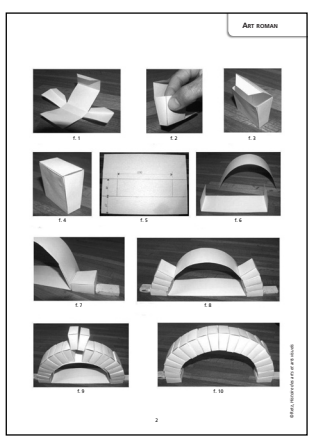
Contenu du CD-Rom

• La reproduction en A4 et en couleur des 41 œuvres analysées dans l'ouvrage.

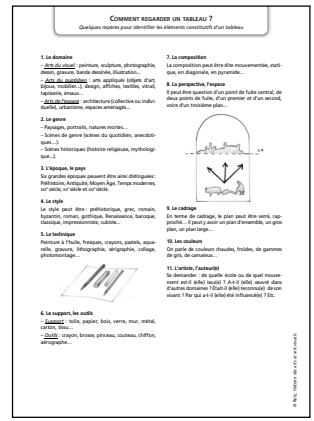
• 33 fiches photocopiables complétant les activités d'arts visuels.

• 2 fiches arts visuels supplémentaires
– « Je réalise un arc roman avec des voussoirs en papier » (en lien avec Notre-Dame d'Orcival).

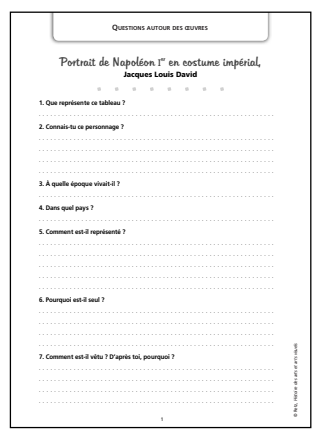


– « Je réalise une structure porteuse en 3D avec des rouleaux de papier collé » (en lien avec le centre Georges-Pompidou).

• 5 fiches « Premières découvertes d'une œuvre »
– 1 fiche « Comment regarder un tableau ? »
– 4 fiches « Petit guide de présentation d'une œuvre » : La Vénus de Milo ; *Portrait de Marie-Thérèse* de Picasso, *Accord réciproque* de Kandinsky ; *La Pendule* de Doisneau.



• 15 fiches « Questions autour des œuvres »
– 11 fiches « Questions autour des œuvres » : la grotte Chauvet ; Notre-Dame de Paris ; le vitrail « Notre-Dame de la Belle Verrière » ; le château de Chambord ; la commode Boulle ; le *Portrait de Napoléon I*er *en costume impérial* de Jacques Louis David ; *La Petite Châtelaine* de Camille Claudel ; l'entrée du métro, station Abbesses de Guimard ; *Loplop présente une jeune fille* de Max Ernst ; la Cité radieuse de Le Corbusier ; le centre Georges-Pompidou.

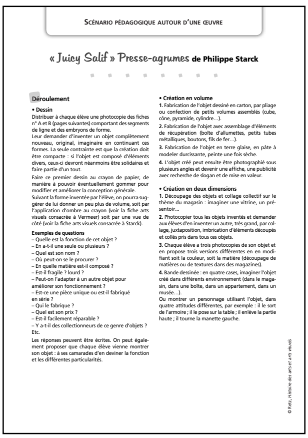


– 4 fiches « Questions – Comparaison d'œuvres » : deux portraits (*La Dentellière* de Vermeer et *Portrait de Marie-Thérèse* de Picasso) ; deux paysages (*Les Très Riches Heures du duc de Berry* des frères Limbourg et *Impression soleil levant* de Monet) ; deux sculptures (La Vénus de Milo et *Josephine Baker IV* de Calder) ; deux églises (Notre-Dame d'Orcival et Notre-Dame de Paris).

• 2 scénarios pédagogiques

– Autour du tableau *L'Entrée des Croisés à Constantinople* de Delacroix.

– Autour de « Juicy Salif » Presse-agrumes de Starck.



SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE AUTOUR D'UNE ŒUVRE

« Juicy Salif » Presse-agrumes **de Philippe Starck**

Déroulement

• Dessin

Distribuer à chaque élève une photocopie des fiches n° A et B (pages suivantes) comportant des segments de ligne et des embryons de forme.
Leur demander d'inventer un objet complètement nouveau, original, imaginaire en continuant ces formes. La seule contrainte est que la création doit être compacte : si l'objet est composé d'éléments divers, ceux-ci devront néanmoins être solidaires et faire partie d'un tout.

Faire ce premier dessin au crayon de papier, de manière à pouvoir éventuellement gommer pour modifier et améliorer la conception générale.
Suivant la forme inventée par l'élève, on pourra suggérer de lui donner un peu plus de volume, soit par l'application d'ombre au crayon (voir la fiche arts visuels consacrée à Vermeer) soit par une vue de côté (voir la fiche arts visuels consacrée à Starck).

Exemples de questions
– Quelle est la fonction de cet objet ?
– En a-t-il une seule ou plusieurs ?
– Quel est son nom ?
– Où peut-on se le procurer ?
– En quelle matière est-il composé ?
– Est-il fragile ? lourd ?
– Peut-on l'adapter à un autre objet pour améliorer son fonctionnement ?
– Est-ce une pièce unique ou est-il fabriqué en série ?
– Qui le fabrique ?
– Quel est son prix ?
– Est-il facilement réparable ?
– Y a-t-il des collectionneurs de ce genre d'objets ?
Etc.

Les réponses peuvent être écrites. On peut également proposer que chaque élève vienne montrer son objet : à ses camarades d'en deviner la fonction et les différentes particularités.

• Création en volume

1. Fabrication de l'objet dessiné en carton, par pliage ou confection de petits volumes assemblés (cube, cône, pyramide, cylindre…).

2. Fabrication de l'objet avec assemblage d'éléments de récupération (boîte d'allumettes, petits tubes métalliques, boutons, fils de fer…).

3. Fabrication de l'objet en terre glaise, en pâte à modeler durcissante, peinte une fois sèche.

4. L'objet créé peut ensuite être photographié sous plusieurs angles et devenir une affiche, une publicité avec recherche de slogan et de mise en valeur.

• Création en deux dimensions

1. Découpage des objets et collage collectif sur le thème du magasin : imaginer une vitrine, un présentoir…

2. Photocopier tous les objets inventés et demander aux élèves d'en inventer un autre, très grand, par collage, juxtaposition, imbrication d'éléments découpés et collés pris dans tous ces objets.

3. Chaque élève a trois photocopies de son objet et en propose trois versions différentes en en modifiant soit la couleur, soit la matière (découpage de matières ou de textures dans des magazines).

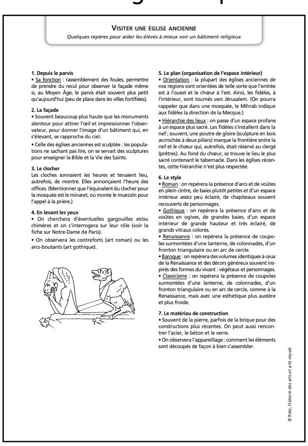
4. Bande dessinée : en quatre cases, imaginer l'objet créé dans différents environnement (dans le magasin, dans une boîte, dans un appartement, dans un musée…).
Ou montrer un personnage utilisant l'objet, dans quatre attitudes différentes, par exemple : il le sort de l'armoire ; il le pose sur la table ; il enlève la partie haute ; il tourne la manette gauche.

© Retz, *Histoire des arts et arts visuels*

• Guides de visites

– Visite d'une église.

– Visite du centre Georges-Pompidou.



VISITER UNE ÉGLISE ANCIENNE

Quelques repères pour aider les élèves à mieux voir un bâtiment religieux

1. Depuis le parvis
• Sa fonction : rassemblement des foules, permettre de prendre du recul pour observer la façade même si, au Moyen Âge, le parvis était souvent plus petit qu'aujourd'hui (peu de place dans les villes fortifiées).

2. La façade
• Souvent beaucoup plus haute que les monuments alentour pour attirer l'œil et impressionner l'observateur, pour donner l'image d'un bâtiment qui, en s'élevant, se rapproche du ciel.
• Celle des églises anciennes est sculptée : les populations ne sachant pas lire, on se servait des sculptures pour enseigner la Bible et la Vie des Saints.

3. Le clocher
Les cloches sonnaient les heures et tenaient lieu, autrefois, de montre. Elles annonçaient l'heure des offices. (Mentionner que l'équivalent du clocher pour la mosquée est le minaret, où monte le muezzin pour l'appel à la prière.)

4. En levant les yeux
• On cherchera d'éventuelles gargouilles et/ou chimères et on s'interrogera sur leur rôle (voir la fiche sur Notre-Dame de Paris).
• On observera les contreforts (art roman) ou les arcs-boutants (art gothique).

5. Le plan (organisation de l'espace intérieur)
• Orientation : la plupart des églises anciennes de nos régions sont orientées de telle sorte que l'entrée est à l'ouest et le chœur à l'est. Ainsi, les fidèles, à l'intérieur, sont tournés vers Jérusalem. (On pourra rappeler que dans une mosquée, le Mihrab indique aux fidèles la direction de la Mecque.)
• Hiérarchie des lieux : on passe d'un espace profane à un espace plus sacré. Les fidèles s'installent dans la nef ; souvent, une poutre de gloire (sculpture en bois accrochée à deux piliers) marque la frontière entre la nef et le chœur qui, autrefois, était réservé au clergé (prêtres). Au fond du chœur, se trouve le lieu le plus sacré contenant le tabernacle. Dans les églises récentes, cette hiérarchie n'est plus respectée.

6. Le style
• Roman : on repérera la présence d'arcs et de voûtes en plein cintre, de baies plutôt petites et d'un espace intérieur assez peu éclairé, de chapiteaux souvent recouverts de personnages.
• Gothique : on repérera la présence d'arcs et de voûtes en ogives, de grandes baies, d'un espace intérieur de grande hauteur et très éclairé, de grands vitraux colorés.
• Renaissance : on repérera la présence de coupoles surmontées d'une lanterne, de colonnades, d'un fronton triangulaire ou en arc de cercle.
• Baroque : on repérera des volumes identiques à ceux de la Renaissance et des décors généreux souvent inspirés des formes du vivant : végétaux et personnages.
• Classicisme : on repérera la présence de coupoles surmontées d'une lanterne, de colonnades, d'un fronton triangulaire ou en arc de cercle, comme à la Renaissance, mais avec une esthétique plus austère et plus froide.

7. Le matériau de construction
• Souvent de la pierre, parfois de la brique pour des constructions plus récentes. On peut aussi rencontrer l'acier, le béton et le verre.
• On observera l'appareillage : comment les éléments sont découpés de façon à bien s'assembler.

© Retz, *Histoire des arts et arts visuels*

• 6 fiches présentant mouvements, artistes et œuvres de référence

– Les genres en peinture.

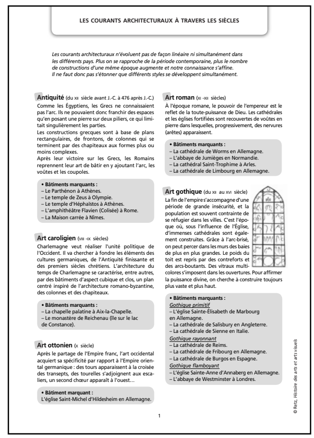
– Les mouvements artistiques

– Les peintres et les œuvres de référence à travers les siècles.

– Les courants architecturaux à travers les siècles.

– Sculpteurs, photographes et œuvres de référence.

– Les arts du quotidien : artistes de référence.



LES COURANTS ARCHITECTURAUX À TRAVERS LES SIÈCLES

Les courants architecturaux n'évoluent pas de façon linéaire ni simultanément dans les différents pays. Plus on se rapproche de la période contemporaine, plus le nombre de constructions d'une même époque augmente et notre connaissance s'affine. Il ne faut donc pas s'étonner que différents styles se développent simultanément.

Antiquité (du XII siècle avant J.-C. à 476 après J.-C.)
Comme les Égyptiens, les Grecs ne connaissaient pas l'arc. Ils ne pouvaient donc franchir des espaces qu'en posant une pierre sur deux piliers, ce qui limitait singulièrement les parties.
Les constructions grecques sont à base de plans rectangulaires, de frontons, de colonnes qui se terminent par des chapiteaux aux formes plus ou moins complexes.
Après leur victoire sur les Grecs, les Romains reprennent leur art de bâtir en y ajoutant l'arc, les voûtes et les coupoles.

• Bâtiments marquants :
– Le Parthénon à Athènes.
– Le temple de Zeus à Olympie.
– Le temple d'Héphaïstos à Athènes.
– L'amphithéâtre Flavien (Colisée) à Rome.
– La Maison carrée à Nîmes.

Art caroligien (VIII -IX siècles)
Charlemagne veut réaliser l'unité politique de l'Occident. Il va chercher à fondre les éléments des cultures germaniques, de l'Antiquité finissante et des premiers siècles chrétiens. L'architecture du temps de Charlemagne se caractérise, entre autres, par des bâtiments d'aspect cubique et clos, un plan centré inspiré de l'architecture romano-byzantine, des colonnes et des chapiteaux.

• Bâtiments marquants :
– La chapelle palatine à Aix-la-Chapelle.
– Le monastère de Reichenau (île sur le lac de Constance).

Art ottonien (X siècle)
Après le partage de l'Empire franc, l'art occidental acquiert sa spécificité par rapport à l'Empire oriental germanique : des tours apparaissent à la croisée des transepts, des tourelles s'adjoignent aux escaliers, un second chœur apparaît à l'ouest…

• Bâtiment marquant :
L'église Saint-Michel d'Hildesheim en Allemagne.

Art roman (XI -XII siècles)
À l'époque romane, le pouvoir de l'empereur est le reflet de la toute-puissance de Dieu. Les cathédrales et les églises fortifiées sont recouvertes de voûtes en pierre dans lesquelles, progressivement, des nervures (arêtes) apparaissent.

• Bâtiments marquants :
– La cathédrale de Worms en Allemagne.
– L'abbaye de Jumièges en Normandie.
– La cathédral Saint-Trophime à Arles.
– La cathédrale de Limbourg en Allemagne.

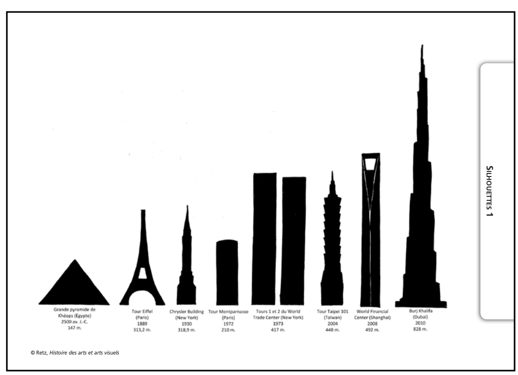
Art gothique (du XII au XVI siècle)
La fin de l'empire s'accompagne d'une période de grande insécurité, et la population est souvent contrainte de se réfugier dans les villes. C'est l'époque où, sous l'influence de l'Église, d'immenses cathédrales sont également construites. Grâce à l'arc-brisé, on peut percer dans les murs des baies de plus en plus grandes. Le poids du toit est repris par des contreforts et des arcs-boutants. Des vitraux multicolores s'imposent dans les ouvertures. Pour affirmer la puissance divine, on cherche à construire toujours plus vaste et plus haut.

• Bâtiments marquants :
Gothique primitif
– L'église Sainte-Élisabeth de Marbourg en Allemagne.
– La cathédrale de Salisbury en Angleterre.
– La cathédrale de Sienne en Italie.
Gothique rayonnant
– La cathédrale de Reims.
– La cathédrale de Fribourg en Allemagne.
– La cathédrale de Burgos en Espagne.
Gothique flamboyant
– L'église Sainte-Anne d'Annaberg en Allemagne.
– L'abbaye de Westminster à Londres.

1

© Retz, *Histoire des arts et arts visuels*

• Silhouettes de hauts bâtiments à travers le temps

– Fichier « Silhouettes-1 » (sans échelle et avec hauteur des bâtiments).

– Fichier « Silhouettes-2 » (avec échelle et sans hauteur des bâtiments).