

Le jeudi 13 juin s'est tenue la réunion de bassin de Lure au collège Albert Jacquard. Cette journée a permis aux enseignants présents de réfléchir aux différentes possibilités d'enseignement qu'offre l'œuvre de Gustave Courbet.

Les professeurs ont réfléchi par groupe à différentes séquences d'arts plastiques impliquant des aspects multiples de l'œuvre de cet artiste dont nous avons fêté le 10 juin le bicentenaire de la naissance.

Après un premier temps de réflexion et une restitution commune un temps a été consacré à la mise en œuvre des différentes idées sous forme d'atelier.

Vous trouverez ci-dessous quelques idées de séquences parmi toutes celles évoquées ce 13 juin :

Animaux et représentation.

Cycle 3 – 6^e.

Pierre Bonnard : « Il ne s'agit pas de représenter la vie en peinture mais de rendre une peinture vivante. ».

1 Incitation : Sortir du collège et dessiner sur le motif. Vaches, moutons, animaux dans l'environnement proche (milieu rural). Idéalement une séance de 2h.

Lien avec le programme : La représentation plastique, la ressemblance, l'imitation, l'écart.

Verbalisation : temps, conditions : écart – réel – formes – réalisme – esquisse – croquis – simplification.

2 A partir de vos croquis proposez une petite peinture de l'animal (A5).

Lien avec les programmes : la représentation, la ressemblance, l'écart. La fabrication : relation objet/espace. Matérialité : qualités, couleurs.

Verbalisation : Passage du dessin à la peinture. Geste – outil – écart – réalisme – format – rendu – texture.

3 Ma petite peinture devient très grande. Grand format.1h.

Mêmes liens aux programmes.

Verbalisation : Écart, ressemblance, textures, qualités de la matière colorée....

Références :

Travailler le padlet sur Courbet et la section traitant de Courbet et la représentation animalière.

Présenter éventuellement les œuvres suivantes :

Chaïm Soutine, *Le lièvre au volet vert*, huile sur toile, 1924, 81x54cm, Troyes, Musée d'Art Moderne.

Paul Rebeyrolle, *La truite*, 1955, huile sur toile, 53x125cm, Paris, Centre Pompidou.

Jean-Baptiste Siméon Chardin, *La Raie*, 18^e siècle, 114x146cm, Paris, Musée du Louvre.

Peuvent aussi être présentées des œuvres de Eugène Delacroix, Giovanni Fattori, François Pompon, Miquel Barcelo.

Numérique et matérialité.

Cycle 4 - 5^e

Lien avec les programmes : La valeur expressive de l'écart, la matérialité.

Séance 1. Prélèvements : recherches de matières en gros plans pour créer une banque de données de textures.

La recherche peut se faire via le Padlet sur Courbet ou sur le site www.photo.rmn.fr

Séance 2. Recherche d'un paysage de Courbet et analyse

Séance 3. Création numérique : les élèves recréent le paysage à partir de leurs photographies de textures avec un logiciel en ligne : PIXELR EDITOR.

Prolongation possible avec une œuvre collective.

Gustave Courbet Artiste Engagé.

Cycle 4 - 3e

Lien avec les programmes : Représentation, réalité, fiction : statut, signification des images. Oeuvre, espace, spectateur : présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace.

Ce groupe a centré sa réflexion sur l'engagement social et artistique de Gustave Courbet.

Définir avec les élèves ce qui constituait l'engagement de Courbet.
Qu'est-ce qu'une œuvre engagée ? Quels en sont les thèmes, les codes...

Montrer en parallèle l'œuvre de Barbara Kruger.
Évoquer les slogans et leur rapport à l'image.

Enfin discuter du sens que peut revêtir un lieu d'exposition pour une œuvre, une image.

Références :

Barbara Kruger, Ernest Pignon Ernest, Banksy, des affiches de mai 68, un corpus d'oeuvres engagées de Courbet.

Courbet en Pixels.

Cycle 4 – 4^e

Lien avec les programmes : la matérialité :de l'oeuvre : objet et oeuvre : matérialité de la couleur, le numérique en tant que processus

Choisir quatre œuvres connues de Gustave Courbet et les transformer en image pixelisée via le logiciel Photofiltre.

Il s'agit ensuite pour les élèves d'identifier les couleurs présentes dans l'œuvre afin de reconstituer les différents pixels dans le but de reconstruire l'œuvre via une série de carrés colorés.

Cette séquence à développer serait donc centrée sur la palette du peintre et la nuance colorée.

Courbet et le Volume.

Cycle 4 – 4^e

Lien avec les programmes : Processus de création, matérialité, objet : relation entre matière et outil ; nature des processus de création et matérialité des œuvres

Proposer aux élèves une sélection de paysages de Gustave Courbet.

Il s'agit de reconstruire en 3D ces paysages à l'aide de matériaux simples comme le papier et le carton.

La contrainte est la suivante : tenter de rendre l'atmosphère du tableau, sombre ou lumineuse à travers l'utilisation des matériaux à disposition.

Par la suite les travaux pourront être photographiés et la couleur introduite numériquement.

Dans la dernière partie de cette journée les enseignants ont pu découvrir deux œuvres des collections de l'Espace Multimédia Gantner.

La première était présente physiquement, prêtée par l'EMG, et a permis de se questionner sur la notion d'art numérique et de mémoire :

David Guez, *6 stèles binaires*, 2015, Espace Multimédia Gantner, Bourogne.

<http://www.espacemultimediagantner.cg90.net/oeuvre/6-steles-binaires/>

La seconde accessible en ligne a permis elle un questionnement sur la notion de propriété par un centre d'art d'une œuvre numérique de ce type.

Samuel Bianchini, *All Over*, 2009, Espace Multimédia Gantner, Bourogne.

<http://www.espacemultimediagantner.cg90.net/oeuvre/all-over/>

Chacune de ces œuvres utilise un code mathématique, binaire ou ASCII qu'il est possible d'utiliser en classe à travers les deux logiciels suivants :

<https://www.ascii-art-generator.org/>

<http://guez.org/broyeuse-binaire/>

Agnès Lloret
Karine Cornu Grandjean