



Curriculum: Fransaskois/
Immersion
Volet: Arts Visuels
Niveau: 3^e – 4^e année
Contenu: Émission de 45
minutes +
activité de 45-60
minutes guidée
par
l'enseignant(e)

Guide d'enseignement

LIVE Arts avec Anne Brochu Lambert L'estampe – le bestiaire

Vue d'ensemble

Dans cet atelier, les élèves de 3^e et 4^e année découvriront pourquoi les artistes ont créé des animaux fantastiques à travers l'histoire. Ils seront guidés dans la création d'un animal fantastique par le dessin. Ensuite, via une démonstration, ils seront initiés à l'estampe avec des objets du quotidien - bobines, cartons, ficelles, baguettes, etc - afin de créer des textures, des motifs improvisés et organisés sur le papier.

Aux pages 4-12 une activité supplémentaire guidée par l'enseignant (e) permettra aux élèves d'ajouter une dimension écologique à leur création – en poursuivant la réflexion sur l'animal – que mange-t-il ? où vit-il ? Où se déplace-t-il pour se nourrir ? – les élèves seront invités à créer un habitat (milieu de vie) avec l'estampe, pour y intégrer leur animal. Ils pourront enfin partager avec la classe leur expérience de création.

Biographie de l'artiste

Anne Brochu Lambert a un diplôme d'études collégiales en Beaux-Arts de Lévis-Lauzon et expose son art depuis plus de 20 ans. Elle est en galerie depuis 2009. Son expérience artistique inclut l'estampe, la bande-dessinée, l'illustration et la photographie ; depuis treize ans, sa pratique se concentre sur la peinture qui incorpore le collage, l'encaustique, l'huile et la cire froide. Anne dirige des ateliers d'art depuis plusieurs années, tant pour écoliers que pour adultes, principalement sur les techniques d'impression et l'initiation à la bande-dessinée. Elle a été chargée de cours en Didactique des arts au BAC de l'Université de Regina ; elle y a aussi mené un atelier d'art auprès de 120 jeunes lors du Day of Education for Truth and Reconciliation (avril 2016). Elle est en ce moment engagée dans un projet de développement professionnel qui l'amènera à exposer à Montréal en 2018.

Objectifs du programme

La dimension création/production:

Les élèves vont créer un animal fantastique, et son habitat, sur papier en explorant les composantes de l'art visuel (soit la ligne, le motif, la texture) via l'estampe.

La dimension critique/appréciation:

Les élèves pourront associer un vocabulaire de base lié à l'estampe et aux arts visuels pour parler de leur création et de celles de leurs camarades.

La dimension culture/histoire:

En présentant des exemples d'animaux fantastiques tirés de l'histoire de l'art, Anne initiera les élèves aux moyens d'expressions qu'utilisent les artistes.

Émission (45 minutes)

Présentation 1

Biographie de l'artiste

Montre et raconte

Anne montre des exemples de créatures fantastiques de bestiaires, créés par les artistes au cours de l'histoire.

Activité 1

Remue-méninges collectif pour créer une créature fantastique

Activité 2

Dessiner une créature fantastique

Activité 3

Démonstration – comment créer avec l'estampe

Matériaux et ressources requis pour l'émission

Des crayons de couleur ou feutres et plusieurs feuilles de papier pour écrire et dessiner pour chaque étudiant.

Installation de la classe Les feuilles de papier (pour écrire, et pour dessiner) peuvent être distribuées à l'avance aux pupitres (1 x élève). Les élèves ajouteront leur collection de crayons de couleurs (selon ce qui leur est disponible).d'une expression faciale.

et

Vocabulaire

Un animal fantastique	Un bestiaire	Une feutrine	Une encre
Une palette d'encre	Une assiette	Un motif	Une bobine
Un crayon de feutre	Une gouache	Une impression	Une texture
Une forme	Un tampon	Une estampe	Estamper (v)
Un carton	Une estampe	Estamper	Imprimer (v)
Une ficelle	Une composition	Un triangle	Une feutrine
Une feuille de papier d'aquarelle			
Une couleur primaire (rouge, jaune, bleu)			
Une couleur secondaire (vert, orange, mauve)			
Une œuvre monochromatique			

Les buts; www.curriculum.gov.sk.ca

Programme d'études fransaskois

-Les élèves comprendront les contributions de l'art et des artistes à la société et à la culture, dans le passé et à l'heure actuelle.

-Les élèves reconnaitront les nombreux liens qui existent entre l'art et la vie quotidienne.

-Les élèves amélioreront leur capacité à s'exprimer par l'entremise de l'art.

-Les élèves apprendront à apprécier diverses formes d'art comme participants et participantes et comme public.

Programme d'études d'immersion

3CP.7 (c) Planifie l'exploration visuelle d'un stimulus, en choisissant la couleur, les objets – tampons et le dessin pour créer son animal fantastique.

3CP.7 (e) Crée sa propre œuvre visuelle

3CP.8 (a) Emploie des détails visuels dans sa représentation de son animal fantastique.

3CP.8 (b) Manipule une variété de formes d'arts visuels (l'estampe, le dessin) avec une variété de matériaux (crayon, l'encre, les objets-tampons, les pinceaux).

3CA.1 (c) Utilise le vocabulaire approprié à la technique artistique employée

3CA.1 (e) Crée un travail artistique en réponse à un artiste professionnel.

4CP.7 (e) Crée une œuvre visuelle qui exprime ses propres idées, en utilisant diverses formes (estampe, dessin).

4CP.8 (a) Utilise avec imagination les éléments du langage visuel, y compris la ligne, la couleur, la texture, les formes, et l'espace.

4CA.1(a) Décrit les similarités entre une variété de formes d'expression artistique, p. ex. les styles similaires de mouvements et d'époques spécifiques et leurs caractéristiques uniques.

3-4CP.9 Exprime sa connaissance de la langue française par le biais des arts visuels

Matériaux et ressources requises pour l'activité supplémentaire :

L'animal fantastique de chaque élève, créé durant l'atelier d'estampe (pour le découper et ensuite avoir l'option de l'insérer dans l'habitat).

Papier pour tester les estampes : papier journal, papier craft, papier régulier de photocopieuse (environ 81/2 x 11) fera très bien l'affaire. *** Calculer 1 feuille x élève

Papier à dessin ou d'aquarelle (du papier à photocopie plus épais peut aussi fonctionner ; idéalement ce papier devrait avoir du corps (soit 50-90lbs), être un peu absorbant (qui permet le travail à l'encre sans trop gondoler), et avoir une surface lisse. Recommandation : 2 tablettes de papier aquarelle Creatology, Bloc de papier d'aquarelle, 9" x 12") Prévoyez des feuilles d'extra (gaspillage et productivité du groupe). *** Calculer 2 feuilles x élève et quelques extras.

Crayons de couleurs (de feutres, de cire ou de bois) (ex: ens. Crayola 6-8 couleurs)

Gouache ou encre pour sérigraphie : la tempera/gouache de l'école peut être utilisée, pourvue qu'elle soit assez opaque et à base d'eau. Recommandations : Gouache/tempéra Crayola, ensemble de six peut servir pour 3 à 4 élèves OU encre pour sérigraphie sur papier Speedball à base d'eau ; 1 pot de chaque couleur – rouge, bleu, jaune, vert, orange, mauve, noir – blanc est optionnel, si vous voulez mélanger une couleur telle que rose). Ces pots pourront servir plusieurs fois.

Grandes **assiettes de carton cirée**, plastifiée ou en styromousse ; calculer 1 x nombre d'élève.

De la **feutrine** (que l'on trouve aux rayons de bricolage ou de couture) : 1 rectangle de tissu par élève ([Voir préparation](#))

1 boîte de **coton-tiges** (cure-oreilles) à distribuer (3 à 4 coton-tiges x élève)

Bobines de bois ou de plastique (recyclées) ; 1 x élève

1 boîte de **bâtons de bâtonnets d'artisanat** (popcicle) : 2-3 x élève

1 sac de **pommes de terre** de formes allongées. ([Voir préparation](#))

Du **carton brun renforcé** (comme celui des boîtes de déménagement) et de la ficelle (papier, coton, lin, ou jute) ([voir préparation](#))

Avoir des **essuie-tout** sous la main sera aussi utile

Objets apportés/ recyclés de la maison : vieille efface ; ficelle ; rouleau de carton (ex : de papier de toilette) ; éponge de cuisine absorbante neuve (elle peut être coupée en plusieurs tailles). Facultatif : un petit objet que les élèves veulent tester pour imprimer. une guenille, une chemise usée pour protéger leur vêtements.

Pour l'enseignant (e) : une **bouteille pour atomiser finement de l'eau** – il faudra parfois humidifier les feutrines et/ou le papier si l'encre ou la gouache deviennent sèches trop rapidement (se référer à la démonstration faite durant l'émission)

- Facultatif : 1 rouleau de plastique pour protéger les tables/ pupitres collés (blanc ou translucide (cela simplifie le nettoyage après, mais les encres sont à l'eau, elles se lavent bien en général).

- Facultatif : Gants (petits) de vinyle ou nitrate x nombre d'élèves (en paire) – NB : la couleur est lavable et les enfants peuvent s'essuyer les mains régulièrement avec une guenille, si les gants sont difficiles d'accès ou trop onéreux. Ils peuvent avoir des tabliers ou des vieilles chemises pour protéger leurs vêtements.

Préparation

Avant de commencer l'activité avec les élèves, préparer les matériaux suivants.

1- Découper des carrés de carton robustes (de type cardboard, recyclé de boîtes de carton par exemple). Dimensions environ 3 " x 3 " (8 cm x 8 cm)

2- Découper une nouvelle série de carton robuste (de type cardboard) x nombre d'élèves, et on enroule de la ficelle autour ([voir image ci-dessous](#)). La ficelle va créer une texture. Dimensions : rectangles environ 2 " x 3 " (5,5 cm x 8 cm)



3- Tailler un rectangle de feutrine x nombre d'élèves (dimensions environ 6" x 4") ; tailler le tissu de manière à ne pas gaspiller ni perdre trop de surface. Ces feutrines pourront être rincées à grande eau, mises à sécher et recyclées pour une prochaine fois. ([voir image ci-dessous](#)) NB : Avant de commencer l'activité, les feutrines seront passées sous l'eau, bien essorées, et posées dans une assiette puis distribuées à chaque élève.



4-Couper les pommes de terres : a) en deux sur le sens de la longueur pour créer un tampon de forme ovale (irrégulier) ; et b) en en 2, ou 3 ou 4 dans le sens de la largeur, pour avoir un tampon rond que de petites mains pourront bien tenir ([voir image c-dessous](#)).



Activité supplémentaire (45-60 minutes)

INSTALLATION DE LA CLASSE – (juste avant l’activité)

- 1- Coller les pupitres deux par deux (ou si l’espace le permet, créer des îlots de quatre pupitres). Cela permet de partager les ressources (pots d’eau / les caryons de couleurs / les palettes d’encrage possiblement)
- 2- Les feutres sont passés sous l’eau, bien essorés, et posés dans une assiette, puis distribués sur les pupitres, 1 X chaque élève. Ce sera la palette d’encrage.
- 3- Le matériel devrait être installé avant l’activité : paires de gants, palette d’encrage, ([voir image 2](#)) et objets préparés ([image 4](#)). Les enfants ajouteront leurs crayons feutres, et les objets de la maison ([image 5](#)).



IMAGE 2

IMAGE 4



IMAGE 5



4-Les feuilles de papier peuvent être distribuées à l'avance aux pupitres (1 x élève).

5- Les gouaches/encres peuvent être mises sur une table à part pour que les élèves choisissent UNE couleur (et ensuite préparer leur palette d'encrage)

6 - Écrire au tableau les consignes du projet (Option : les élèves peuvent avoir leur propre copie du document 1).

7-IMPORTANT - Prévoir un endroit pour le séchage des œuvres– a) babillard, ou b) tendre une corde pour y suspendre les travaux avec des épingles à linge, ou c) prendre un ruban gommé de peintre (bleu ou vert) et coller les travaux temporairement au mur ; d) ou trouver une surface à plat pour étaler les travaux sans les superposer.

8- Facultatif : protéger les tables/ pupitres collés avec une feuille de plastique blanc ou translucide (cela simplifie le nettoyage après, mais les gouaches/tempéra /encres sont à l'eau, elles se lavent bien et les risques de dégâts sont limités).

ACTIVITÉ : L'habitat secret (45-60 minutes)

1- Passer en revue avec les élèves, avec l'aide du tableau (ou des copies papier), les éléments du langage visuel – et des notions de composition [voir document 1 / document 2 / document 3](#).

2- Faire un remue-méninges avec la classe – (NB : ceci peut être fait avant l'activité dans le cadre d'une autre classe, de français, ou de sciences humaines par exemple). L'objectif est de créer avec l'estampe un paysage qui représente l'habitat secret de son animal fantastique en Saskatchewan – Pistes : est-ce dans la plaine, dans la forêt, sur le bord d'un lac, dans les Bads Lands, sur une ferme, en ville, dans un dépôt ? etc. Pour aider à faire un choix, on peut se demander de quoi se nourrit l'animal, ou encore où dort-il ?

3- Donner une dizaine de minutes aux jeunes pour tester les objets-tampons qu'ils ont sous la main – cela les aidera à incorporer ces effets dans la création de leur habitat secret. Utiliser la première feuille de papier régulière. Et mettre de côté (pour séchage).

4- Les élèves créent leur habitat en combinant les effets d'impression des différents objets qu'ils ont sous la main. L'idéal est qu'ils puissent intégrer les principes de la répétition (motif), du contraste, et d'un centre d'intérêt. (L'image sera monochromatique ! soit une seule couleur ; les textures prennent ainsi toute leur importance).

5- Les élèves vont faire sécher leur estampe (l'œuvre finie) (voir suggestions sous la rubrique préparation de la classe)

6- Les élèves récupèrent leurs créatures fantastiques :

Option a) ils peuvent découper l'animal fantastique; lorsque l'estampe de l'habitat a séché, les élèves peuvent y coller leur animal.

Option b) ils peuvent attacher le dessin de la créature fantastique sur un des côtés de l'estampe (avec du ruban gommé) lorsque l'estampe est sèche.

7- Avec un crayon feutre, les élèves peuvent aussi donner un nom à sa créature (ex : nom d'espèce), peut-être inspirée par l'habitat. (ex : la tortue-chat mangeuse de quenouilles).

8- Facultatif – Montre et raconte : une fois l'habitat imprimé, il faut penser les faire sécher (suspendus, ou coller au mur par exemple). La portion présentation de l'animal fantastique peut ensuite se dérouler devant l'image, ou à un autre moment de la semaine.

9- Explorez la possibilité d'exposer dans l'école l'ensemble des créations afin de constituer un bestiaire des animaux fantastiques de la Saskatchewan, en jumelant les habitats aux créatures. L'ensemble constitue un bestiaire d'une grande diversité.

Vocabulaire atelier d'estampe – habitat secret

Un animal fantastique	Un bestiaire	Une feutrine	Une encre
Une palette d'encre	Une assiette	Un motif	Une bobine
Un crayon de feutre	Une gouache	Une impression	Une texture (visuelle)
Une forme	Un tampon	Une estampe	Estamper (v)
Un carton	Une estampe	Estamper	Imprimer (v)
Une ficelle	Une composition	Un triangle	Une feutrine
Un habitat	Une composition	Une œuvre monochromatique	
Une feuille de papier d'aquarelle			
Une couleur primaire (rouge, jaune, bleu)			
Une couleur secondaire (vert, orange, mauve)			
Un paysage (marin, rural, urbain, montagnard, forestier)			

Document 1 : La règle des tiers/ Centre d'intérêt

L'objectif est d'utiliser les textures pour recréer l'environnement de l'animal fantastique choisi par l'élève. Les textures serviront à reproduire celles de la nature ou du milieu que les élèves connaissent, ou encore qui demande de l'imagination (ex : sous l'eau, sous terre). L'œuvre ne vise pas à être réaliste comme une photo mais plutôt à permettre de reconnaître l'habitat

Amener les jeunes à prendre des décisions artistiques sur les points suivants :

Le centre d'intérêt :

Pour créer une image intéressante, on doit décider de mettre l'objet ou la chose la plus importante dans un point précis de notre composition – ce sera le centre d'intérêt (appelé aussi la dominante d'une œuvre).

Suggestions : dans le cas d'un habitat, cela peut-être la tanière de l'animal fantastique, l'arbre où il se cache, ou encore le genre de nourriture qu'il mange.

La règles des tiers :

Les artistes savent comment diriger le regard du spectateur vers un point important d'une œuvre. Un des moyens utilisés est de placer le centre d'intérêt en suivant la règles des tiers. Examiner la photo et la grille qui indique les points forts possibles (le premier tiers à gauche contient la demeure (qui est aussi la plus sombre); son toit touche la moitié de l'image pour créer un équilibre ; le ciel bleu pâle est dans le tiers du haut ; le petit bateau attire l'attention au centre, tiers du bas ; etc). Pas besoin de dessiner la grille, il faut juste l'imaginer dans sa tête pour guider la composition !



Document 2 : Notions de composition

Ici, les élèves sont encouragés à intégrer délibérément au moins 1 des notions de composition qui sont ici proposées. Il s'agit de faire de renforcer la qualité de leur création. Ils/elles pourront ainsi expérimenter eux-mêmes la manière de les appliquer et d'évaluer ensuite leur efficacité , dans leur œuvre et celles de leur camarades.

La dominance (centre d'intérêt)

La dominance est un principe de composition qui donne à un élément ou une partie d'une œuvre, qu'on appelle habituellement le centre d'intérêt, une plus grande importance qu'au reste. L'ordre dans lequel on voit les parties de l'œuvre et l'importance relative de chacune dépend de la dominance.

L'élève pourra

- Identifier et explorer comment le contraste de forme, de couleur, de valeur, de texture, de grandeur, d'intensité de couleur, de lumière, de groupement, d'isolement, de localisation, de convergence et d'inusité sont utilisés pour créer un centre d'intérêt
- Analyser comment la dominance influence l'ordre dans lequel on voit chaque partie et le degré d'attention qu'on y accorde

La variété

La variété est le principe de composition que les artistes utilisent pour ajouter de l'intérêt à une œuvre d'art, un design, une publicité, etc. Il est important de noter qu'une œuvre d'art ne doit pas nécessairement avoir de la variété pour être intéressante. Certaines œuvres sont intéressantes par leur simplicité. La variété est simplement un aspect auquel les artistes peuvent réfléchir lorsqu'il ou elle planifient ou créent une œuvre.

La variété peut concerner l'utilisation d'éléments du langage visuel, comme la couleur et la texture, et également le sujet d'une œuvre.

L'élève pourra

- Comprendre l'importance de la variété dans l'environnement visuel, les œuvres des autres et les siennes
- Analyser comment créer la variété sans détruire l'unité

La proportion ou l'échelle

La proportion est le principe de composition qui concerne le rapport de grandeur entre les parties d'une chose. Bien des artistes utilisent les bonnes proportions pour représenter la réalité tandis que d'autres exagèrent et déforment la réalité pour exprimer des émotions et des expériences. L'échelle est le rapport de grandeur entre un objet et une unité standard,

comme le corps humain. L'échelle d'un objet peut varier d'extrêmement petite à extrêmement grande ou encore elle peut être réaliste ou exagérée, selon l'intention de l'artiste.

L'élève pourra :

- Comprendre que la proportion est une affaire de comparaison
- Continuer d'étudier l'exagération et la distorsion et comprendre les qualités expressives de ces techniques
- Comprendre comment l'échelle peut avoir un effet sur une œuvre d'art
 - a) l'échelle de l'œuvre
 - b) l'échelle des objets ou des éléments qui composent l'œuvre
- Comprendre que l'échelle peut changer l'impact
- Comprendre que l'échelle peut être réaliste ou irréaliste

Adapté de la source :

https://www.k12.gov.sk.ca/docs/francais/fransk/artvis_sec/page28.html

Document 3 : Les éléments du langage visuel

Pour bien guider le travail d'exploration de vos élèves, les notions suivantes seront utiles pour la création de l'habitat secret de l'animal fantastique.

Vous trouverez ici les éléments du langage visuel qui seront privilégiés dans l'activité supplémentaire.

La couleur (notre activité est monochromatique, soit une seule couleur)

La couleur est l'élément à la fois le plus expressif et le plus difficile à décrire. L'élève doit approfondir l'étude de la couleur dans l'environnement tout en découvrant les nombreuses relations entre les couleurs elles-mêmes et entre les couleurs et soi-même.

L'élève pourra

- Étudier plus en profondeur la couleur dans l'environnement

La texture

En arts visuels, la texture fait référence à l'aspect réel de la surface ou à l'illusion de son apparence. En étudiant la texture, l'élève doit comprendre que toute surface possède une texture, que les artistes utilisent souvent la texture pour renforcer différents concepts et que différentes textures permettent d'exprimer diverses idées ou significations. L'élève doit continuer de créer de nombreuses " textures véritables " différentes de même que l'" illusion " de la texture dans ses propres œuvres. L'enseignant ou l'enseignante doit fournir à l'élève des occasions d'explorer la texture par l'emploi de méthodes, techniques et matériaux divers.

L'élève pourra :

- Analyser la façon dont la surface ou la texture d'un objet peut influencer son impact ou sa signification
- Examiner la texture dans l'environnement et explorer diverses façons de créer des textures dans ses réalisations

La forme

La forme est un élément qui caractérise les œuvres à deux dimensions. Les formes et les relations entre les formes qu'il ou elle crée et décrit devront devenir de plus en plus complexes à mesure qu'il progresse.

L'élève pourra :

- Comprendre comment les artistes utilisent la forme positive et négative et organique et géométrique et mettre cela en application dans ses réalisations
- Explorer ce que différentes formes peuvent communiquer, par exemple, une forme parfaite évoque la fabrication à la machine, un triangle, la stabilité, etc.

Adapté de la source suivante :

https://www.k12.gov.sk.ca/docs/francais/fransk/artvis_sec/page28.html