

Saint Vaast apprivoisant l'ours

Fiche des œuvres aux maîtres arts visuels n°04

C2 : L'évocation de l'animal

Arts du visuel	<p>Peintures Marc Chagall, <i>Aleko</i>, 1949 Marc Chagall, <i>La danse</i>, 1950-52 Bernard Vercruyce, <i>Le chat violoncelliste</i>, 1986 Bernard Vercruyce, <i>Les jardins du Paradis</i>, 2006</p> <p>Sculptures Michel Audiard et Pascal Nègre, <i>Les Z' Animaux Musiciens</i>, Tervuren, <i>Animaux musiciens</i>, fontaine, Bruxelles</p> <p>Cinéma <i>Les Aristochats</i>, studio Disney, 1970 Des gammes et des arpèges Tout le monde veut devenir cat <i>Goshu le violoncelliste</i>, réalisé par Isio Takahata, 1981</p>
Arts du son	<p>Musique du film « <i>Les Aristochats</i> » de Floyd Huddleston et Al Rinker, 1970 Fiche des œuvres aux maîtres en éducation musicale n°9 <i>L'enfant et les sortilèges</i>, Maurice Ravel, 1919 Fiche des œuvres aux maîtres en éducation musicale n°18 <i>Le duo des chats</i>, Rossini, 1825</p>
Arts du quotidien	<p>Tapissierie <i>Saint Vaast apprivoisant l'ours</i>, XVème siècle <i>Concert de chiens</i>, porcelaine, manufacture d'Höchst, vers 1740</p>
Arts du spectacle vivant	<p>Théâtre Mariska Cie Jean Bouclet Spectacle de marionnettes <i>Les Musiciens de Brême</i></p>
Arts du langage	<p><i>Le Piano des Bois</i>, Kazuo Iwamura, Ecole des Loisirs (cycle 1) <i>Le rat musicien</i>, Sara, Albums Circonflexe (cycle 2) <i>Sophie, la vache musicienne</i>, G. de Pennart, Ecole des Loisirs (cycle 3) <i>Les animaux musiciens</i>, Sirish Raho et Durga Bai, Ed. Actes Sud Junior <i>Les musiciens de la Nouvelle Brême</i>, Pierre Delye et Cécile Hudrisier, Ed. Didier Jeunesse <i>La Musique de Maurice</i>, David McPhail, Kaléidoscope</p>
Arts de l'espace	<p><i>Un lion jouant de la viole et un âne jouant de la rote</i>, chapiteau de l'église de Meillers, début de construction 1180 <i>Un singe jouant d'un instrument à cordes et un porc pinçant une harpe</i>, chapiteau de l'église de Saint-Parize-le-Châtel, XIIème siècle</p>

Pratiques artistiques - Arts visuels

Réaliser une galerie de portraits animaliers

Proposition de cheminement

A partir de la collecte, dégager des procédés plastiques

Collecter des représentations d'animaux dans la littérature jeunesse (contes, fables, récits, albums...).

Répertorier les animaux les plus représentés. Repérer les [archétypes](#). (C'est un type de personnage qui, au cours de l'histoire de la littérature, s'est constitué et dont on peut citer un certain nombre de caractéristiques et de rôles.)

Organiser le musée de classe en associant des représentations de l'animal : images réalistes (documentaire animalier) et celles présentes dans la littérature. La collection peut s'enrichir avec des représentations relevant d'autres domaines artistiques (cf. les œuvres de la piste d'étude).

Observer par comparaison les procédés employés pour rendre humain : postures, accessoires, expressions, langage, environnement...

Créer un répertoire de ces procédés.

Faire un choix et enrichir la collection du musée de classe

Choisir une fonction humaine. Exemples : animaux/héros, animaux/détectives, animaux/parents, animaux/voleurs, animaux/peintres, animaux/musiciens...

Enrichir la collection du musée de classe (cf. hors-série musée) avec des œuvres appartenant à d'autres domaines artistiques évoquant des animaux humanisés répondant à cette fonction.

Compléter le répertoire des procédés.

Passer de la 3D à la 2D dans l'intention de réaliser une galerie de portraits

Créer un animal en volume

Choisir un animal et une fonction humaine.

Utiliser le répertoire des procédés pour représenter cet animal humanisé. En fonction des compétences des élèves, plusieurs pistes de pratique plastique sont possibles :

-Créer à partir de peluches auxquelles on ajoute des attributs humains : vêtements, instruments, outils...

-Créer en volume par modelage, papier mâché, fil de fer, papier aluminium...

[Travail en volume](#) (projet départemental La vache Portrait animalier 1998-1999)



Mettre en scène le/les volume(s)

-Mettre en scène le volume : installer, mettre en valeur l'animal. Photographier et associer tous les portraits individuels obtenus pour créer une galerie.

-Mettre en scène les volumes : installer pour créer une scène de genre ou pour créer une photo de famille. Photographier.

Prolongements et enrichissements

A partir des contes ou légendes rencontrés et des animaux créés en volume, inventer et écrire un texte dans lequel ces derniers auront un rôle.

Illustrer ces textes:

- Photographier les volumes que l'on pourra intégrer dans un décor.
- Dessiner à partir des volumes ou des photographies.
- Mettre en voix et/ou sonoriser.