023



Gilles Elie, *La ligne bleue*, acrylique sur toile, 2023



TRANSFORMER LES OBJETS DU SPORT

Qu'est-ce que transformer ?

« **Transformer**, c'est modifier une forme, une couleur, une matière, un volume... pour les faire devenir autres.»

« Connaître un objet, c'est agir sur lui et le transformer pour saisir les mécanismes de cette transformation... » (Jean Piaget, Psychologie et pédagogie) ... Lorsqu'elles sont appliquées aux arts plastiques, les opérations mentales de Piaget ont une réalité physique qui sont mises en œuvre grâce à des actions. C'est pourquoi **les opérations plastiques sont des verbes d'action**. Selon Daniel Lagoutte et Claude Reyt toutes les opérations plastiques peuvent se regrouper en 4 familles principales : **R.I.T.A. : reproduire, isoler, transformer, associer**.

En classe, chaque séance d'arts plastiques met l'élève en situation d'éprouver et d'expérimenter une ou plusieurs opérations plastiques. (Voir les opérations plastiques **R.I.T.A** page 7 et 8)

La transformation est l'une des quatre opérations plastiques majeures en arts plastiques. Comme chaque opération plastique, elle permet d'offrir un autre regard sur le monde en lui donnant une dimension artistique.

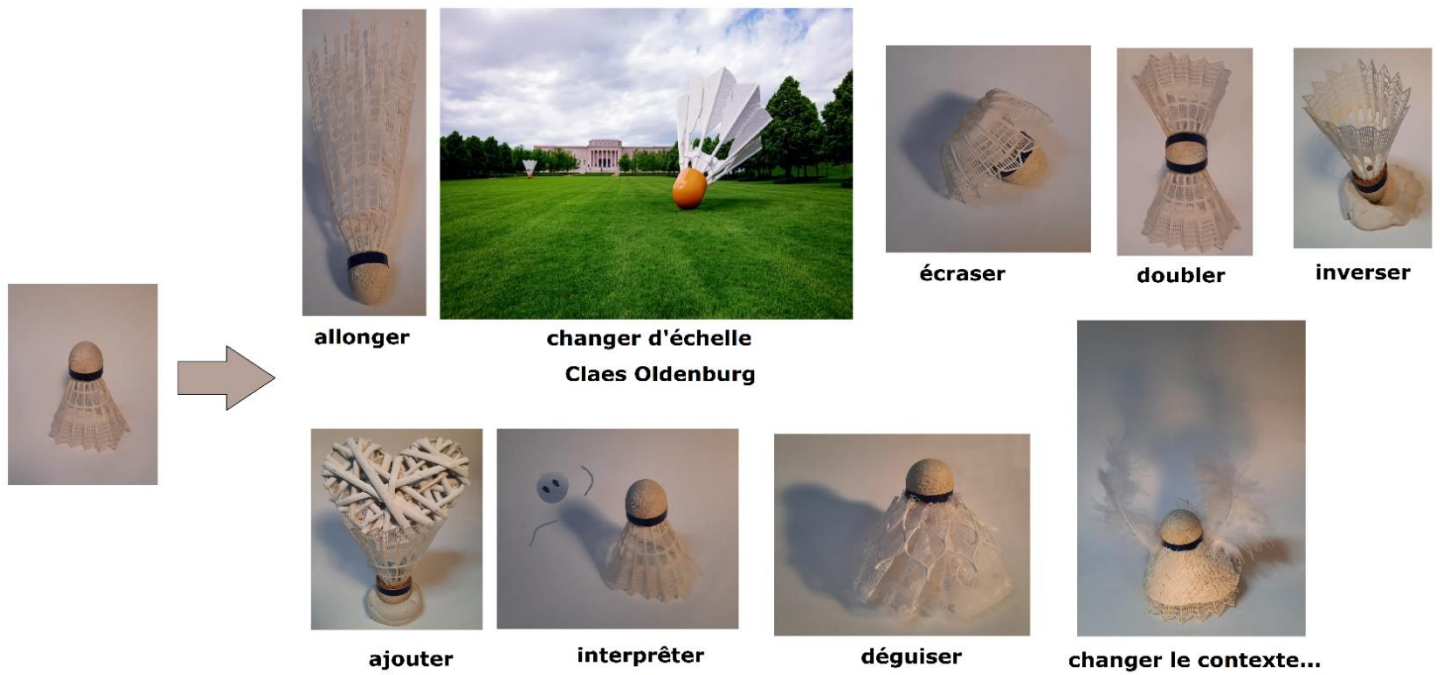
Transformer c'est :

- Éprouver et expérimenter une démarche artistique
- Prolonger et sublimer une réalisation
- S'ouvrir à une autre représentation du monde, la sienne, celle de ses pairs, celle des artistes
- Raconter une autre histoire...

Comment transformer ?

Transformer en arts plastiques c'est : allonger, altérer, alterner, amplifier, ajouter, augmenter, agglomérer, cacher, changer, cadrer, combiner, compresser, expanser, compléter, convertir, couper, corriger, changer d'échelle, changer la technique (outil, support, couleur, format), changer le contexte, effacer, enfermer, emballer, exagérer, déformer, dilater, dénaturer, dégager, désensibiliser, dévoyer, dérouler, déplacer, dépouiller, dissocier, diversifier, disperser, exagérer, écraser, fendre, fragmenter, fusionner, graver, gribouiller, habiller, interpréter, inciser, intervertir, inverser, limiter, lisser, maquiller, déguiser, modeler, modifier, multiplier, mélanger, métamorphoser, permuter, partager, polir, recycler, supprimer en partie, substituer, simplifier, raturer, raccourcir, rétrécir, redimensionner, repositionner, transposer, varier...

Quelques exemples de recherche à partir d'un volant de Badminton :



Transformer c'est aussi agir sur un ou plusieurs éléments du langage plastique : le support, la matière, les outils, le geste mais aussi la forme, la lumière, l'espace, la couleur et le temps.

Quelques exemples de solutions posées par les artistes.

Salvador Dalí, La Persistance de la mémoire, 1931



la forme

Marcel Duchamp, la roue de la bicyclette, 1915



le support



Arman, L'Heure de tous, 1985

Le geste

Agir sur un ou plusieurs éléments du langage plastique



Jeff Koons- Equilibrium three balls, 1985

l'espace

la lumière



MeretOppenheim, Gants en fourrure, 1936

la matière



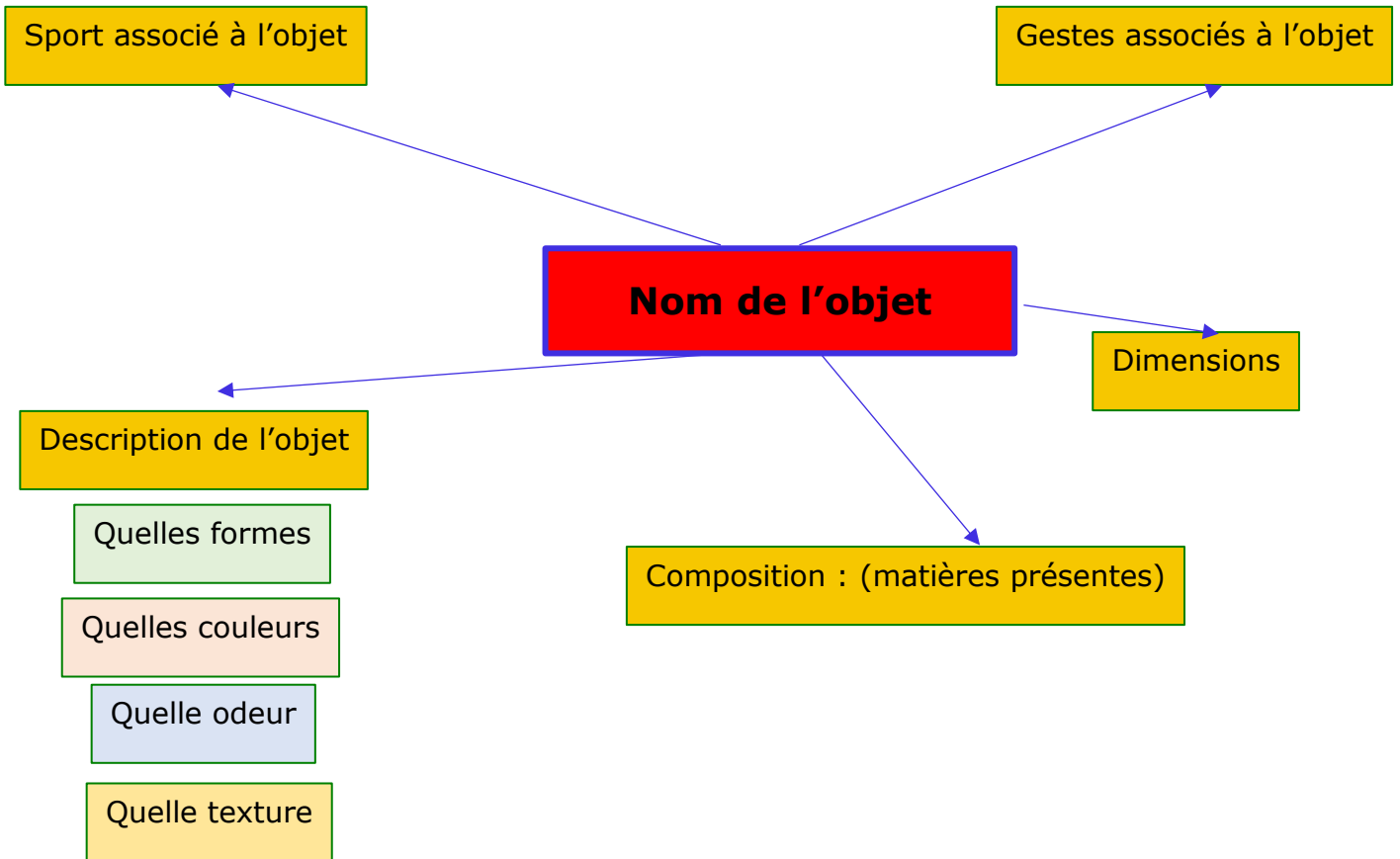
David Batchelor

Expérimenter

À partir d'objets collectés :

→ Nommer, construire et produire la fiche d'identité de l'objet.

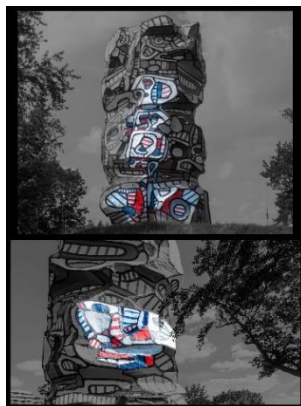
Exemple de fiche d'identité de l'objet à adapter au niveau de classe



→ **Changer** la texture de l'objet, l'habiller de tissu, de fausse fourrure, de paillettes... quels effets cela produit ? Donner un nom, raconter l'histoire du nouvel objet.

→ **Assembler** les objets collectés :

- **Pour imaginer une structure « qui tienne debout ».** Réalisation de maquettes expérimentales, recherche de structure « qui tienne debout et dont on puisse faire le tour ». (Définition possible de la sculpture pour les élèves). Ici Jean Dubuffet, dans sa « Tour aux figures » installée sur l'île Saint Germain, en 1988, imagine un totem s'inscrivant dans les codes de son cycle l'Hourloupe.



- **Pour imaginer une installation.** Une installation artistique est une œuvre d'art visuel en trois dimensions, souvent créée pour un lieu spécifique (in situ) et conçue pour modifier la perception de l'espace. A l'école on s'interrogera sur l'espace, sur l'effet des objets choisis dans tel ou tel espace.



Anthony Cragg *Palette*, 1985
Objets en plastique
Collection Frac Bourgogne,
Dijon

- **Compresser, écraser** les objets, observer l'effet produit. Les assembler et les mettre en scène.
- **Accumuler** les objets, imaginer des assemblages, des effets

À partir de la description :

Varié la forme, la couleur, la texture, la composition ou la dimension... observer les effets. Nommer le nouvel objet, sa nouvelle fonction. Établir une nouvelle fiche d'identité imaginaire, à la manière d'un cartel, l'intégrer à la production artistique en vue d'une exposition.

À partir du sport :

- Imaginer un objet sportif dans un autre sport. « Et si on jouait au basket avec des boules de pétanque... » Imaginer les conséquences, écrire un texte ou un poème, concevoir l'illustration.
- Déplacer la fonction de l'objet, ici « Table » de Alberto Giacometti 1933, est une sculpture en plâtre. Le titre et la composition de la sculpture induisent une interprétation qui suscite mystère et inquiétude.
- Imaginer d'autres objets de récompenses à la place des coupes et médailles.



À partir des gestes :

Lister les verbes d'action liés à son objet, échanger ses verbes avec ceux d'un autre objet. Qu'observe-t-on ? Quelles transformations peut-on faire à son objet pour que les gestes puissent être réalisés ?

- Choisir ou tirer au sort l'un des verbes qui implique la transformation en arts plastiques (écraser, fragmenter, changer d'échelle...) l'appliquer à son objet.
- Expérimenter seul ou en groupe les possibilités.

Albums de jeunesse

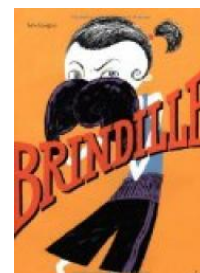
→ Maternelle : « J'ai pas dit partez », Audrey Poussier, collection les Lutins :
Courir avec ses amis ça arrive à tout le monde.

Mais faut-il gagner à tout prix ?

<https://www.youtube.com/watch?v=zNryx4n6NoI>



« Brindille », Rémi Cougeon. Milan. Pavlina était son prénom, mais tout le monde l'appelait Brindille. Il faut dire qu'à la maison il n'y avait que des hommes. Des carrés. Des costauds. Alors, forcément, Brindille contrastait... Brindille décide d'apprendre à boxer.



Nickel le teckel, Lagrange Juliette Lagrange, Albin Michel

« Nickel le teckel » est un incompris. Contrairement à ses frères sportifs, il déteste courir après les ballons et ne remporte jamais aucun tournoi. Son rêve ? Vivre au grand jour sa passion secrète : l'art.



METTRE EN SCENE LES OBJETS DU SPORT

L'utilisation de l'objet dans l'art : utiliser les objets pour autre chose que leur utilité, les assembler, les faire se rencontrer, se parler.

Eprouver et expérimenter une démarche

Porter un autre regard

Expérimenter à partir d'objets du sport

Transformer

Raconter une histoire

Mettre en scène un objet c'est l'animer

❖ Définitions :

- **Animer** : (latin *animare* de *anima* souffle vital)

1. Donner à quelque chose la vie ou l'apparence de la vie.
2. Douer quelque chose de mouvement.
3. Inspirer quelqu'un, le pousser à agir.
4. Rendre un propos, un récit plus vif, plus vivant.

- **Objet** : Le mot objet apparaît au XIV^{ème} siècle, du latin *objectum*, « ce qui est déplacé devant ». Tout objet existe matériellement (forme, grandeur, matière), affecte le sens et répond à une fonction.

Comment mettre en scène, animer un objet ?

Transformer un objet du sport en objet vivant en l'intégrant dans une narration : l'objet participe à une histoire

❖ Définition :

- Narration : Elle désigne un récit détaillé, mais aussi la structure générale de ce récit. « La narration implique le fait de raconter une histoire. En effet, elle entraîne tout à la fois la présence de personnages acteurs d'un événement singulier en train de se produire, ancrés dans un milieu social, saisis dans une situation dramatisée, indiquant qu'il se passe quelque chose, dans un lieu et à un moment précis. »

❖ Que disent les programmes ?

- Lien narration textuelle et narration visuelle

3 piliers de l'EAC : **Pratiquer, Rencontrer, Connaître.**

- Cycle 1 : ▪ Développer du goût pour les pratiques artistiques (représenter, illustrer, inventer). Dessiner : Attendus de fin de cycle / Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

- Cycle 2 : Expérimenter, produire, créer : ▪ La narration et le témoignage par les images ▪ Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner ; transformer ou restructurer des images ou des objets ; articuler le texte et l'image à des fins d'illustrations, de création.
- Cycle 3 : Expérimenter, produire, créer : ▪ La représentation plastique et le dispositif de présentation : la narration visuelle. ▪ S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité (l'expression des émotions).
- La narration visuelle dans les programmes

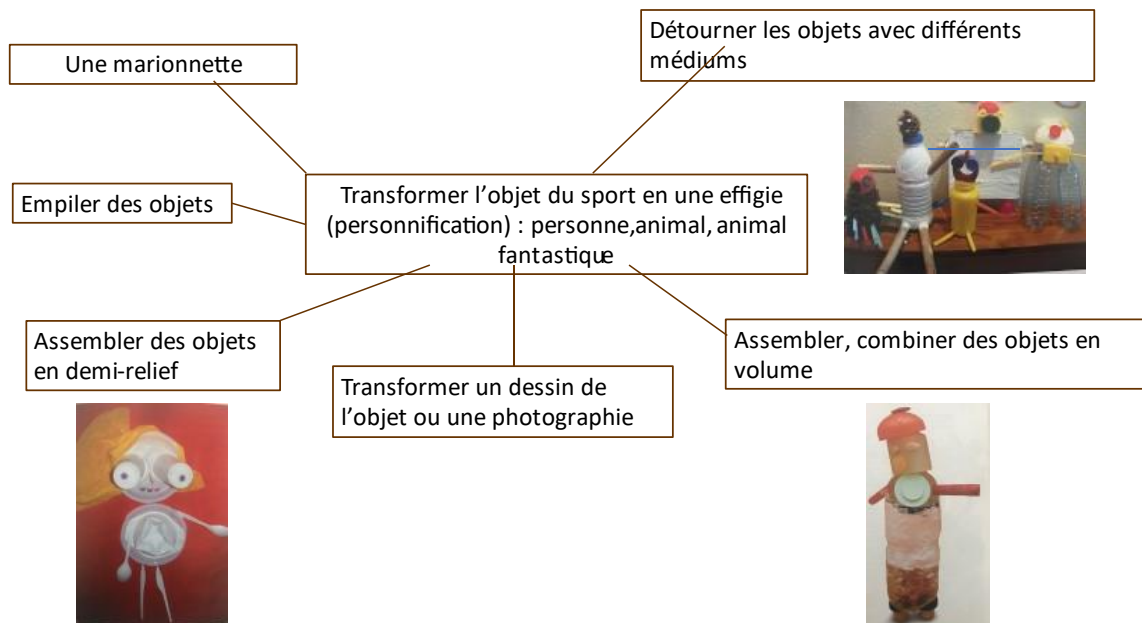
Une logique curriculaire, un même fil conducteur depuis la maternelle :

Dans les programmes d'arts plastiques, l'appréhension de la narration visuelle est liée au traitement des images.

- L'enjeu, spécifié dès les programmes de Cycle 1 est « d'avoir à terme un regard critique sur la multitude d'images auxquelles ils (les enfants) sont confrontés depuis leur plus jeune âge. ».
- Au cycle 2, il s'agit progressivement pour l'enfant de « permettre de fréquenter les images, de lui apporter les moyens de les transformer, de le rendre progressivement auteur des images qu'il produit et spectateur des images qu'il regarde ».
- Au cycle 3, l'intention de l'élève s'affirme au travers de « principes d'organisation et d'agencements plastiques explicites pour raconter ou témoigner ; productions plastiques exprimant l'espace et le temps, également au moyen d'images animées (ralenti, accélération, séquençage, etc.).

Expérimenter et pratiquer : Plusieurs entrées

- ❖ **Comment partir de productions individuelles pour réaliser une production collective ?**
- Transformer l'objet du sport en effigie :
 - Effigie :
 1. Représentation d'une personne (peinture, sculpture).
 2. Représentation du visage (d'une personne) sur une monnaie, une médaille.



Images tirées de *Objets détournés*, Elisabeth Doumenc, Pas à pas en arts plastiques, Hachette Education, 2009.

- Plusieurs manières de raconter une histoire avec ces personnages au sein d'une œuvre collective.

- L'installation :

- C'est une forme d'expression artistique assez récente. L'installation est généralement un agencement d'objets et d'éléments indépendants les uns des autres, mais constituent un tout. Proche de la sculpture et de l'architecture, l'installation peut être in situ (construite en relation avec un espace architectural ou naturel). La production doit s'adapter à un lieu donné. Elle sous-entend un dispositif de présentation.

Lorsqu'elle est in situ, il se tisse alors un rapport étroit entre l'œuvre et le lieu, son histoire, ce qu'il représente, la façon de percevoir du spectateur, l'espace formel ...

- Positionner les personnages-objets dans cet espace afin de les mettre en relation entre eux ou avec le lieu.

- La scénographie :

Réaliser une composition sous forme de fresque à partir de photographies des productions en volume ou des dessins pour raconter une histoire.

❖ **Comment réaliser une production collective ?**

- Créer des objets-personnages (production plastique),
- Oraliser : les décrire, faire leurs portraits, imaginer leurs caractères, les nommer ...,
- Rédiger une histoire courte (rédaction : appui sur un canevas et une dictée à l'adulte / Cycles 1 et 2) dans laquelle les objets sont les personnages,
- Mettre ces personnages en mouvement, les mettre en scène dans le cadre d'un travail de groupe (lumière, son, geste /corps, lumière, temps, espace).

- Trois exemples :

- Le Théâtre d'objets

A partir des années 1970, l'objet trouve une place particulière dans la création artistique dans le domaine du spectacle vivant. Un nouveau genre théâtral apparaît en réaction à la multitude d'objets, issus de la société de consommation. L'expression « théâtre d'objets » naît en 1980 à Marseille. Sur scène, l'objet devient le centre de l'attention d'une narration, et non plus un simple accessoire utilisé pour les besoins du spectacle. Ainsi, selon Michel Laubu, directeur artistique de la compagnie Turak Théâtre, « il est un partenaire de l'acteur, un déclencheur de l'imagination, un vecteur d'histoires ». Ainsi, des objets banals, de l'ordinaire, peuvent devenir de véritables « boîtes à fabriquer des épopées ».

- Le Théâtre d'ombres

Des silhouettes de personnages sont projetées sur un écran (papier découpé).

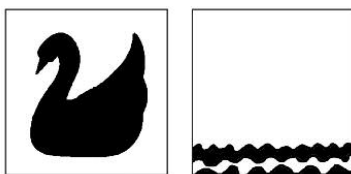
Ces productions peuvent être présentées pour la restitution sous forme de vidéo filmée ou de composition plastique (assemblage de photographies des différentes séquences).

- Mettre en œuvre un projet artistique pour animer des images :

- **Animer des images grâce au thaumatrope :**

1. Un crayon à papier, une bande de papier de 7 x 14 cm (format paysage), du scotch.
2. Tracer une ligne verticale à la moitié de la bande de papier.
Dessiner d'un côté un personnage (un humain, un animal ...), de l'autre un élément du décor.
Plier la feuille sur la ligne et la scotcher autour du crayon.
3. Faire rouler le crayon entre ses mains.

Par exemple :



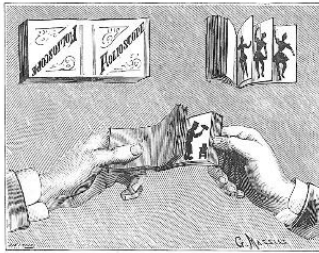
- **Animer des images : réaliser un premier film :**

Il y a 2 phases : la phase d'invention du storyboard et la phase de réalisation

1. Avec smartphone ou tablette : application Stop Motion Studio.
2. Télécharger l'application gratuite.
3. Réaliser son premier film : faire bouger un objet (10 photos).



○ D'autres exemples pour animer des images :



Le folioscope



Le phénakistiscope



Le zootrope



Le praxinoscope

Réaliser toutes ces expérimentations et pratiques plastiques en agissant sur plusieurs éléments plastiques et en explorant les variables didactiques :

- ❖ Explorer les variables : **SMOG** : Supports, Medium, Outils, Geste
- ❖ Varier les opérations plastiques : **RITA** Reproduire, Isoler, Transformer, Associer
- ❖ Agir sur le FLECT : **Forme, Lumière, Espace, Couleur, Temps**

Quelques références culturelles



Annette Messager, *Deux clans, deux familles*, 1997



Raoul Hausmann *L'esprit de notre temps*, 1919



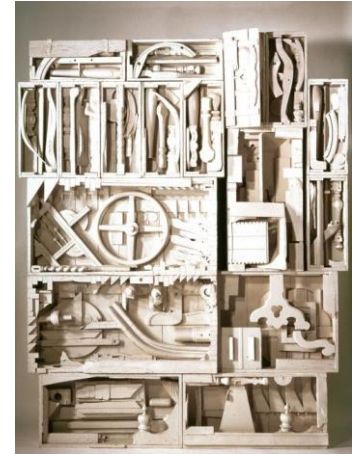
Louise Bourgeois, *Untitled, Sans titre*, 1996
Vêtements, bronze, os, caoutchouc et acier



"Sam et les Zwartvogels" par Pudding
ASBL ©Gilles Destexhe - Province de Liège



Boltanski, *Théâtre d'ombres*, 1984
Figurines en carton, papier, laiton, fil de fer,
projecteur et ventilateur.



Louise Nevelson *Dawn's wedding Chapel IV*, 1959-1960, NY
Collection particulière



Pablo Picasso, *Tête de taureau*, 1942,
selle en cuir et guidon de métal,
Musée National Picasso, Paris



Mick and Doug Starn, *Attracted to light-1*,
mosaïque de tirages argentiques sur papier
de mûrier teinté, manipulé et scotché

RESSOURCES

Représenter

Réussir le 100% EAC

Les arts plastiques à l'école : Claude Reyt

Connaître le patrimoine de proximité - Vademecum

Arts visuels et objets – Michèle Guitton scéren CRDP Poitou Charentes

Le musée du sport, Nice

Revue Beaux-arts : quand l'art concourrait aux Jeux Olympiques

Célébrer par les objets

Les affiches : <https://olympiade-culturelle.paris2024.org/article/affiches-artistiques-jeux-paris-2024>

<https://www.cdusport.com/affiches-jeux-olympiques-1896-2012-100>

Les torches : <https://olympics.com/fr/olympic-games/olympic-torch-relay>

La flamme : <https://olympics.com/musee/decouvrir/presse/phototheque/la-flamme-olympique>

L'allumage de la flamme olympique à Olympie : https://www.youtube.com/watch?v=a4YzvTINT_w

Le relais : <https://www.youtube.com/watch?v=LPOCynh-5vY>

La vasque et le feu olympique : <https://www.youtube.com/watch?v=SHbDKMuXN00>

Les mascottes : <https://www.paris2024.org/fr/mascottes/>

L'histoire des mascottes : <https://olympics.com/fr/olympic-games/olympic-mascots>

Les pictogrammes : <https://www.paris2024.org/fr/pictogrammes/>

Document pédagogique sur le mouvement et les jeux olympiques :

https://cnosf.franceolympique.com/cnosf/fichiers/File/CNOSF-CultureEducation/Contenus_Peda/Connaissez-vous-les-Jeux-Olympiques-FR.pdf

Des ressources intéressantes qui peuvent servir d'appui sur l'interdisciplinarité :

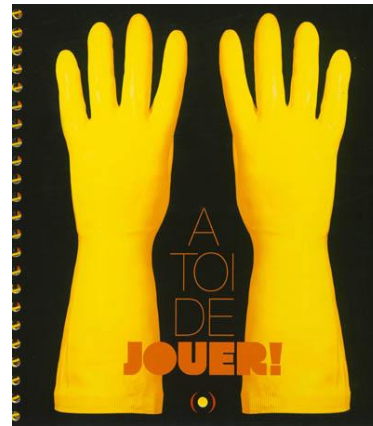
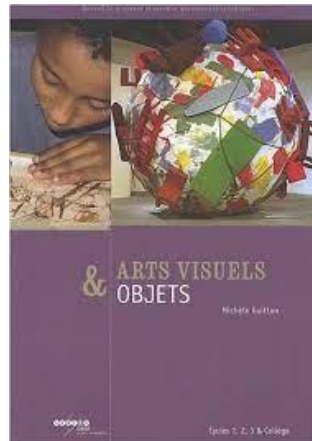
<https://casdenhistoiresport.fr/pedagogie/ressources-pedagogiques>

Pour repérer le patrimoine de proximité, contacter les syndicats d'initiative, les offices de tourisme, les sites PNR, le site www.inh.fr/fr/ressources/eac/cartographie.html

Le vademecum patrimoine de proximité :

<https://eduscol.education.fr/document/337/download?attachment>

Mettre en scène



https://culturehumaniste66.ac.montpellier.fr/05_ARTS_DU_SPECTACLE_VIVANT/THEATRE/PAC_2009_2010/bilan_theatre_bouleterne/descriptif.pdf

<http://blog.inspe-bretagne.fr/arts-plastiques-m1m2/wp-content/uploads/Dossier-HDA-Sophie-Bouchez-objets-arts-cycle-3.pdf>

<https://perezartsplastiques.com/2015/11/02/linstallation-dans-lart-contemporain/>

<http://e-cours-arts-plastiques.com/une-installation-quest-ce-que-cest/>

<https://ispartsplastiques.wordpress.com/installation-in-situ/>

<http://artair.canalblog.com/archives/2011/01/23/16792247.html>

Dossier pédagogique : « Itinéraire d'un PAC Ecole de Bouleternère / Année 2009-2010 / Classe de CM1-CM2 / Le théâtre d'objets ».