

# Arts visuels, mode d'emploi

Peut-on apprendre à créer ou à dessiner comme on apprend le français et les mathématiques ?

C'est en tout cas le but d'Art & Image, véritable bible destinée aux enseignantes et enseignants en arts visuels, récompensée en 2023 par un Prix Worlddidac. Originellement publiée en allemand par hep Verlag, elle a été élaborée par quatre expertes en la matière :

Ursula Aebersold, Monica Bazzigher-Weder, Susanne Junger et Claudia Niederberger.

Destiné aux classes du cycle 2 (8 à 12 ans) et du cycle 3 (13 à 16 ans), le livre présente de nombreuses techniques, parmi lesquelles le dessin, le modelage, le collage ou la photographie. Plutôt que le résultat, cette approche transdisciplinaire valorise la créativité, le processus et l'expérimentation.

36 séquences d'enseignement



## Affiche !

Une affiche veut être vue. Elle veut séduire, convaincre, informer, irriter et plaire. Comment concevoir une affiche qui réponde à ces exigences ?

La mise en œuvre de principes de composition le recours aux polices de caractères et aux méthodes inspirées par l'art favorisent la perception et la compréhension de l'image. Sur le thème « Les insectes – une espèce menacée », les élèves créent des affiches à l'aide d'éléments analogiques et numériques et analysent leur effet.

- Comment est-ce que je peux créer une affiche qui transmette rapidement un contenu ?
- Comment est-ce que je peux renforcer l'impact et le message par le choix des caractères et leur taille ?
- Comment utiliser des cercles et des rectangles pour produire différents effets visuels et analyser les principes de composition ?
- Comment utiliser la symétrie, l'asymétrie, le contraste et le rythme pour influencer la force du message d'une affiche ?
- Quelles affiches offrent un effet de surprise ?
- Lesquelles irritent, interrogent ou déclenchent un dialogue ?

issement des e et de composition

Comment utiliser ART & IMAGE? Conseils d'utilisation 15

Perception et Communication		Contextes et Orientation (contexte culturel)	
<b>PERCEPTION ET DÉLÉGATION</b> • Concrétiser et faire évoluer sa perception • Mobiliser ses 5 sens • Observer attentivement • Exprimer et argumenter un jugement esthétique		<b>SCÈNES D'ENSEIGNEMENT</b> Interagir visuellement Travailler des séquences	
<b>DOCUMENTATION ET PRÉSENTATION</b> • Documenter • Présenter et communiquer		<b>CULTURE ET HISTOIRE</b> • Lire les images et les œuvres d'art • Rencontre avec des œuvres d'art • Mettre en lien et contextualiser ses productions avec des œuvres d'art	
<b>Processus de création et Productions artistiques</b> • Créer et développer des idées • Décider, planifier • Recueillir, trier, expérimenter • Développer, approfondir, réaliser		<b>COMPRÉHENSION DE L'ART ET DE L'IMAGE</b> • Reconnaître l'effet produit par une image • Reconnaître la fonction de l'image	
MOTIFS DE CRÉATION VISUELLE			
CONCEPTS ET NOTIONS EN ARTS VISUELS		MÉTHODES INSPIRÉES PAR L'ART	
• Points • Lignes • Formes • Couleurs • Espace-volume • Structure-surface • Temps-mouvement	• Procédés plastiques • Dessiner • Peindre • Graver-ingerimer • Découper-coller, assembler • Modeler, sculpter, construire • Agir, mettre en scène, jouer • Photographier, filmer	• Matériaux et outils • Matériaux graphiques • Matériaux de peinture • Supports • Matériaux pour le volume • Outils	• Agencement • Déconstruire • Rythmer • Supprimer • Répéter • Transformer • Déformer • Réinterpréter • Y ajouter • Associer • Abstraire • Stylifier
THÈMES			
Formes humaines, paysage, espace, architecture, animal	Objet, corps, espace, architecture	Couleur, mouvement, temps, perception, représentation	Formes, rythmes, Publicité, signes, sensations

Tableau de synthèse en arts visuels, Ursula Aebersold Seydoux, PH Berna, Tilo Steiner, HEP Vaud, 4<sup>e</sup> version, 27 mai 2024. Le tableau met en évidence les trois domaines de compétences : 1) « Perception et Communication », 2) « Processus de création et Productions artistiques » et 3) « Contextes et Orientation dans un contexte culturel » et leur interaction, en tenant compte des méthodes inspirées par l'art et des thèmes présents dans l'ouvrage. Ce tableau de synthèse sert à souligner les éléments travaillés en classe dans les séquences afin de créer un programme annuel varié et complémentaire.

Les autrices expliquent leur démarche



Consultez un extrait



**Déroulement du cours et activités**

ou Analyser et expérimenter les principes de création

Les élèves abordent les questions liées à la mise en page, au message et à la composition du texte dans une affiche par des activités qui mobilisent différents sens.

permet de déterminer le caractère que l'on veut donner à une affiche.

Dispose sur une feuille de papier des ronds et des bandes noirs afin d'illustrer, sur une surface blanche, les notions de forme suivantes : dense, ouverte, statique, dynamique, délimité, hors champ. Réalise une carte pour chaque notion.

En groupe, comparez vos solutions et associez les cartes aux notions.

Comme la couleur renforce la composition graphique, il est suggéré d'utiliser des surfaces rondes et des bandes d'une même couleur pour mettre l'accent sur l'organisation de la surface visuelle.

**REPRÉSENTER PAR LE CORPS**

Que signifient les notions telles que dense, statique, dynamique et ouvert ? Comment pouvons-nous représenter ces mots avec notre corps ?

Répartissez-vous dans la salle et représentez successivement les termes en groupes en utilisant votre corps. Les compositions sont filmées pendant un court moment puis discutées.

**MAQUETTE**

Comment les principes de composition (p. ex. symétrie, asymétrie, rythme ou contraste) influencent-ils l'organisation d'une affiche ?

Analysez les affiches présentées et décalquez leurs formes principales. Quelles formes dominent et lesquelles se démarquent-elles ? (Affiches, voir compléments en ligne)

**TRANSFORMER AVEC DES FORMES GÉOMÉTRIQUES**

Pourquoi certaines affiches attirent l'attention et quels éléments de composition se cachent derrière cet effet ? L'agencement des éléments de l'image

Ce tableau montre comment inscrire les séquences dans le champ des arts visuels et comment établir un programme par cycle.