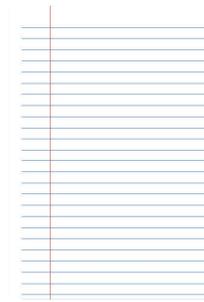


# *Du trait à la forme*

CM1



1



3 : Rouge bleu noir



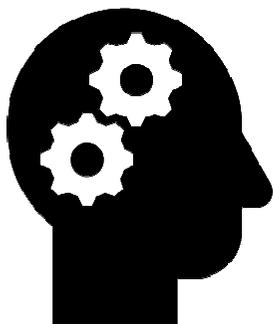
Le matériel



Ecouter



Observer



Chercher



Imaginer



Faire  
Pratiquer  
Réaliser

Tout ce qui n'est pas interdit est permis !

Laisser aller sa main en réalisant un  
gripouillis

# Expérimenter le dessin automatique

Consigne : trace des gribouillis dans tous les sens avec ton crayon à papier.

Tu dois utiliser toute la surface de ta feuille.

Tu as 30 secondes.





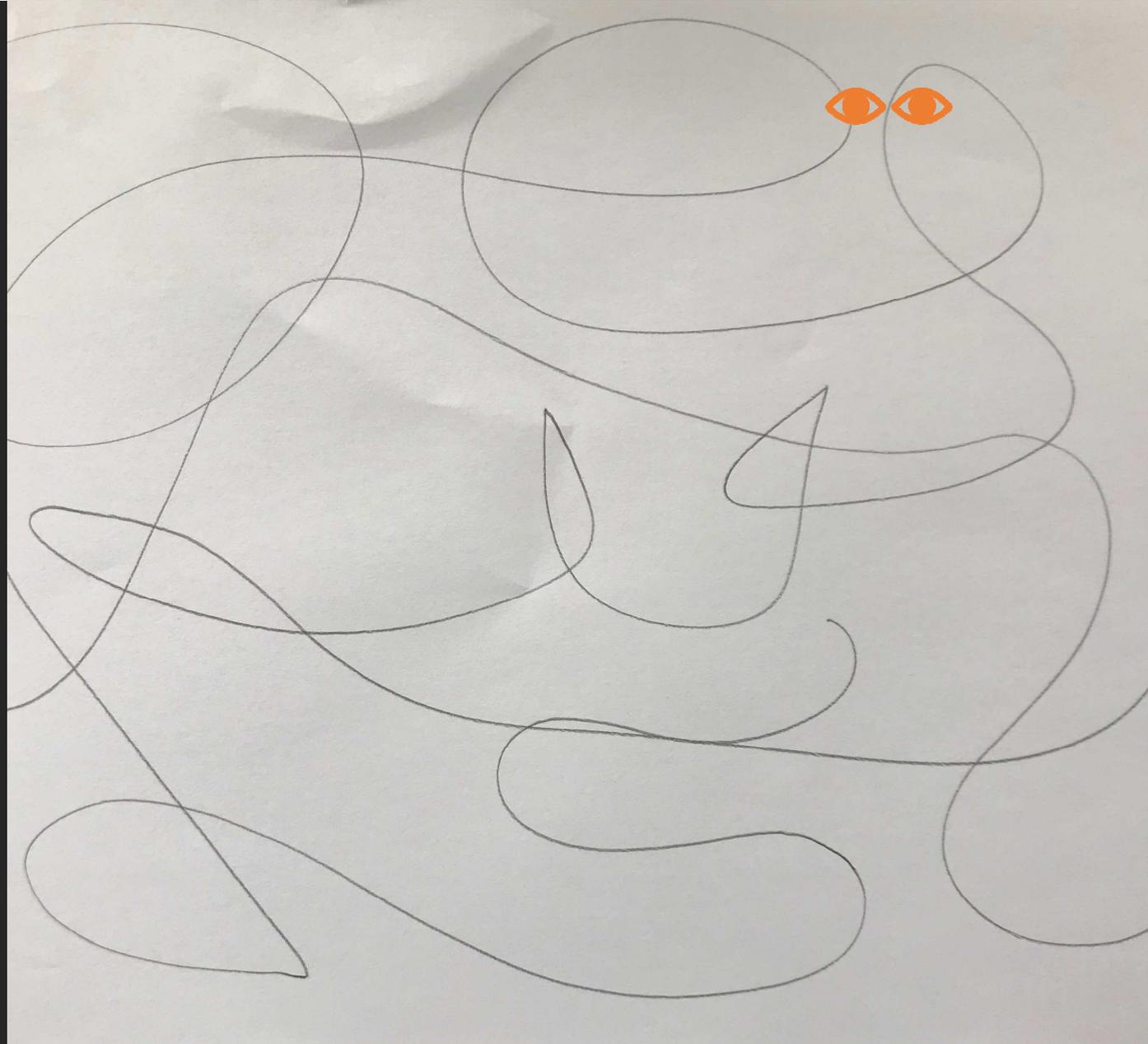
# Fais vagabonder ton imagination

Consigne : observe attentivement ce que tu as produit.

Écris 3 mots sur une feuille de cahier qui expriment ce que tu ressens en la regardant.

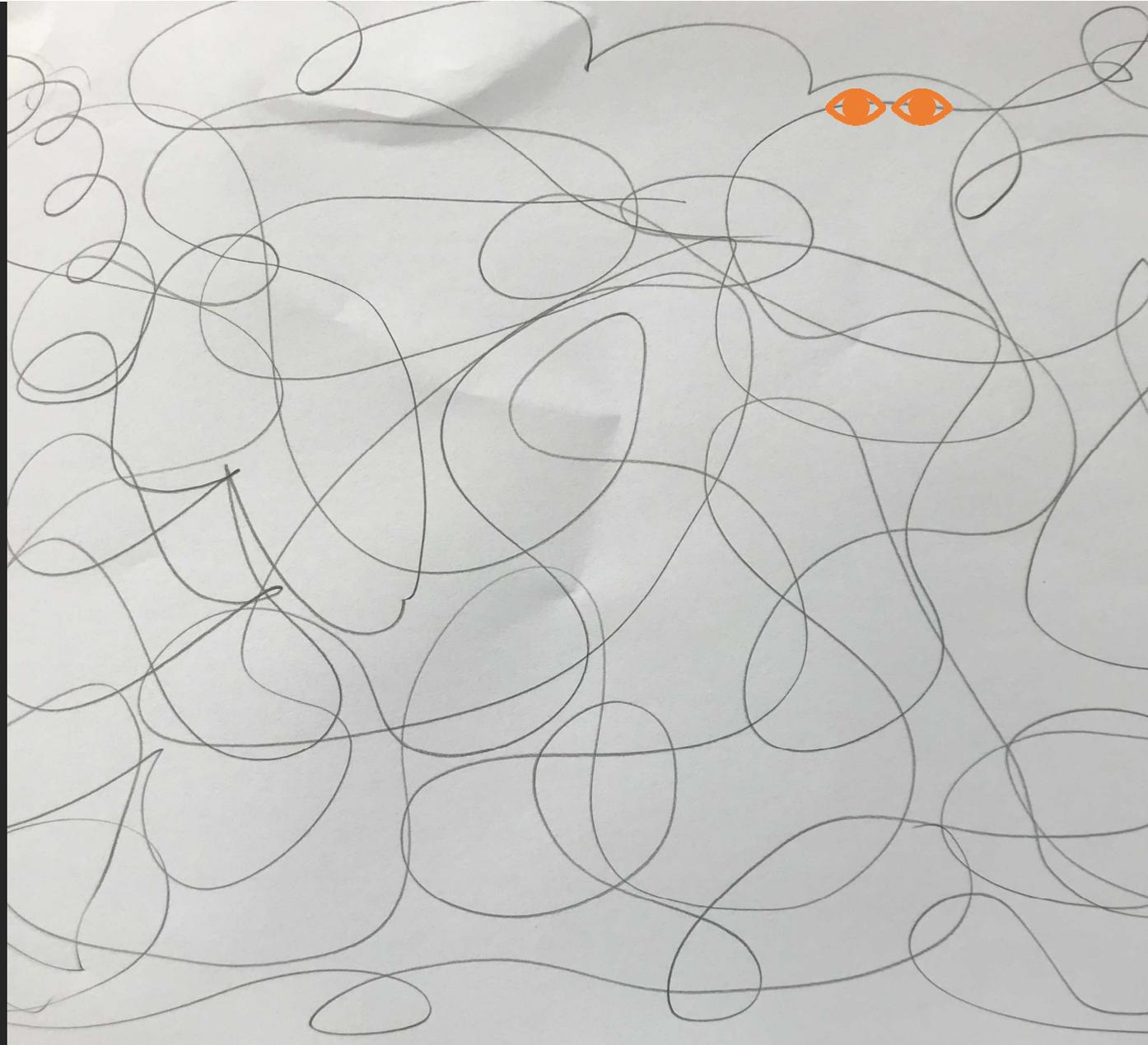
Observe ses  
gribouillis  
d'enfants

FLUIDE



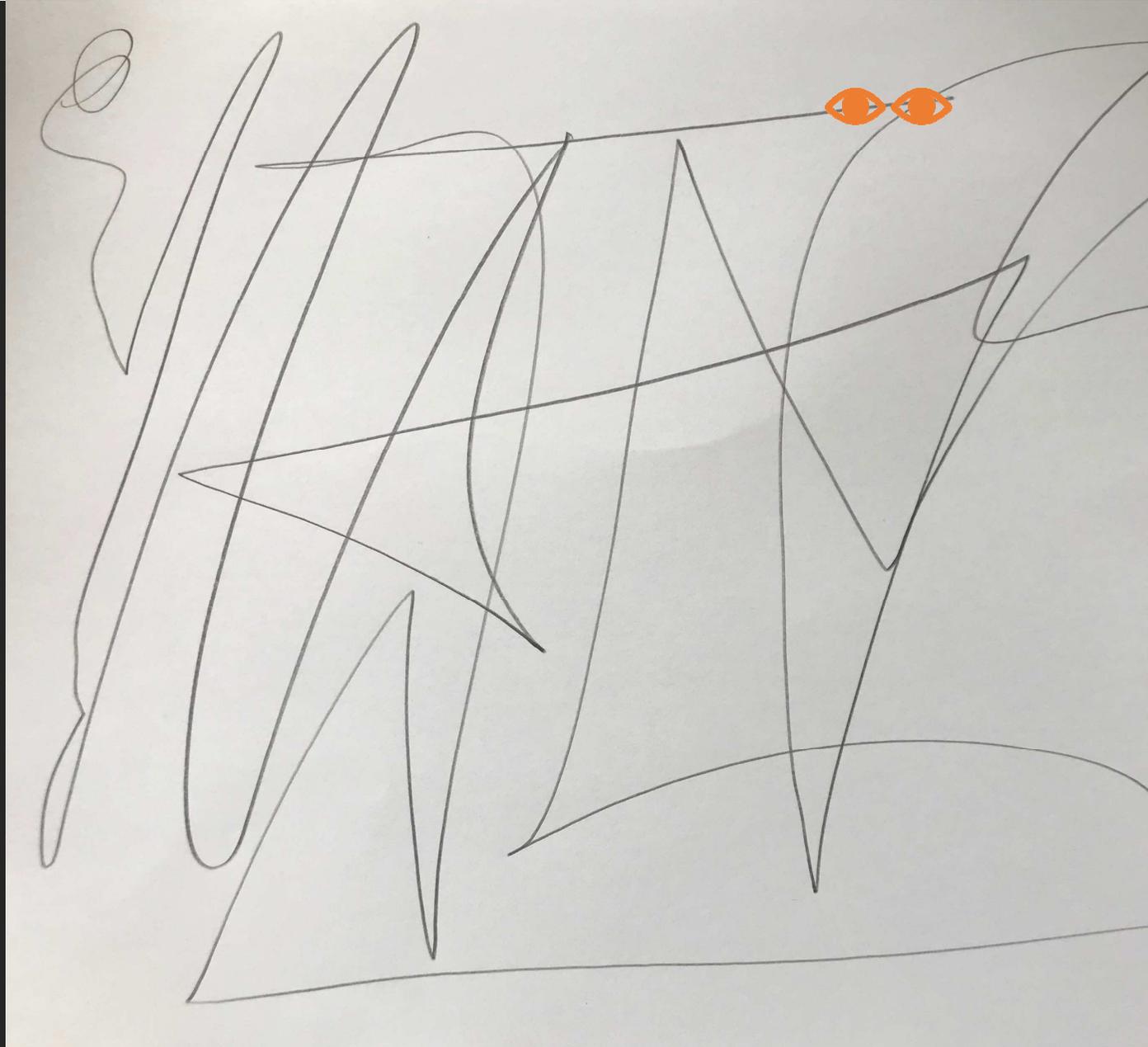
RESSERRÉS

Observe ses  
gribouillis  
d'enfants



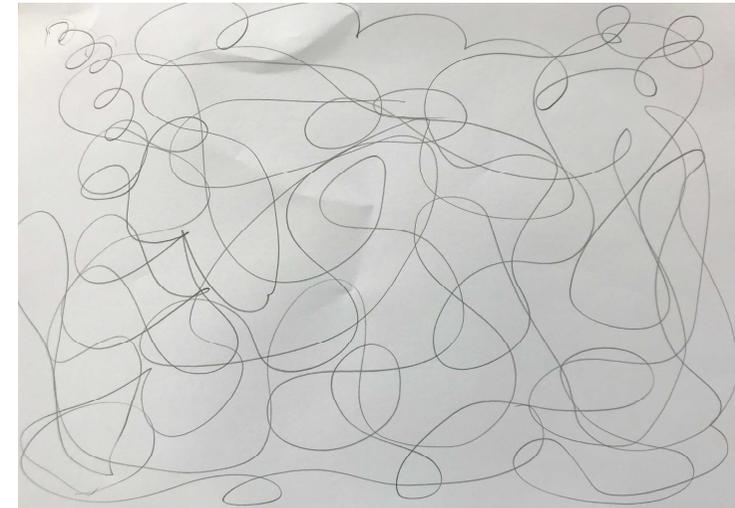
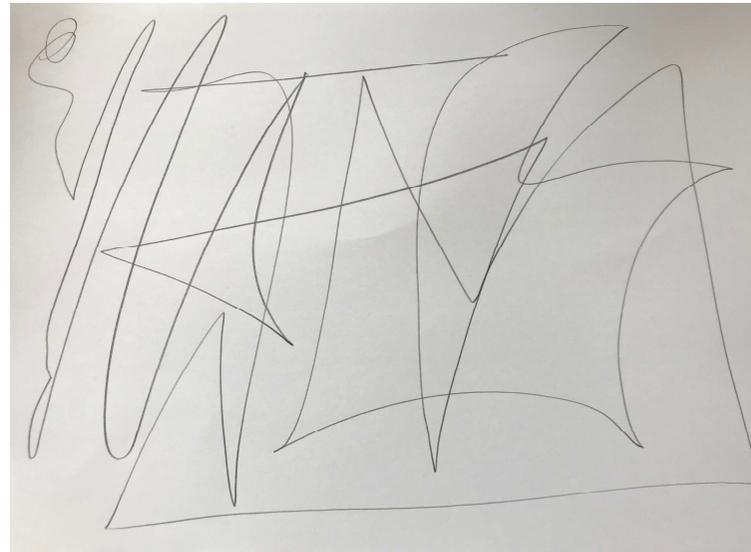
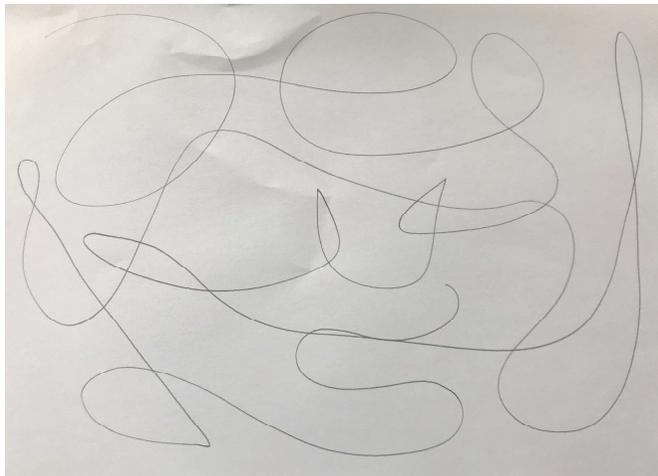
POINTUS

Observe ses  
gribouillis  
d'enfants





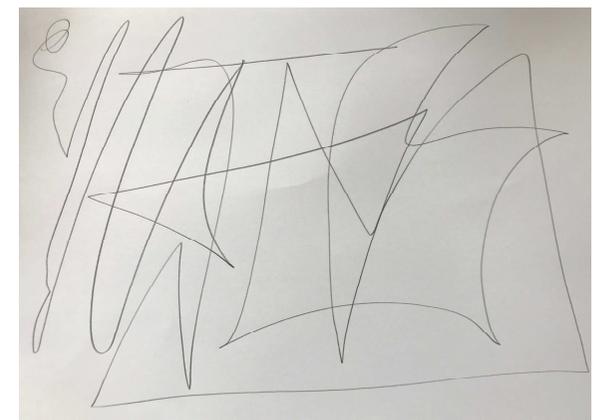
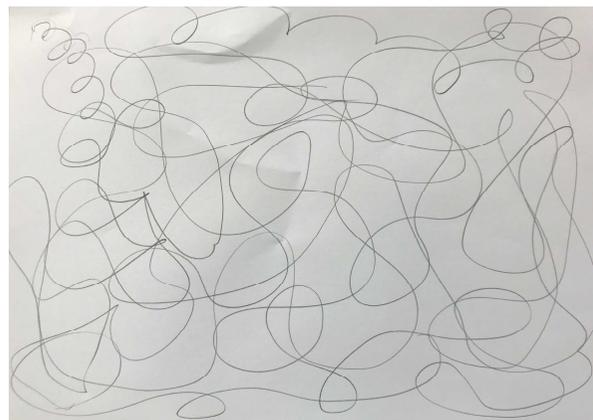
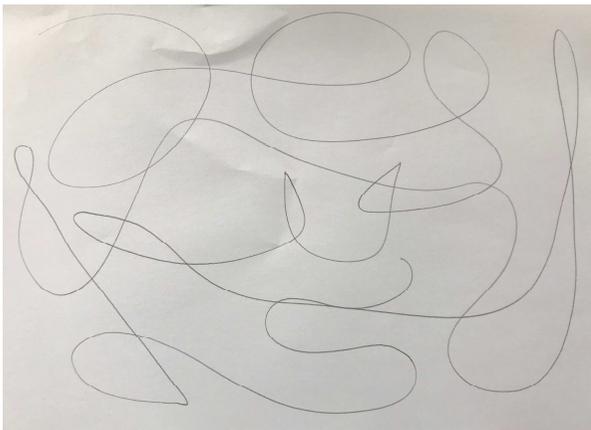
Consigne : approche ta production de celles qui sont à l'écran et essaie de voir de quel type de gribouillis tu te rapproches.



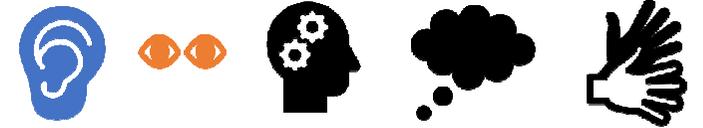
# Des gribouillis tous différents ...



Des espaces différents	Des formes variées	Des gestes uniques	Des tracés singuliers
petits	en rondeur	lent	fin
grands	pointu	régulier	épais
minuscules	chaotique	rythmé	léger
immenses	géométrique	rapide	continu



Faire surgir du gribouillis un portrait



Consigne : observe ton gribouillis en éloignant ta feuille.

Observe ton gribouillis en rapprochant ton regard de très près.

Observe ton gribouillis avec un seul œil .



Consigne : Repasse au feutre noir dans ton gribouillis.

Les yeux

Le nez

La bouche

Les oreilles

Continue ton tracé pour faire apparaître le reste du visage.



## Faisons le point

Observer

Le portrait

Imaginer

Représentation conventionnelle

Détourer

Représentation libre

Et si ... ?



Si la feuille était tournée dans un autre sens ... ?

Si une autre personne avait observé, qu'aurait-elle vu ... ?

Si tu avais eu plus de temps ... ?

Si tu avais pu observer à nouveau demain ... ?

Il y a une infinité de possibles ...

# Les opérations plastiques que tu as mises en œuvre ...

Tracer

Observer

Repérer

Identifier

Contourer

Et toi, comment as-tu fait pour repérer ton portrait ?

Donner vie au portrait  
que tu as fait apparaître



Consigne : tu dois utiliser les 3 couleurs : bleu, rouge, noir pour remplir les espaces contourés.

Certains espaces doivent rester blancs.

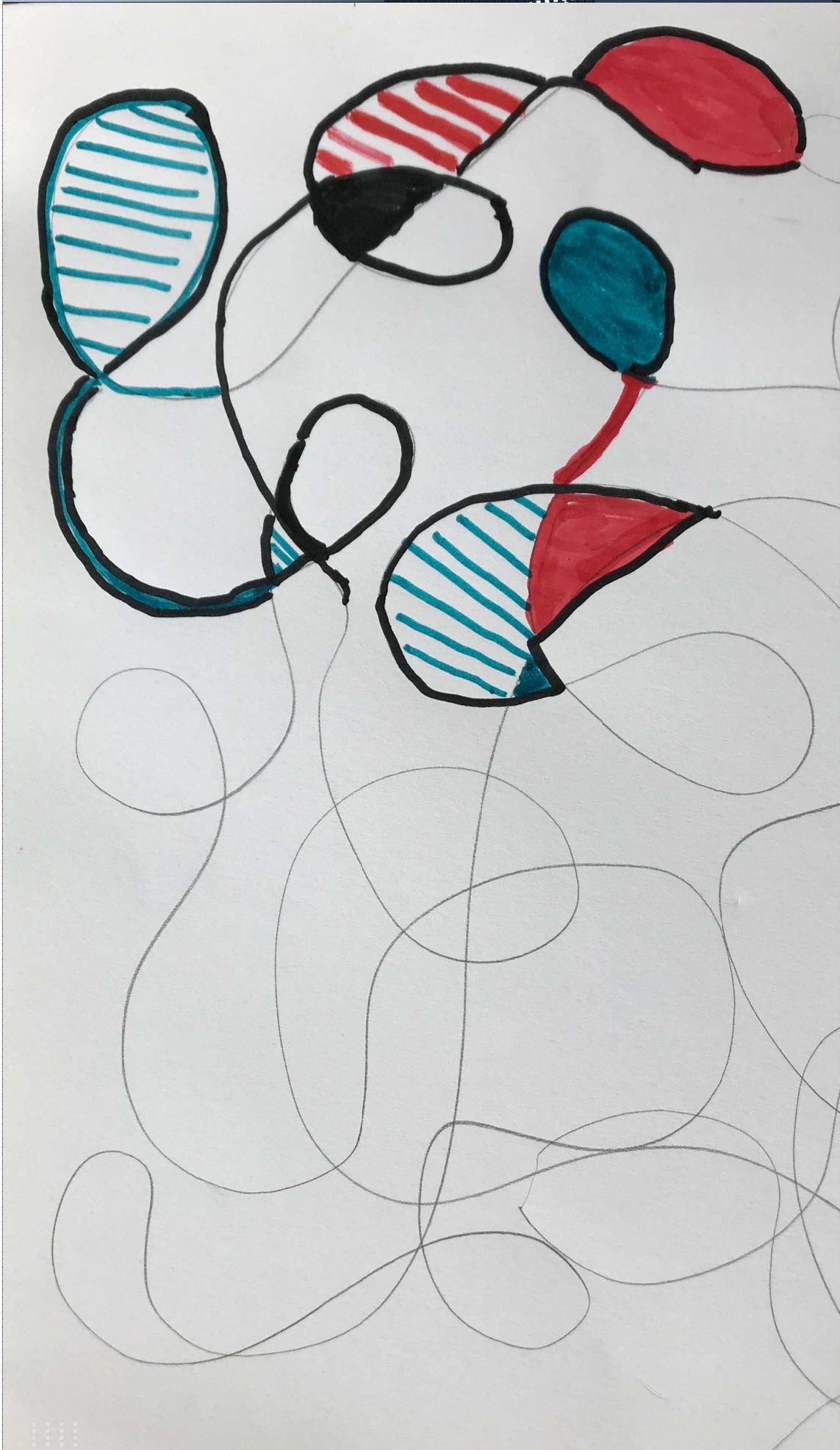
Tu peux colorier ou hachurer.

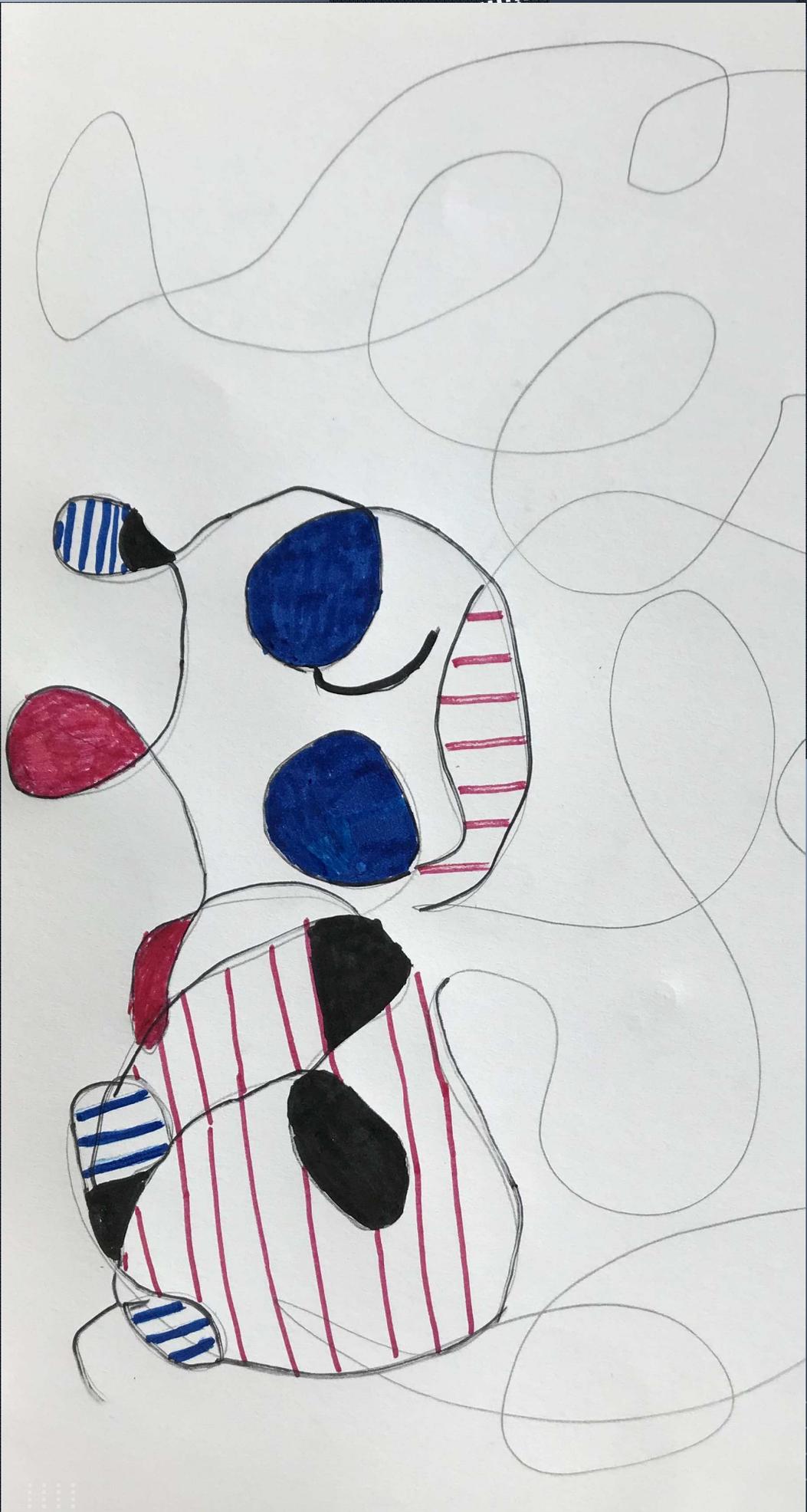
Attention deux espaces qui se touchent ne peuvent être coloriés ou hachurés avec la même couleur.

Je te laisse 4 minutes

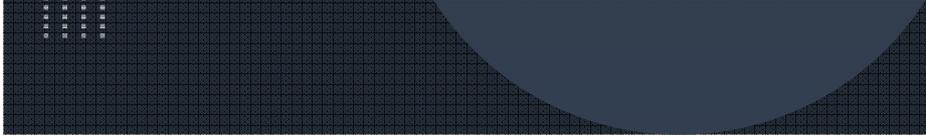
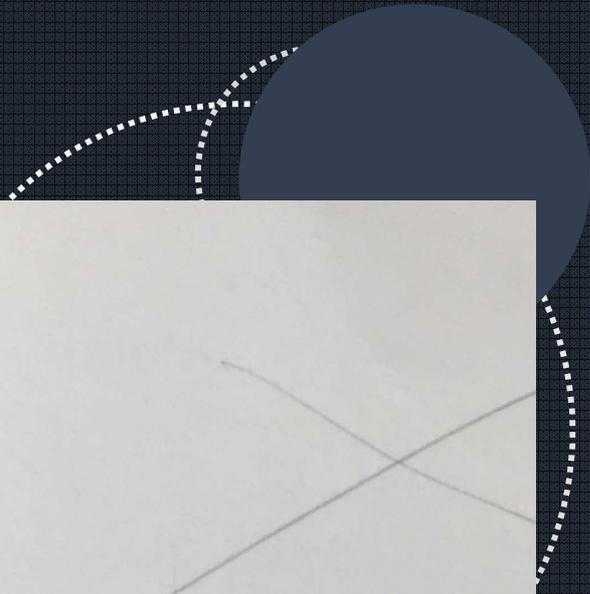


# Quelques exemples de portraits réalisés par d'autres enfants ...

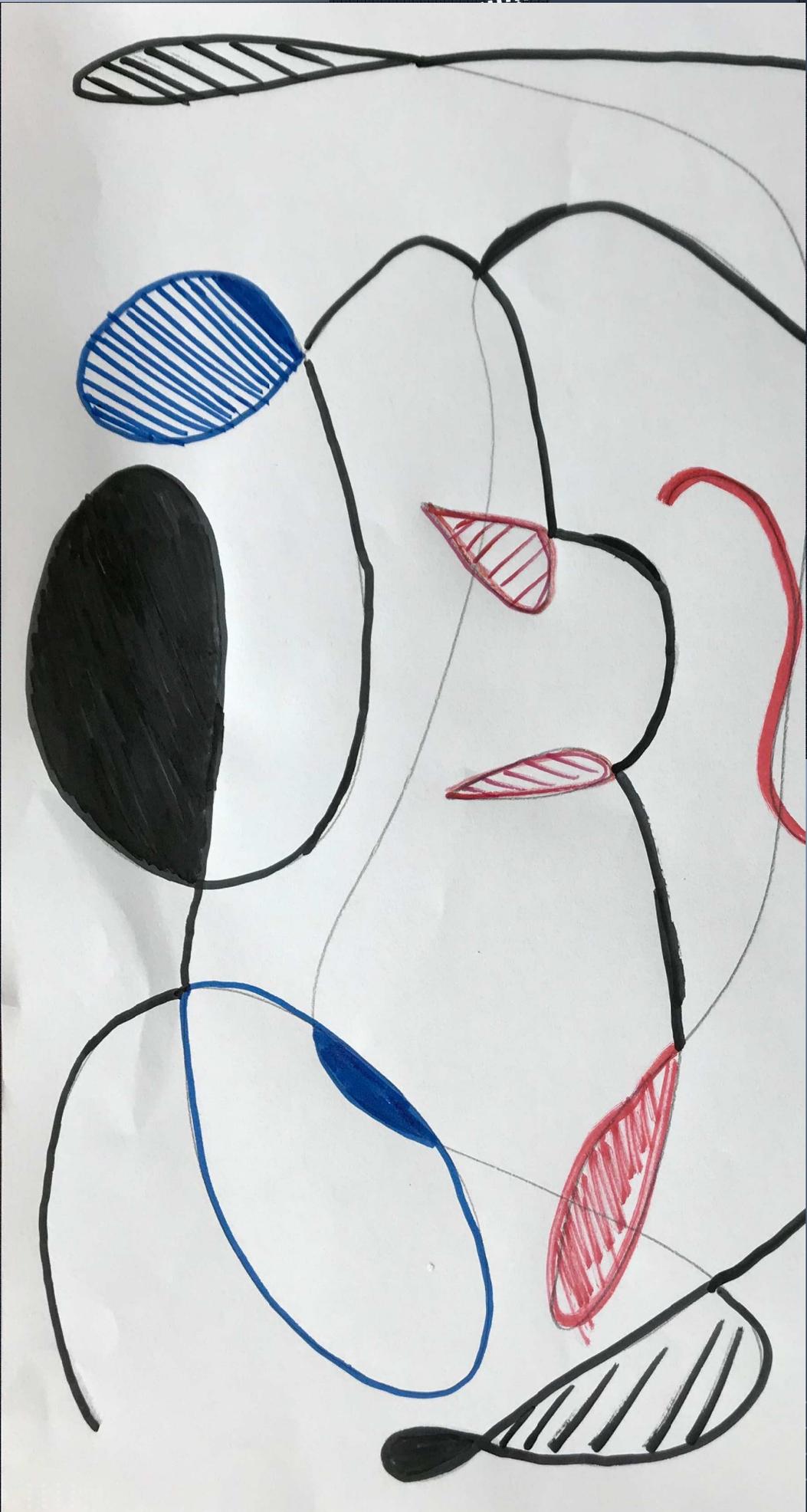




0000000000  
0000000000  
0000000000  
0000000000



Small vertical text or a barcode-like pattern in the bottom-left corner.



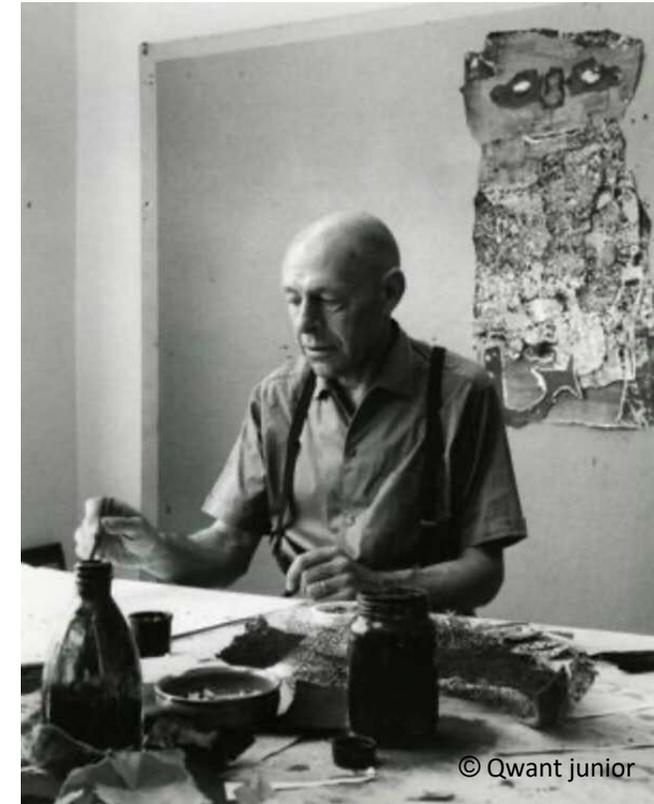
Jean Dubuffet  
(1901 – 1985)

Peintre et sculpteur français du 20<sup>ème</sup> siècle

L' Art Brut

Plusieurs périodes de création

L' Hourloupe



« On attend d'un peintre qu'il ouvre des voies neuves aux regards que nous portons sur notre quotidien entourage. (...) Il n'est pas interdit d'imaginer pour l'interprétation du monde d'autres déchiffrements, d'autres ordonnancements, que ceux auxquels nous avons fait jusqu'à maintenant pleine confiance. »

## Une œuvre : SOLARIO (1967)

Peinture sur toile de 100/81 cm

Remise en cause d'une représentation conventionnelle

Des lignes courbes

Des espaces juxtaposés, emboîtés, colorés (rouge, bleu, noir), non colorés, hachurés



# Jean Dubuffet : le *Coucou Bazar* et le monde de l'Hourloupe

<https://enseignants.lumni.fr/videos/liste?theme=630---Les%20arts&theme=623---Arts%20visuels&fiche-media=00000001536>

- Type de média : Vidéo
  - Type du document : Entretien-Interview
  - Date de diffusion : 13 nov. 1977
  - Référence : 01536
- Crédits
- Source : FR3
  - Producteur(s) : INA
  - Nationalité(s) : France

# Qu'as-tu appris aujourd'hui en arts plastiques ?

## Du vocabulaire spécifique

TRACER

CONTOURER

REPERER

COLORIER

ISOLER

HACHURER

IDENTIFIER

## Des références artistiques

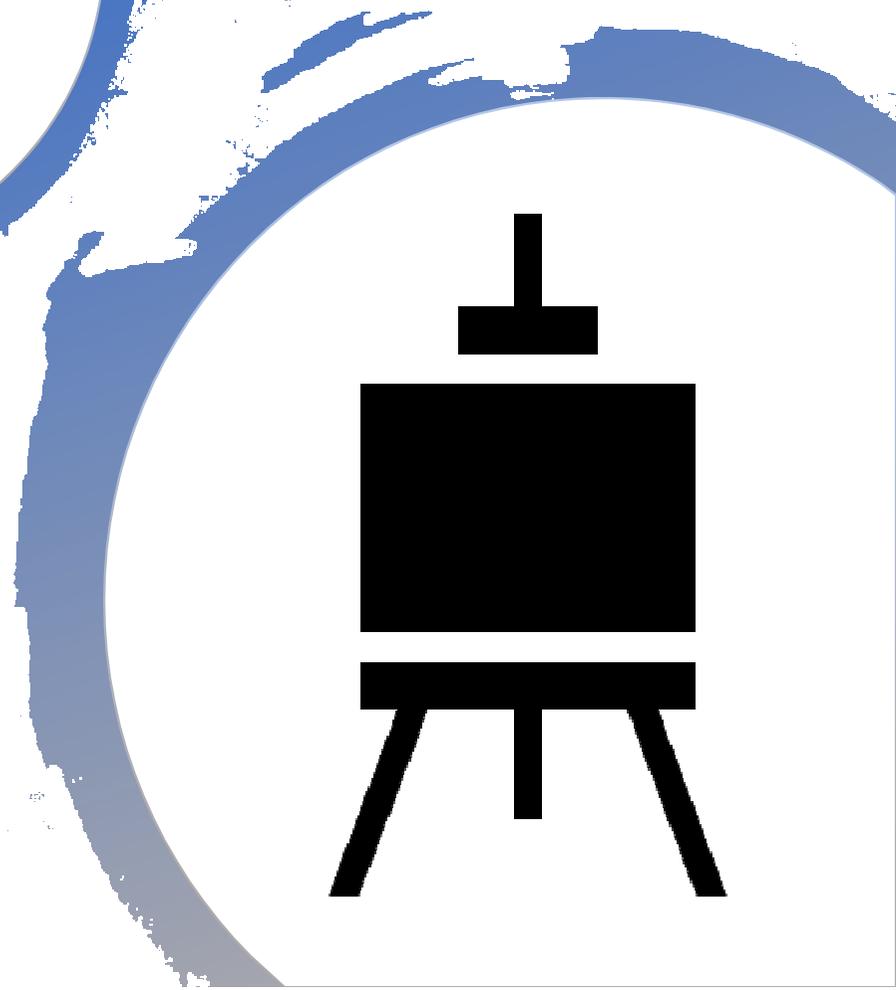
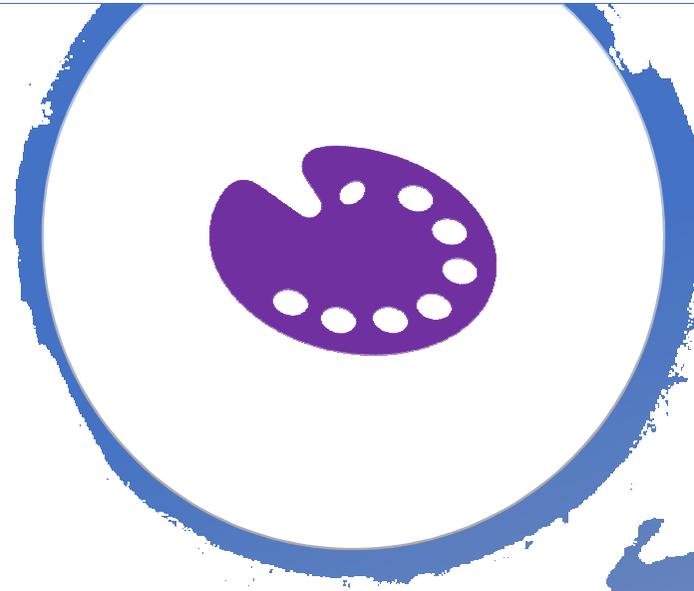
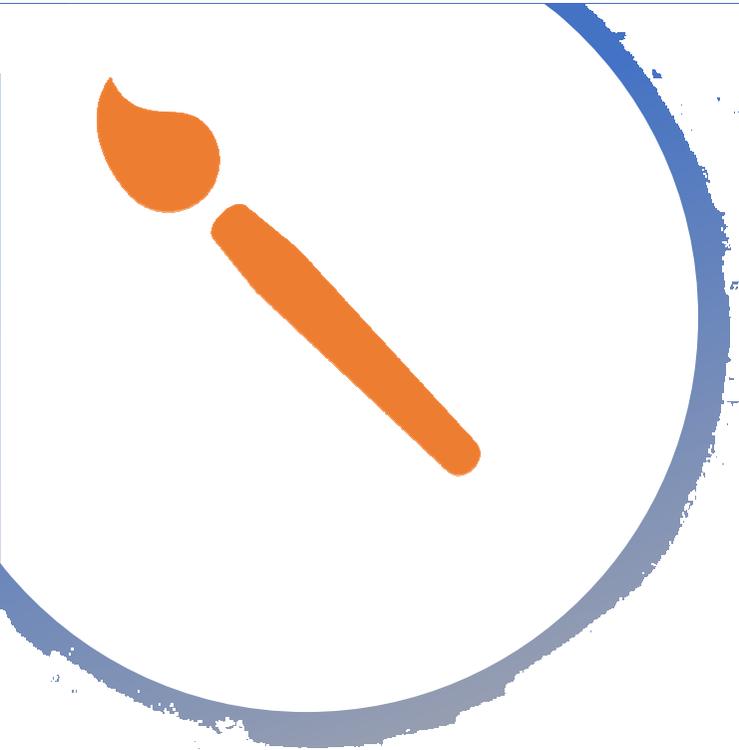
Un artiste : Jean Dubuffet

Une œuvre : Solaris

Qu'as-tu appris aujourd'hui en arts plastiques ?



Tu as progressé sur les 4 compétences à travailler



*Du trait à la forme*