

## En quête(s) des secrets

Ce projet a pour objectif d'**inciter** à regarder d'une manière différente les albums, à **remarquer** le plus petit indice, à **révéler** certains éléments de l'histoire pour en **dévoiler le secret**, à **valoriser** plastiquement les albums.

Il s'agira, pour chaque classe participante, de la petite section de maternelle au CM2, de répondre à l'incitation « **En quête(s) des secrets** » qui permettra aux élèves de s'inscrire dans une **démarche de création** en arts plastiques **en lien avec des albums de littérature jeunesse**.

Le rendu attendu est ouvert. Du petit au grand format, en passant par des réalisations en 2D, intégrant ou non des volumes, des photographies, des réalisations en 3D. Chaque classe inscrite devra produire au final **une réalisation par classe** soit à partir de productions individuelles et assemblées en une réalisation collective soit à partir d'un travail directement réalisé dans une production collective : tout est envisageable.

Les productions plastiques et sonores habiteront un lieu dédié dans l'espace Fernand Léger à Chevreuse, lors des journées du salon les 21, 22 et 23 mars 2024. Elles devront être déposées le mercredi 20 mars à l'espace Fernand Léger.

Pour vous inscrire à ce projet, cliquer sur ce lien :

<https://framaforms.org/inscription-au-projet-arts-plastiques-en-quetes-des-secrets-en-partenariat-avec-le-salon-du-livre>

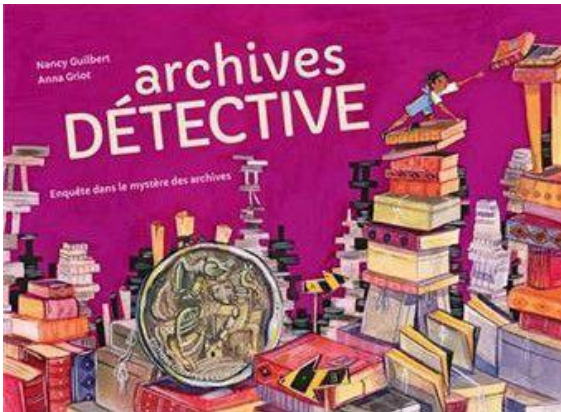
### Définitions :

**Quête** : action de chercher

- Secret** :
1. Qui n'est connu que d'un nombre limité de personnes ; qui est ou doit être caché aux autres, au public.
  2. Qui appartient à un domaine réservé.
  3. Qui n'est pas facile à trouver.

### Les albums en question :





## LE LIVRE D'HONNEUR

### Comment démarrer le projet ?

#### EN AMONT :

- **Interroger les albums :**

Le texte génère des images mentales et les images suscitent des mots.

Si les images et le texte racontent la même histoire, c'est donc qu'il y a deux narrateurs : un narrateur textuel et un narrateur visuel qui dialoguent ensemble, sauf s'il y a des interactions dans l'image.

La mise en page joue un rôle important sur les modalités de narration :

- double page : illustration
- pages dissociatives : une de texte, l'autre d'une illustration
- texte dans l'illustration

Les illustrations s'organisent autour de 3 pôles :

- redondance : les contenus sémantiques se trouvent – totalement ou partiellement – superposés
- complémentarité : texte et image participent conjointement à l'élaboration du sens
- dissociation : sens du texte et de l'image divergents.

Dans certains cas l'image assure la transition d'une page à l'autre : un élément perturbateur non annoncé dans le texte déclenche le désir de comprendre et donc de lire la page suivante.

- **Lecture de l'album en jeu :**

Dissocier la présentation du texte et celle de l'illustration : différentes mises en situation sont possibles en fonction des albums en commençant :

- Par les illustrations
- Par la lecture du texte
- Par la lecture d'un résumé du texte

- **Classer les albums :**

Enquête policière, aventure, écologie, voyage initiatique, ...

- **Mise en perspective du langage plastique dans les albums :**

#### La couleur

Les couleurs sont-elles chaudes, soutenues, froides, pastel, ... dans tout l'album ?

Quels sont les liens entre les couleurs choisies par l'auteur et son message ?

**Le cadrage** a une fonction narrative qui permet de traduire les mouvements du personnage  
Le plan d'ensemble fixe le cadre spatio-temporel de l'histoire ; ce que ne fait généralement pas le texte dans les albums  
Le plan moyen et le gros plan remplacent la description des personnages  
Le très gros plan remplace la description d'un élément signifiant du récit

**Les angles de vue** mettent en place le point de vue de l'artiste et donc du spectateur

Vue de dos : idée d'un départ, d'une séparation

Vue de face : le sujet est présenté

Vue de plongée écrase le sujet

Vue en contre-plongée donne un sentiment de grandeur et de puissance

**Les médiums et supports dans les albums :**

Crayons, Pastel, Peinture, Aquarelle, Encre, Papier - déchiré, découpé, collé - , Carton, ...

**EN CLASSE : PISTES PEDAGOGIQUES**

**IL S'AGIT D'EVOQUER L'HISTOIRE PLASTIQUEMENT ET NON DE LA RACONTER.**

La forme :

- carnet au format paysage ou portrait, carré rectangulaire longiligne, dépliant, accordéon, éventail...
- carnet objet en utilisant une boîte, un vieux livre, un magazine comme support, mini carnet, carnet géant.
- affiche
- totem, mobile, ...

Les représentations plastiques :

- Représenter les personnages, les lieux et les objets : à partir différentes techniques, dans des postures différentes, à des échelles différentes,
- Représenter des trajets et cheminements : cartographie de l'histoire (travail sur plans ou cartes)
- Transformer un personnage, un lieu, des objets (accessoires, objets de narration et objets de décor)
- Illustrer une action, une ritournelle, une formule magique ou un passage préféré
- Transformer les illustrations
- Créer des productions plastiques : à partir d'une couleur, de la technique d'illustration de l'auteur,
- Imaginer un univers, un environnement...
- Traduire des émotions par les couleurs, les matériaux, par des gestes (griffer, froisser, plier, gribouiller,...)
- Construire un mur d'images : entrée thématique ou plastique
- Chercher des références culturelles autour des personnages, du thème, des lieux...
- Jouer avec les mots (mettre en forme les mots en les agrandissant, en les rétrécissant, en utilisant d'autres matériaux, ne garder que certains mots, ...)



**REFERENCES CULTURELLES POUR LES CARNETS :**



**Etel Adnan, Forêt II, 2015, encre et aquarelle sur papier, Japon, plié : 25 x 11 cm, déplié : 273 cm, Courtesy Etel Adnan et Galerie Lelong & Co.**



**Iana Andréadis,**



**Louise Marie Cumont, livre en tissus**



**Warja Lavater**

Depuis son premier livre en 1965, elle est à l'avant-garde de la pratique des jeux de lecture (presque des jeux de rôles). Personnages, décors et actions sont symbolisés par des points de couleurs, dans un processus qui tend à l'abstraction.



**Su Blackwell** confectionne tout à partir d'un livre ancien puis sculpte progressivement des paysages, des saynètes.

**QUELQUES EXEMPLES DE CARNETS OBJETS : images issues du CDDP Champagne**



Des enveloppes



Une valise



Une boîte à chaussures



Une boîte fabriquée

**QUELQUES EXEMPLES DE MOBILES - TOTEMS : travaux d'élèves issus d'un projet TOTEM à Vélizy**



Mobiles – Totems



## **RESONNANCES INTERDISCIPLINAIRES :**

### Poésies :

- Le polar du potager d'Anne-Lise Fontan
- L'heure du crime de Jacques Prévert
- La fourmi de Robert Desnos
- L'heure du crime de Maurice Carême

Adaptation du poème de Maurice Carême, *L'heure du crime*. Court métrage noir et blanc réalisé par Patrick Chiuzzi, produit par ©Productions

<https://www.qwant.com/?client=opensearch&q=po%C3%A9sie+l%27artichaut&t=videos&o=0%3A8R-rINKINUM>

### Ecriture :

- Ecrire une devinette poétique :

Je ...

...

...

...

Je suis ...

- Imaginer et écrire une suite, une autre énigme

### Musique :

Michaël Sanchez pourra vous accompagner. Pour cela vous pouvez le contacter par mail :

[Michael.sanchez@ac-versailles.fr](mailto:Michael.sanchez@ac-versailles.fr)

### Arts plastiques :

Pour un accompagnement en arts plastiques :

[Nathalie.harrewyn@ac-versailles.fr](mailto:Nathalie.harrewyn@ac-versailles.fr)