Recueillir, proposer et susciter des activités artistiques

& ARTS VISUELS CONTES ET LÉGENDES

Pascale Bertrand
Annie Borsotti
Béatrice Laurent

CRDP
FRANCHE-COMTÉ

Cycles 1, 2, 3 & collège

Têtes de sorcières, détails, moyenne section, école Helvétie, Besançon.

Sommaire

Démarche 4

1 Récits mythologiques 5
1.0 Des dieux et des hommes dans l'univers 6
• Atelier 1 8
1.1 Le labyrinthe et le Minotaure 9
• Ateliers 2, 3, 4 ,5 10
1.2 Persée et la Méduse 14
• Ateliers 6, 7, 8 15
Regard sur l'œuvre de Frank Morzuch 18

2 Le conte 19
2.0 L'universalité du conte 20
• Ateliers 9, 10, 11, 12 21
2.1 Aller-retour entre le réel et l'imaginaire 25
• Ateliers 13, 14, 15 26
2.2 La forêt, lieu magique 30
• Ateliers 16, 17, 18, 19, 20 31
Regard sur l'œuvre de Daniel Nicod 38

3 La légende 39
3.0 Vouivres et autres serpents 40
• Ateliers 21, 22, 23 42
3.1 L'œil du serpent 45
• Ateliers 24, 25 47
3.2 Et ailleurs ? 49
• Ateliers 26, 27 50
Regard sur les éditions Æncrages & Co 52

4 La fable 53
4.0 Origine et nature des fables 54
• Ateliers 28, 29 56
4.1 Les personnages de la fable 58
• Ateliers 30, 31, 32 59

Bibliographie 62
Index des artistes et illustrateurs cités, remerciements 63
Crédits photos 64

Oiseau Démonstrueux,
livre-objet Imagin'oiseaux,
école maternelle Helvétie, Besançon.

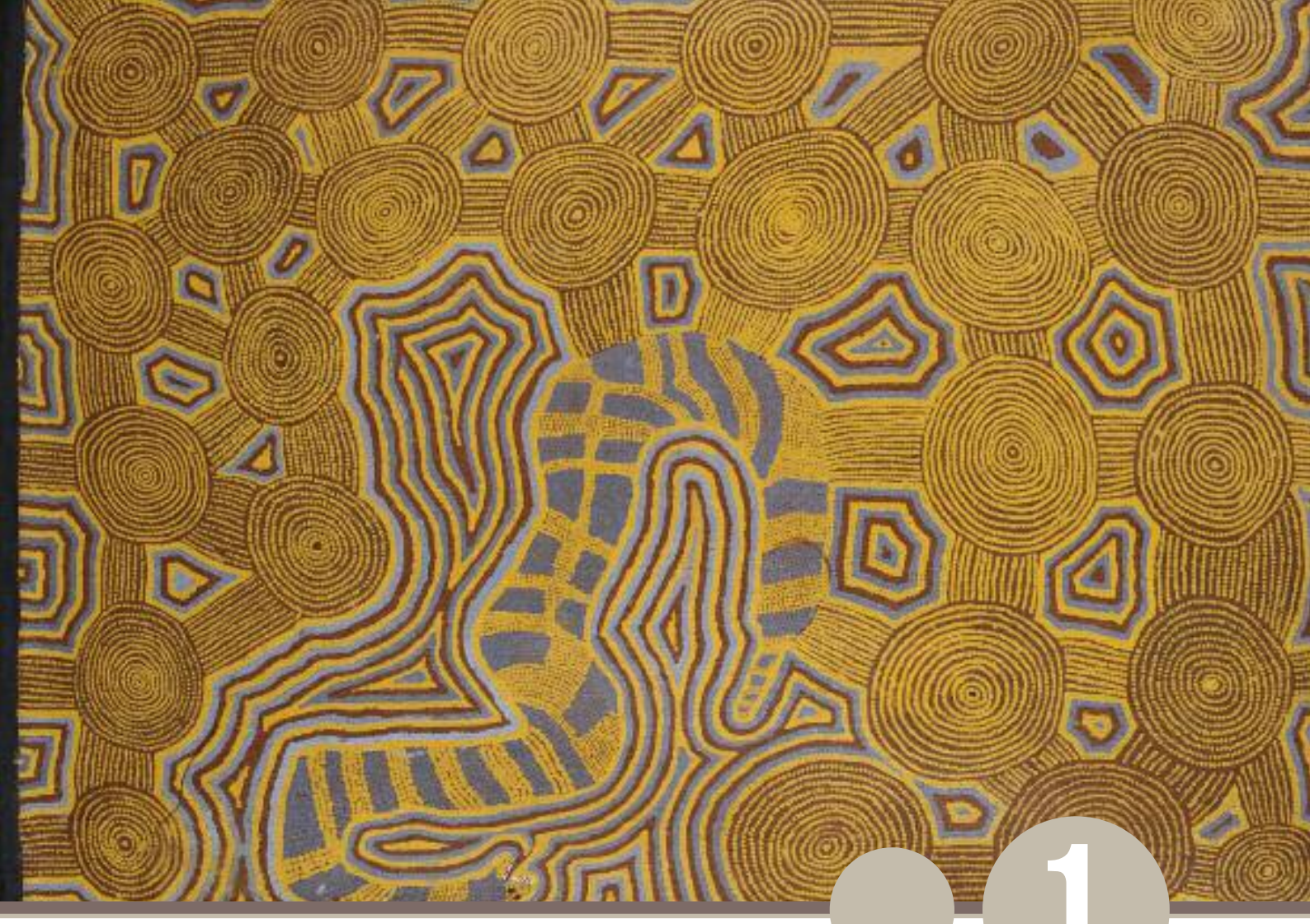
Liste des ateliers

Atelier 1 Lectures croisées du mythe d'Orphée 8
Atelier 2 Points de vue sur le Minotaure 10
Atelier 3 Le labyrinthe des portraits 11
Atelier 4 Enfermés dans les fils 12
Atelier 5 De la maquette au réel en dansant 13
Atelier 6 Des êtres hybrides 15
Atelier 7 Modeler Méduse 16
Atelier 8 Écrire avec du fil 17

Atelier 9 Écouter et questionner le conte 21
Atelier 10 Isoler un épisode et le dessiner 22
Atelier 11 Interpréter le conte en volume 23
Atelier 12 Le mur d'images 24
Atelier 13 Se donner un médiateur 26
Atelier 14 Fabriquer l'objet de médiation 27
Atelier 15 Créer un personnage avec ses accessoires 28
Atelier 16 Voyages et cheminements 31
Atelier 17 Les bois du cerf 34
Atelier 18 200 fleurs pour le Petit Chaperon rouge 35
Atelier 19 Le panier du Petit Chaperon rouge 36
Atelier 20 *In situ* dans la gueule du loup 36

Atelier 21 Les lieux de la légende 42
Atelier 22 Portraits de vouivres 43
Atelier 23 Chemin de dragons 44
Atelier 24 L'œil du serpent en volume 47
Atelier 25 Les vulgaires cailloux du Doubs 48
Atelier 26 Entre documentaires et imagination 50
Atelier 27 La peau du serpent devient peinture abstraite 51

Atelier 28 Inventaire dessiné 56
Atelier 29 Mettre en image la morale 57
Atelier 30 Personnages en volume 59
Atelier 31 Mettre en scène des textes de fables 60
Atelier 32 Théâtres de papier 61



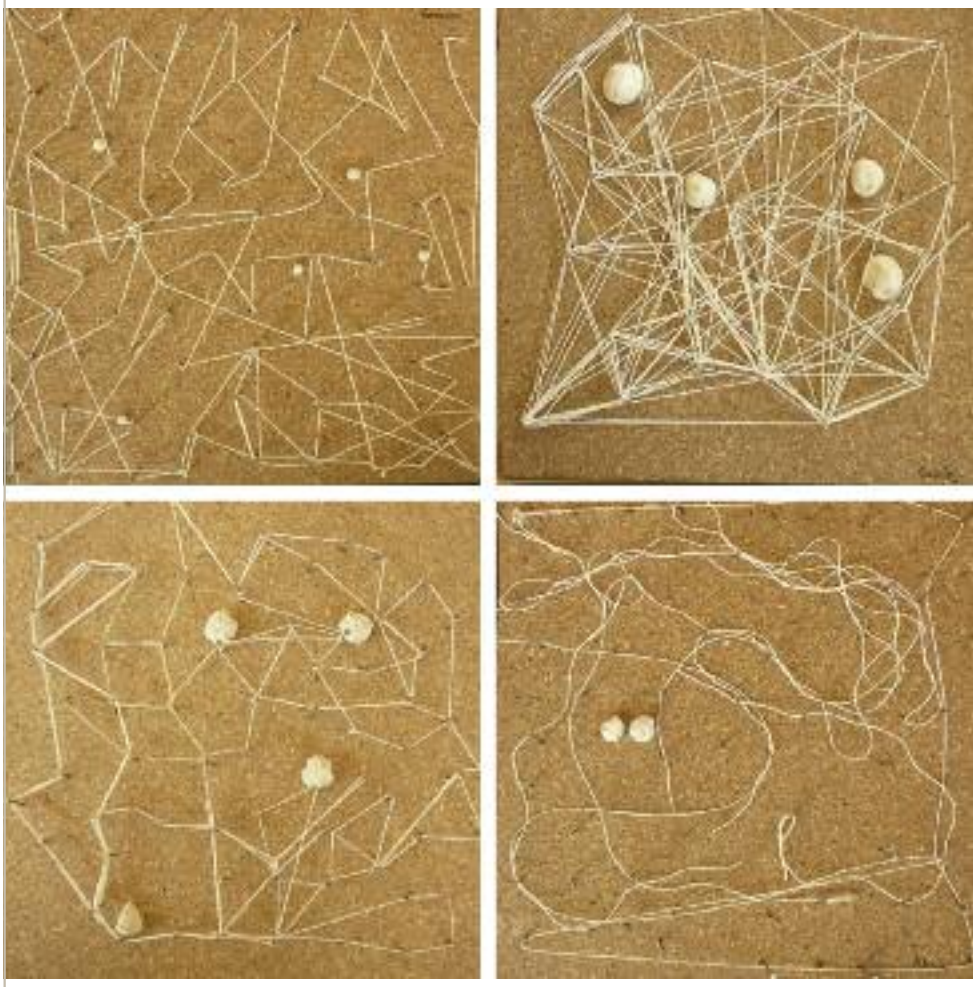
Tjapaltjarri Warlimpirrnga, Rêve du serpent, *peinture, xxe siècle, musée du quai Branly, Paris.*

1

RÉCITS MYTHOLOGIQUES

« La classe de sixième est consacrée à des investigations multiples invitant toutes à établir une relation sensible aux objets, par leur fabrication, leur représentation et leur mise en espace. Rapportées à leurs contextes, ces investigations doivent initier les élèves aux modalités d'une expression plastique prenant en compte le point de vue de l'auteur et celui du spectateur. »

B.O. spécial n° 6 du 28 août 2008, *Programmes de l'enseignement d'arts plastiques collège,* p. 6.



Exemples de structures labyrinthiques, CE1.

Chiharu Shiota, Inside/Outside, *Berlin, 2008.*

Un des personnages prisonniers du labyrinthe.

ATELIER 4 : ENFERMÉS DANS LES FILS

De la lecture de l'histoire d'Ariane donnant une pelote de fil à Thésée pour l'aider à sortir du labyrinthe, on se fera une image mentale du parcours du fil dans les méandres d'un espace clos. Les élèves vont utiliser le fil comme matériau pour représenter. Une plaque de bois aggloméré, des clous, un marteau, une pelote de ficelle à rôti vont permettre de créer une structure. Chacun est libre de planter à foison ou avec parcimonie des clous pour ensuite y fixer le fil déroulé et évoquer les déplacements dans un espace qui se complexifie[1]*. Avec de la pâte à modeler durcissant à l'air, les élèves modèlent ensuite des personnages à l'échelle de leur réalisation. Ils choisissent de figurer Thésée, le Minotaure, les compagnes et compagnons de Thésée et les placent enfin au milieu de l'entrelacs de fils, symbolisant ainsi leur privation de liberté.*

Le travail de Chiharu Shiota, artiste contemporaine japonaise, est présenté aux élèves en prolongement de cet atelier. Cette artiste utilise le fil pour dessiner dans les airs et créer une structure adaptée au lieu qu'elle investit. Elle conjure ainsi dans ses œuvres ses insomnies et son déracinement. Le visiteur peut circuler dans cet espace transformé et éprouver le sentiment d'enfermement.

1. Voir Claudine Guilhot, *Arts visuels & fils, bouts d'tissus,* CRDP de Poitou-Charentes, 2008, p. 8 et 9, pour d'autres réalisations avec la même technique de départ.

Pêle-mêle d'albums anciens.

2 LE CONTE...

ATELIER 19 : LE PANIER DU PETIT CHAPERON ROUGE

Ce travail en volume est réalisable en forêt où l'on trouve tous les éléments de sa fabrication.
Une branche souple pliée et attachée peut figurer l'anse. Des rubans et des brins de raphia de couleur sont accrochés tout le long. La forme du panier est évoquée par un piquage de petites branches entre lesquelles sont tressés du rotin et des baguettes souples. Un espace rond et dégagé accueille une grosse galette : on recouvre un disque épais (polystyrène, carton, grillage) d'une pâte (enduit + couleur). Un pot de beurre peut compléter l'ensemble.

ATELIER 20 : IN SITU *DANS LA GUEULE DU LOUP*

Le travail est réalisé sur le site où l'installation est décidée, en forêt dans le cas présent. Entre deux arbres, la mâchoire de l'animal est fabriquée sur place avec des branches ramassées.
Auparavant, les dents sont préparées en classe sous forme de grands cônes pointus (polystyrène expansé taillé, armature grillagée, carton fort) recouverts de bandes plâtrées. La langue est composée de copeaux de bois colorés au pigment rouge ou à la bombe de peinture biodégradable à même le sol.

Jean-Louis Thouard, Bestiaire fantastique du pays de Comté*, Dmodmo Eds, 2005.*

3

LA LÉGENDE...

30

Vouivres et autres serpents

Jean Gargot, La Grand'Goule,
2e moitié du XVIIe siècle, 1677, musée Sainte-Croix, Poitiers.

« Lire, écouter une légende, c'est d'abord se laisser envahir par une jouissance innocente et mystérieuse. […] La merveille éveille, et pousse à d'avides questions : d'où viennent-elles, les légendes ? Quels en sont les auteurs ? Pourquoi certaines se trouvent-elles semblables en des points de la Terre trop éloignés pour que l'on puisse envisager un voyage, même hasardeux ? »

Henri Gougaud, *L'arbre à soleils,* coll. « Points », Seuil, 1996, p. 8-9.

Contrairement au conte, la légende se situe dans un lieu et un temps déterminés. Elle peut tirer parfois son origine des faits et gestes d'un personnage historique en les exagérant ou en les magnifiant (saint Nicolas, Jeanne d'Arc, Guillaume Tell, etc.). Mais elle a le plus souvent pour objectif de tenter d'expliquer l'origine d'un phénomène naturel : la forme d'un relief, la résurgence d'une rivière, la présence de brumes, l'apparition des jonquilles dans une région, la pousse des sapins en zone de montagne, etc.

Les animaux légendaires représentent les forces naturelles de la terre : puissance de la montagne, béance du gouffre, force du torrent... et paraissent émaner de traditions celtiques et païennes. Les endroits de culte à la Terre-Mère avaient souvent le serpent comme attribut. Celui-ci représente la force vitale, à la fois créateur et destructeur.

De nombreuses légendes locales françaises font référence à ce serpent portant une pierre précieuse comme œil unique. L'animal est dénommé de multiples façons selon les régions. Dans le Berry, George Sand décrit le *Grand Serpent des étangs de la Brenne*. Dans le Mâconnais, c'est la *Bête Faramine*, en Provence, la *Coulobre*... D'autres avatars du dragon-vouivre portent les noms de *Bête Ro* (en Aunis), *Mâle Beste* (Garonne), *Basilic, Lumeçon* (Belgique), *Tarasque* (en Arles), *Coquatrix* (Hurepoix), *Grand'Goule* (Poitiers), etc.

La Tarasque des Carmélites, *Coll. Museon Arlaten, musée départemental d'ethnographie, Arles, cliché J-L. Mabit.*

Hervé Di Rosa, Le dragon et la jeune fille, *laque, nacre, coquille d'oeuf sur bois, 1998.*

ATELIER 24 : L'ŒIL DU SERPENT EN VOLUME

Comment représenter l'escarboucle merveilleuse, l'œil de rubis de la Vouivre, décrite dans le texte étudié comme « un rubis gros comme deux poings d'homme » ? Les élèves proposent d'utiliser la technique du papier mâché qu'ils ont déjà expérimentée. Du papier journal est froissé en boule pour obtenir la taille voulue puis recouvert de papier enduit de colle à papier peint et d'une dernière couche de papiers cadeaux rouges et brillants. Chacun a ainsi son escarboucle qu'il va présenter en un écrin pour donner l'idée de préciosité qui suscite la convoitise chez le spectateur. Les réponses apportées sont très diverses : coussin brodé, fausse vitrine (boîte en carton et papier cellophane), vaisselle en carton doré, tissu moiré ou satiné, perles sur papier brillant, écrins de parfumerie… Les escarboucles dans leur écrin sont ensuite exposées sur des tables, elles-mêmes habillées de tissus « précieux ».

L'escarboucle peut aussi accompagner un serpent réalisé lui aussi en volume.

Céline Notheaux,
École régionale
des beaux-arts de Besançon.

L'escarboucle, œil de rubis de la Vouivre, CE1.

Les situations d'apprentissage « permettent de représenter et présenter des objets. Les élèves sont amenés à :

- exploiter différents modes de représentation,
- expérimenter des techniques variées,
- explorer différentes modalités de présentation. »

B.O. spécial n° 6 du 28 août 2008, *Programmes de l'enseignement d'arts plastiques, collège,* « Classe de sixième, L'objet et l'œuvre », p. 7.

Dans son écrin.

Boa - *photo extraite du livre* ABC des bestioles *édité par les Ateliers Art terre - sculpture réalisée par Alain Burban - photo de Paskal Martin.*