Projet départemental 78 en Arts Plastiques

2025/2026

Dossier d'accompagnement pédagogique

Dossier réalisé par les CPD EAC – Arts Plastiques des Yvelines
Nathalie Harrewyn, Magali Labbé, Rachel Lanoë, Nathalie Lesueur

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 3

LE VOYAGE REEL 6

I. La perception du voyage 7

II. Le voyage et ses représentations 8

III. Le voyage et les rencontres 9

IV. Le voyage et des références culturelles en lien avec les pistes pédagogiques proposées 10

LE VOYAGE IMAGINAIRE 11

I. Partir en voyage vers l'infiniment lointain 11

II. Pourquoi créer une civilisation imaginaire ? 14

LES OBJETS DU VOYAGE 17

I. La Carte 17

II. La Valise 19

III. Les moyens de transport 22

COMMUNIQUER 24

I. Carnet de bord, carnet de voyage 24

II. Cabinet de curiosités 26

III. Le mail Art ou l'art Postal 28

ANNEXES 30

Annexe 1 : Les opérations plastiques : RITA 30

Annexe 2 : Les variables plastiques : SMOG 31

Annexe 3 : Les approches pour regarder une image 32

Annexe 4 : La séquence en Arts Plastiques 32

RESSOURCES 33

RESONANCES INTERDISCIPLINAIRES 36

INTRODUCTION

Cette incitation invite les élèves à explorer la thématique du **Voyage** et les multiples formes de **Voyages** (déplacements réels ou imaginaires, découvertes de nouveaux environnements, explorations sensibles ou émotionnelles, ouvertures à d'autres cultures, à d'autres domaines artistiques comme les arts plastiques, la danse, le théâtre, la littérature, la musique, ...). Le voyage pourra devenir également une métaphore du cheminement intérieur, du rêve, de la capacité à se projeter, de la curiosité, de la rencontre et de l'altérité.
Le projet mené en classe donnera la possibilité d'aborder la **relation aux autres.** En effet, **voyager**, c'est rencontrer des cultures, des points de vue, des sensibilités ; c'est communiquer et partager. C'est aussi anticiper sa préparation en choisissant les objets qui nous accompagneront.
Le projet favorisera la dimension **collective** par la contrainte de réaliser une seule production par classe. Ces moments partagés permettront à chacun de trouver sa place dans le groupe, de valoriser ses propositions et de reconnaître celles de ses camarades.

En cohérence avec les programmes d'Arts plastiques, il s'agira de développer au travers de l'incitation « **Voyage, Voyages** » l'activité créatrice des élèves et de les inscrire dans une démarche de projet afin :

- D'expérimenter, produire, créer,
- De mettre en œuvre un projet artistique,
- D'exprimer, d'analyser sa pratique, celle de ses pairs, d'établir une relation avec celles des artistes, de s'ouvrir à l'altérité,
- De se repérer dans le domaine lié aux arts plastiques, d'être sensibles aux questions de l'art.

La démarche de projet de l'élève

« Dans les enseignements artistiques, le projet relie étroitement pratique artistique, intention et réalisation. En arts plastiques, ***il se définit en premier lieu par l'engagement de l'élève*** *dans la pratique ; celle-ci s'exerce dans un aller-retour permanent entre intention et réalisation : tout au long du cycle 3, les élèves sont conduits à interroger l'efficacité des outils, des matériaux, des formats et des gestes au regard d'une intention, d'un projet. Le projet se définit ainsi en deuxième lieu* ***comme question et non comme planification d'une réponse préalable ou d'un résultat attendu. Le projet est une recherche dynamique, non une exécution****. L'artiste, lorsqu'il engage un projet, n'a pas en tête une représentation de l'œuvre finale, mais, se saisissant d'un langage particulier (la couleur, la matière, la lumière, etc.), observe le fruit de son travail et choisit de le conserver ou de le faire évoluer par ajouts successifs, repentirs, superpositions, modifications, dans une confrontation permanente entre intention et réalisation.* ***De la même manière, l'élève est engagé dans une démarche, un cheminement qui conjuguent intention et production[1]. »***

« Même si l'on sait que l'élève n'est pas un artiste, que ***ses productions ne sont pas des œuvres d'art, il est néanmoins placé en situation de faire des choix*** *de natures artistiques, même modestes (matériaux, support, outils etc.), il prend progressivement conscience de leurs incidences, notamment en confrontant son travail à celui de ses pairs. Au cours du cycle 3,* ***il apprend à adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et la prise en compte du spectateur.*** *Il s'agit de comprendre que les choix effectués (format du support, couleurs, outils, gestes etc.) ont une incidence sur la réception par le spectateur. Dans cette perspective, au cycle 2, l'élève sera amené à passer progressivement d'une posture autocentrée à une pratique tournée vers autrui. À cette fin, ses productions doivent être montrées et présentées oralement à*

[1] Projet de l'élève et démarche de projet dans l'enseignement des arts plastiques, éduscol, https://eduscol.education.fr/document/14140/download

d'autres, en premier lieu ses pairs au sein de la classe. La verbalisation ne vient pas ici se surajouter à la production ou à la présentation, elle lui donne sens. L'ensemble de la démarche, de l'intention initiale à la réalisation avec ce qu'elle engage de recherche et de tâtonnement, pour aboutir à la présentation de la production, fait de l'enseignement des arts plastiques un enseignement à visée artistique.[2] *»*

Description du projet

Dans le cadre de la mise en œuvre du parcours EAC (Education artistique et culturelle) et pour favoriser l'égal accès de tous les élèves à l'art, la Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale des Yvelines et les conseillères pédagogiques EAC – arts plastiques (CPAP) proposent pour 2025/2026 un projet départemental intitulé : **Voyage, Voyages**.

Ce projet a pour objectif de permettre aux élèves de s'inscrire dans une **démarche de création** en a**rts plastiques.** Il s'adresse à toutes les classes, de la **petite section de maternelle au CM2**. Il s'agira, pour chaque classe participante, de répondre à l'incitation point de départ d'**une réflexion autour de pratiques, de rencontres et d'appropriation de connaissances.**

Chaque classe inscrite devra produire in fine **une production plastique libre en deux ou trois dimensions ou numérique**. Les enseignants devront veiller à ce que la réalisation soit facilement transportable. Elle devra être déposée dans les circonscriptions ou lieux dédiés courant début juin 2026. Une communication par mail vous parviendra à ce moment.

En fin d'année scolaire, du 13 au 20 juin 2026, une exposition réunissant les travaux des élèves sera organisée dans un lieu culturel reconnu des Yvelines, permettant à chaque classe de donner à voir sa production plastique et, lors de sa visite, de voir celles des autres classes avec intérêt, d'autant que les élèves auront travaillé sur la même incitation.

L'impossibilité de visiter de l'exposition ne doit pas être un frein à l'engagement dans ce projet car c'est avant tout des compétences et des connaissances en Arts plastiques que les élèves vont acquérir tout au long de l'année. Il sera possible aussi pour les familles de venir voir l'exposition en dehors du temps scolaire les mercredis et samedis et une trace numérique de l'ensemble du projet sera accessible sur le site de la DSDEN.

Outre que ce projet permettra aux élèves de mener une réflexion et d'acquérir des compétences en Arts plastiques, il donnera l'occasion de travailler en Interdisciplinarité et d'être en corrélation avec les questionnements en Arts plastiques qui s'enrichissent à chaque cycle :

Cycle 1 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Cycle 2 : La représentation du monde, la narration et le témoignage par les images
Cycle 3 : Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace, la représentation plastique et les dispositifs de présentation

Comment démarrer le projet ? Cf. Bulle Arts plastiques sur le site eac78

* Partir d'un v**oyage scolaire, du trajet de l'écolier,** d'une **déambulation urbaine, proche de l'école, …**
* Partir d'un **questionnement**
* Constituer un **mur d'images** représentant pour vos élèves le voyage, les voyages
* A partir d'un **mur de mots**
* Partir d'**expressions** sur le voyage

[2] idem

Ce dossier propose des axes, des pistes pédagogiques en arts plastiques et des références artistiques regroupés autour de **4 parties** sous-tendues par cette incitation :

* Le voyage réel
* Le voyage imaginaire
* Les objets du voyage
* Communiquer

Inscription au projet

Il vous suffit de remplir le formulaire sur le lien suivant. Toutes les informations relatives au projet vous seront données par **mail** ou vous pourrez les consulter sur le site **eac78.fr**

Inscription au projet 2025/26

Vous pourrez aussi communiquer avec la conseillère pédagogique en Arts Plastiques de votre circonscription:

Nathalie Harrewyn
Bois d'Arcy-Montigny, Chevreuse, Elancourt, Guyancourt-Saint Cyr, Rambouillet, Trappes
nathalie.harrewyn@ac-versailles.fr

Magali Labbé
Carrière-sous-Poissy, Chanteloup, Conflans, Le Pecq-Marly, Le Vésinet, Poissy, St Germain-en-Laye, Sartrouville
magali.labbe@ac-versailles.fr

Rachel Lanoë
ASH, Aubergenville, Les Mureaux, Limay, Mantes-la-Jolie, Mantes-la-ville, Meulan, Rosny sur Seine,
rachel.lanoe@ac-versailles.fr

Nathalie Lesueur
Beynes, La Celle St Cloud-Le Chesnay, Chatou, Plaisir, Vélizy-Villacoublay, Versailles
nathalie.lesueur1@ac-versailles.fr

LE VOYAGE REEL

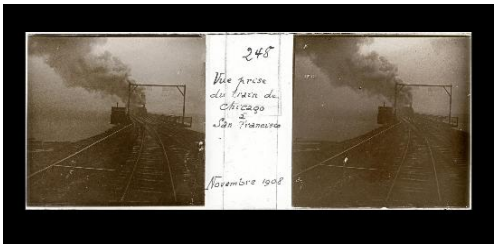
Le voyage réel est considéré comme un déplacement spatial ou temporel, sur une distance plus ou moins longue, hors du domicile habituel. Il permet aux personnes de rejoindre des lieux déterminés, motivées par une nécessité poussant à voyager, à partir ailleurs :

Voyage d'exploration (Jeanne Barret, Alexandra David-Néel, Fernand de Magellan, Albert Kahn, …)
Voyage d'exil ou de nécessité : destin, enjeux climatiques, guerres, famines
Voyage d'écolier ou professionnel (journalistes, artistes, marchands – routes de la soie, du sel)
Voyage touristique ou curiosité personnelle
Voyage scientifique (Charles Darwin)
Voyage initiatique, **de quête ou d'exploit sportif** (Vendée Globe, Ulysse)
Voyage « romantique » (Annette Messager/Jardin du tendre)

Albert Dutertre (1884-1964)

La mer et l'arrière du paquebot Amerika, Océan Atlantique,
16-18 novembre 1908.

Vue prise du train, peut-être près du Grand lac salé.



Négatifs stéréoscopiques au gélatino-bromure d'argent sur plaque de verre - Boulogne Billancourt, © Collections du musée départemental Albert-Kahn

Joubert, Pensées, t. 1, 1824, p. 393
Le premier [l'Espagnol] veut de grands voyages, le second [l'Anglais] des voyages importants, le troisième [l'Allemand] des voyages utiles, le quatrième [le Hollandais] des voyages lucratifs, et le cinquième [le Français] des voyages rapides.

Voyages d'artistes - Source Catalogue Mucem Exposition « Voyage Voyage » :
Ainsi, suivant les pas de Paul Gauguin qui, poussé par un terrible besoin d'inconnu, s'embarque en 1891 pour Tahiti, on découvre les inspirations que tant d'artistes – de Vassily Kandinsky à Camille Henrot, de Marcel Duchamp à Andreas Gursky – ont retirées de cet attrait pour l'inconnu, pour un ailleurs qui les entraîne à renouveler leur manière de percevoir l'autre et de représenter le monde.

Le voyage est une expérience vécue et ressentie par les voyageurs au cours de laquelle, ils vont **observer**, **découvrir**, **explorer** l'ailleurs et l'inconnu afin de s'en **nourrir** et d'en revenir **enrichis**, **grandis**, **différents**… Il est pensé comme un **aller-retour** mais dans certaines situations il ne sera qu'à **sens unique**.

Pour le cycle 3

<u>Questionnement pour évoquer les grandes migrations des hommes selon les périodes de l'Histoire</u>

Quelles sont les grandes migrations d'aujourd'hui ?
Comprendre les causes et les conséquences des migrations.
Se rendre compte qu'il s'agit d'un sujet de société actuel : les victimes des naufrages migratoires en Méditerranée, dans la mer du Nord.

<u>Histoire des arts :</u>

Etudes d'œuvres contemporaines, faisant référence au Radeau de la Méduse de Théodore Géricault (1816) : *« Nous sommes cent cinquante-deux. Que Dieu nous aide ! » de Patrick Guns (2014) représentant un bateau brisé en mille morceaux, recouverts d'or, allusion au drame vécu par 152 soldats qui, voulant sauver leur vie, ont embarqué sur un radeau. Seule une dizaine a survécu. Les hommes se déplacent dans l'espoir d'avoir une vie meilleure. »*

Le silence des méduses, de Denis Balthazar (2006)

I. La perception du voyage

Former le regard

a) Observer

Il s'agira lors d'une sortie de proximité, dans un musée, au détour d'une rue ou lors d'un voyage scolaire, … d'outiller les élèves afin qu'ils puissent devenir des voyageurs attentifs et avertis en guidant leur regard et en les rendant actifs.

Lorgnette, 19° siècle
François-Etienne Jecker
Paris, musée du Louvre

* Orienter le regard des élèves (cadrer avec des lunettes, des viseurs, des cadres fabriqués, des miroirs, des cadres fragmentés)
* Regarder partiellement, fragmenter, cacher
* Faire varier les conditions d'observation :
  → La durée (longuement-immobilité, en différé, brièvement, furtivement)
  → La luminosité (pénombre, ombre, ensoleillement, …)
  → Les points de vue (regarder d'en haut ou d'en bas, de côté, …)
  → Les positions (se coucher, se mettre à plat ventre, se baisser pour voir entre ses jambes, se pencher
  → La distance (s'éloigner, se rapprocher, utiliser une loupe)
* Déformer le regard (utiliser des filtres de couleur, des verres déformants, des miroirs, regarder à travers de la dentelle, une grille)
* Utiliser les outils du géographe : boussole, altimètre, outils de mesure, carte, plan pour se repérer

Le Douanier Rousseau - Raconter son histoire aux élèves : il n'est jamais allé plus loin que le jardin des plantes de Paris pour trouver les modèles de végétaux de ses jungles extraordinaires.

b) Prélever des détails

Fixer son attention sur un seul élément - architectural (grilles, boîtes aux lettres, portes, balustrades, lampadaires, …), de communication (panneaux de signalisation, noms des rues, …) ou naturel (arbres, fleurs).
Connaître le patrimoine de proximité, ressource Eduscol - Scénario 2, page 32
Focus sur un élément architectural

Faire des relevés en utilisant différentes techniques : dessins et croquis, frottage, prise de vues photographiques, ombre portée et décalquage, moulage.

Collecter des matériaux qui rendront compte de la déambulation, du trajet quotidien ou d'un voyage plus lointain. Les rassembler, les accumuler pour réaliser une composition à la manière d'un cabinet de curiosité, d'un musée de classe.

Collecter des mots, des phrases décrivant le voyage. Réaliser un abécédaire du voyage – Référence : « Petit guide alphabétique de la Seine-Saint-Denis ».

Enregistrer des ambiances sonores liées aux voyages (gare, route, avion, bruit de pas, …).

Percevoir et développer une approche sensible

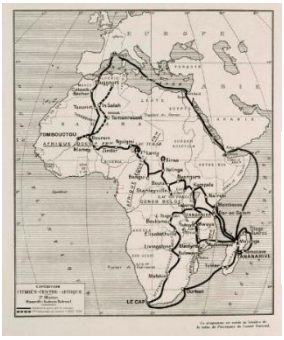
Engager les élèves-voyageurs pour une approche sensible du voyage :

* Les inviter à mettre en mots les émotions ressenties, les sensations éprouvées et les impressions premières.
* Traverser des espaces : construire un parcours chorégraphique lors d'une sortie afin de créer un répertoire de gestes liés au déplacement, au voyage, aux obstacles rencontrés (naturels ou construits).

Lier les différents voyages (Exploration, exil, scientifique, initiatique) à des émotions ressenties, à des vécus.
Transformer un voyage paradisiaque en mésaventure.
Avoir une approche par le théâtre et/ou la danse du voyage - Bulles artistiques sur le site eac78

II. Le voyage et ses représentations

Voyager, c'est **emprunter** des itinéraires prévus ou pas, **parcourir** des distances, **changer** d'espace et découvrir de nouveaux paysages, de nouveaux lieux (construits ou naturels). Symboliser le concept de voyage et voyager peut aussi amener à représenter le **mouvement**.
Pour les élèves ce chemin sera peut-être le chemin menant à l'école, à un lieu culturel de proximité, la route menant au lieu du voyage scolaire.



Haardt-Audouin-Dubreuil
Carte de l'expédition Citroën en Centre Afrique, 2ème mission
Paris, musée du quai Branly – Jacques Chirac

Proposer aux élèves des situations pour créer et explorer des techniques grâce à des contraintes
Pistes pédagogiques :
Faire **varier les contraintes pour représenter** les déplacements, les paysages rencontrés, des éléments du voyage, le mouvement ou l'immobilité du voyageur.
Eduscol – Des situations pour créer et s'exprimer en arts plastiques et la séquence en Arts plastiques (cf. Annexe 4 p. 32)

Contrainte technique
Frotter ou réaliser des moulages pour collecter des éléments du voyage (chemin, pavés, écorces d'arbre, texture des murs, plaques d'égouts, …). Les utiliser en les assemblant pour représenter un des lieux du voyage.
Tirer parti du hasard : à partir de formes indéterminées, de gribouillages, révéler le tracé du chemin parcouru au feutre noir.
Photographier pour choisir et isoler des éléments du voyage. Les reproduire, les multiplier, les agrandir. Assembler ces éléments sur une frise symbolisant le déplacement.
Tisser deux représentations (par exemple une photographie et sa représentation dessinée) pour montrer à la fois deux voyages ou deux visions d'un même voyage …
Pour rendre compte des déplacements et du mouvement liés au voyage :

* Utiliser **des techniques pré-cinématographiques** : le folioscope, le zootrope, le stop motion (site upopi)
* A partir d'expérimentation chercher à **réaliser des floutages**
* Constater les effets produits par les techniques suivantes : **répéter, accumuler ou fragmenter, décomposer**

Contrainte matérielle (outils, médiums)
Outils : *Tout objet qui à partir du moment où posé sur un support laisse une trace, qu'il ait fallu ou non le plonger dans une matière colorante (pinceau, brosse, coton tige, peigne, fourchette, rouleau, éponge, chiffon, morceau de cartons, brindille, … ou inventer des outils à partir d'éléments collectés lors du voyage.*
Utiliser des **outils** scripteurs ou non scripteurs.

Utiliser les **outils du géographe** (la règle, l'équerre, le compas).

Médiums :

Proposer **un seul médium** – Par exemple du papier, de la laine, de la ficelle, des éléments naturels collectés lors du voyage pour représenter le déplacement dans l'espace, un paysage.

- Lors d'un voyage maritime ou lors d'une classe d'eau, représenter les différents états des mers, l'humeur des océans ou des rivières avec uniquement du papier (Mer calme/agitée/joyeuse).
- Lors d'une sortie en forêt, collecter des feuilles d'arbre puis en utiliser une poignée pour réaliser des frottages (référence culturelle : Guiseppe Penone, *Il verde del bosco con ramo*).

Utiliser **un nombre limité de couleurs** (voyage monochrome, bicolore, …, polychrome).

Voyager à travers les saisons en **colorisant** des paysages ou le même paysage (encre, craies, pastels).

Utiliser le matériel de motricité, les LEGO®, du ruban adhésif pour reproduire et représenter le parcours du voyage.

Réaliser plusieurs photographies d'une **œuvre** et les assembler pour voyager « dans l'œuvre » (différents plans).

Contrainte spatiale (supports)

Supports : *Cartes routières, journaux, magazines en lien avec la thématique du voyage ou le lieu, prospectus de la ville, notes de musique, mots écrits dans la langue du pays, plans de ligne de métro, tickets de transport, les outils du géographe (topoguide, plan, mappemonde, planisphère)*

Faire **varier les supports** des productions (forme, taille, orientation). Faire référence aux cartes anciennes en forme de manteau ou de rideau ou de formes zoomorphes

Rendre compte par une **vue aérienne** des différents environnements traversés lors d'un voyage : environnement urbain, rural, montagneux, … (Utiliser différents médiums : polystyrène, tissus, cartons, mousse, papier de verre, sable, gravier, écorces, …)

Sur les chemins, **ajouter des obstacles** à franchir, à éviter, à contourner, …

Voyager entre des représentations **en 2 dimensions et 3 dimensions**.

III. Le voyage et les rencontres

Le voyage c'est également **partir à la rencontre de nouvelles civilisations**, la **rencontre de nouvelles cultures** et ainsi offrir l'opportunité de **tisser des liens**.

Albert Kahn disait « *Regardez le monde sans idées préconçues, allez à la rencontre de l'autre, comprenez sa culture et ses habitudes, soyez émerveillés par des paysages, appréciez l'architecture propre à chaque ville, à chaque pays. Vous reviendrez avec des connaissances qu'aucun livre ne peut vous enseigner ».* Il organisait régulièrement des projections d'extraits des *Archives de la Planète* afin de sensibiliser ses contemporains à la diversité culturelle des peuples et à son grand projet de paix universelle. Les archives de la planète en sont le témoignage.

Pistes pédagogiques pour :

- Jouer avec les écritures et les alphabets

Observer et **comparer** : **identifier** dans les langues du voyage ou des voyages les caractéristiques importantes (formes rondes birmanes, anguleuses japonaises, courbes des lettres arabes, formes reliées par une barre dans différentes écritures indiennes, présence de petits ronds dans les alphabets khmer ou thaï)

Assembler des éléments caractéristiques pour **créer un nouvel alphabet**.

Créer un nouvel alphabet avec des contraintes matérielles (utiliser un nombre limité de bandes pour créer son motif personnel).

- Partager et tisser des liens

Etablir une correspondance de classe pour voyager tout en restant dans sa classe (transmettre et partager des écrits, des enregistrements, des illustrations, des photographies de son environnement proche).

A travers des recherches documentaires partir à la rencontre de civilisations éloignées dans le temps ou l'espace et découvrir de nouvelles traditions et cultures (traditions vestimentaires, motifs, recettes culinaires, musique, danse, architecture). Repérer les similitudes, les différences.

Tisser des liens entre deux cultures et les symboliser : écrire des mots en lien avec les rencontres, les découvertes et les enchevêtrer, les entrelacer dans un tissage. Entrelacer des fils aux couleurs des pays, des bandes avec des motifs.

Créer une grille de « mots croisés » : à partir du champ lexical lié à la civilisation rencontrée.

IV. Le voyage et des références culturelles en lien avec les pistes pédagogiques proposées

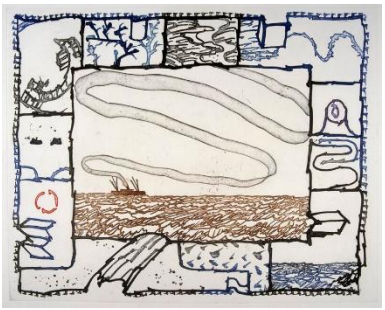
Les chemins parcourus

Jean Dubuffet (1901-1985)
La Closerie Falbala, 1971-1973
Périgny-sur-Yerres

Richard Long (né en 1945)
Walking line in Peru, 1972
Pérou

Les espaces marins

Claude Monet (1840-1926)
Sur la falaise de Dieppe,
Peinture
Paris, Musée d'Orsay



Pierre Alechinsky (né en 1927)
Le pinceau voyageur, 1998**,** Estampe
Saint-Denis, ateliers d'art des musées nationaux

Les espaces arborés

Victor Brauner (1903-1966)
Arbres, 1957
Encre de Chine sur papier, dessin, Paris, musée du quai Branly – Jacques Chirac

Hans Arp dit Jean Arp (1886-1966)
Feuille se reposant, 1959
Plâtre, sculpture, Clamart, fondation Arp

Jean Dubuffet (1901-1985)
Boqueteau de sept arbres, 1971-1973, sculpture, résine époxy et armature de fer peinte en noir et blanc, Flaine, France

Les relations

Chiharu Shiota (née en 1972)
Uncertain Journey ('Voyage incertain'), 2021, sculpture, métal et fil, Paris© Adagp

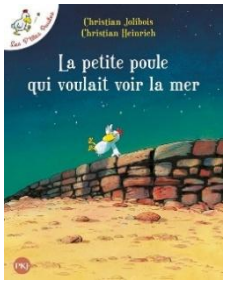
LE VOYAGE IMAGINAIRE

Le voyage réel, par sa capacité à émouvoir, émerveiller et éduquer est aussi une invitation au rêve et à l'imaginaire. C'est un véritable genre littéraire qui se développe autour des XVI et XVIIème siècles, coïncidant ainsi au développement du goût du public pour les lointains horizons pendant la période moderne. Le voyage imaginaire faisait alors souvent référence à l'exploration et aux découvertes contemporaines. Le choix était donc souvent d'explorer les « angles morts » des cartes, terres encore méconnues et isolées.

A cet égard la terminologie établit un lien important avec la géographie : carte, description, histoire, autochtones etc… La ressemblance avec le voyage réel est frappante, avec son caractère rétrospectif et chronologique se déroulant en 3 temps : aller, découvertes, retour. Le voyage imaginaire n'est donc pas complètement déconnecté du voyage réel car il en reprend les codes, mais il a vocation à ouvrir à d'autres univers.

On perçoit dès lors, chez les auteurs comme les artistes une proximité formelle entre le récit de voyage et le voyage imaginaire.

Le duo d'auteur-illustrateur Christian Jolibois et Christian Heinrich des *P'tites poules* par exemple, exploite les codes du récit d'explorateur et s'appuie sur des représentations d'un exotique fantasmé à la manière du Douanier Rousseau.



Christian JOLIBOIS et Christian HEINRICH, *La petite poule qui voulait voir la mer* (C2 et 3), édition Pocket

Cette série raconte avec humour et second degré les aventures d'un poulailler au Moyen-âge. Dans le premier volume, Carméla refuse l'injonction à pondre et sous la pression n'y réussit pas. Ce qu'elle souhaite c'est voir la mer. Un jour, c'est décidé, elle prend le large et finit par débarquer en Amérique où elle rencontre Pitikok. Après avoir découvert son monde, ils décident de rentrer ensemble au poulailler. Cette série est riche en références culturelles picturales, historiques et littéraires. Ici c'est Christophe Colomb et toutes les représentations qui en découlent qui sont mises à l'honneur.

Le Douanier Rousseau, *Combat entre un tigre et un buffle, 1908*

I. Partir en voyage vers l'infiniment lointain

La technique pédagogique de la **Stimulation globale** permet d'enrôler toute une classe, voire toute une école dans une aventure imaginaire. C'est un moteur de créativité. L'ouvrage *Re créatifs de la MS au CE2* propose une entrée intéressante dans le voyage imaginaire en partant dans l'espace.

1. Incitation

   « *Je vous propose un voyage imaginaire dans les étoiles. Au cours de ce voyage nous allons découvrir des mondes inconnus. Votre mission consiste à rapporter de ce voyage des images, ou des objets des mondes inconnus que nous allons découvrir* ».

La proposition du voyage dans les étoiles est très intéressante car elle permet de prendre appui sur un élément factuel, visible à l'œil nu mais suffisamment lointain pour qu'il soit l'objet de fantasmes et de mystères.

2. Explorations

En instaurant une contrainte matérielle : « Il faut rapporter des souvenirs de notre voyage dans les mondes inconnus, mais nous ne pourrons pas emporter d'appareil photo ni de téléphone », les élèves sont placés en situation de résolution de problème. Ils dressent alors l'inventaire des moyens à leur disposition pour témoigner de leur voyage : dessin, peinture, collage etc… Ce sera l'occasion de découvrir de nouvelles techniques au cours du voyage.

3. Entrée dans le projet

L'étape est symbolique mais permet de marquer le début d'une aventure à la fois intérieure et plastique. Chaque classe peut, par exemple, simuler un décollage : avec un compte à rebours accompagné de la bande originale de *l'Odyssée de l'an 2001*. C'est aussi l'occasion d'observer des corps célestes en projection.

4. Documenter le voyage

Expérimenter la technique de la gravure sur Isorel / polystyrène extrudé pour représenter l'espace

Pré-requis : Avoir vécu corporellement les trajectoires des corps célestes / Tracer quelques motifs graphiques (traits verticaux, horizontaux, obliques, étoiles, spirales ...)

Consigne : « *Lorsque la fusée a décollé qu'avons-nous observé ? Vous devez dessiner sur l'isorel les corps célestes que nous avons découverts : étoiles, lunes, voie lactée, étoiles filantes, météorites etc…* »

Après avoir dessiné, les enfants sont invités à repasser sur leur dessin en creusant le trait, créant ainsi une matrice qui permettra, une fois enduite d'encre, de multiplier les représentations par tamponnage. C'est aussi un support idéal pour fonctionner par essais réajustements car une fois la matrice sèche il est possible d'ajouter des motifs à creuser, de changer de couleur etc…

Van Gogh, *La nuit étoilée*, 1889

Travaux d'élèves, extrait du livre Re créatif de la MS au CE2

Faire émerger une forme extraterrestre à partir d'une récolte de boites et petits objets à recycler

Pré-requis : Récolter des boites de différentes tailles, couleurs et formes / Les trier et classer selon différents critères / Verbaliser ce qui était à l'intérieur.

Consigne : « *Pendant notre voyage nous avons rencontré des extraterrestres. Leurs corps sont très différents des nôtres et vous allez vous servir des boites pour représenter les différentes parties de leur corps* ».

Les enfants sont invités à laisser une forme émerger de la manipulation des boites. Ils verbaliseront ensuite leurs choix, ce qui permettra une émulation entre les élèves « *j'ai pris une petite boite pour représenter la tête et une longue pour le corps mais j'ai utilisé 3 bouchons parce que je pense qu'ils ont trois yeux etc…* ». Un premier assemblage à plat peut être proposé, puis « debout » en utilisant du ruban adhésif double face. Les créatures peuvent ensuite être recouvertes de bandelettes de papier qui permettront de consolider la structure et de permettre une peinture plus uniforme. Les élèves peuvent ensuite être amenés à enrichir leur créature en ajoutant des motifs, des détails etc…

Travaux d'élèves, extraits de l'ouvrage Re créatif de la MS au CE2

Jon PYLYPCHUK, *waiting for the next Nirvana, 2020*

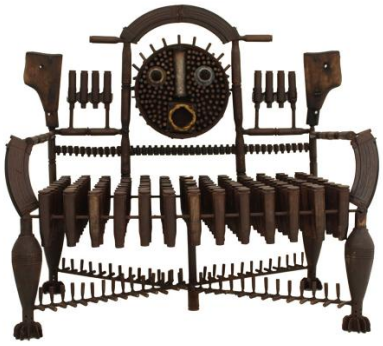
François MEZZAPELLE, *Sans titre,* 1989

Créer des liens entre différents domaines de l'EAC en imaginant l'univers musical des extraterrestres

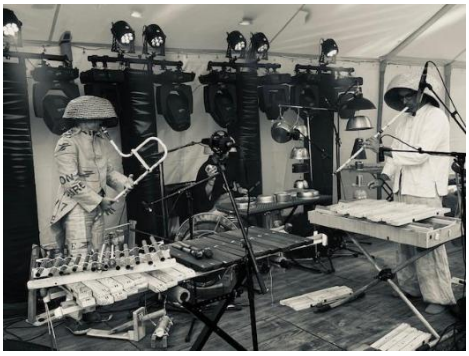
Pré-requis : Ecoutes musicales en parallèle d'observation et/ou de manipulation des instruments, d'abord très connus puis plus inattendus / Recherches et manipulations d'objets produisant des sons / Verbalisation de leurs formes.

Consigne : « *Pendant notre voyage nous avons découvert de nouveaux mondes dans lesquels tout est différent, même la musique. Vous devez réaliser des instruments et/ou des musiciens extraterrestres en utilisant des objets recyclés* ».

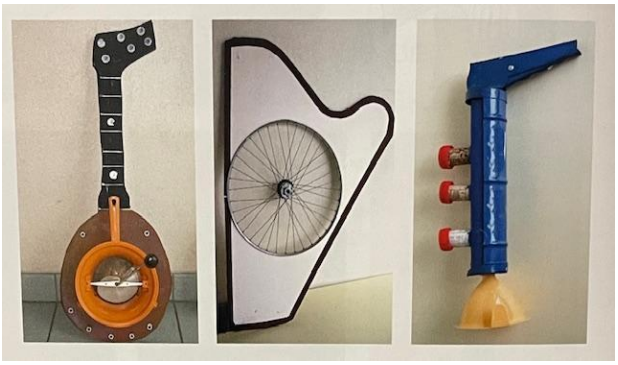
Pour dégager la forme générale de leurs instruments, les enfants peuvent être incités à créer un premier assemblage à plat sur du carton, dont on viendra tracer le contour et le détourer. La forme servira alors de support à l'installation, au collage et à la peinture des éléments évoquant le nouvel instrument. Pour les musiciens, la silhouette support peut aussi être détourée à plat par l'adulte avant que les élèves ne redisposent les éléments choisis pour évoquer leur créature.



Gonçalo MABUBDA, *It's Shining*, 2017



TAKO TOKI, Festival *Comme ça vous chante*, 2025



Travaux d'élèves, extraits de l'ouvrage Re créatif de la MS au CE2

II. Pourquoi créer une civilisation imaginaire ?

La civilisation désigne l'ensemble transmissible des valeurs (intellectuelles, spirituelles, artistiques) et des connaissances scientifiques ou réalisations techniques qui caractérisent une étape des progrès d'une société en évolution. La notion de société est ici à prendre dans le sens d'ensemble humain installé dans une temporalité et un espace désigné.

Voilà pourquoi les artistes et auteurs de tous temps ont pu s'attacher à représenter le fruit de leurs fantasmes et de leurs rêves. Fabuler c'est inventer un univers entier, un lieu avec sa faune et sa flore et la société qui y évolue.

Nikki de SAINT PHALLE, *Le voyage,* 1996

En lien avec le travail de Marc Pessin, inventeur de la civilisation Pessinoise dont il présente des sceaux, manuscrits, comme autant de traces et vestiges d'un passé mêlant habilement l'imaginaire à l'imitation du réel, on peut proposer aux élèves de créer des vestiges.

Campagne de fouilles à Voiron (Isère) avec le service archéologique de la ville de Lyon, 2011

Photographie de céramiques

1. <u>Créer des vestiges, produire des traces signifiantes</u>

Après avoir visité un musée d'archéologie, feuilleté ou observé un documentaire présentant des fouilles, on peut inviter la classe à créer des motifs et à y associer certains mots. Ceux-ci peuvent ensuite être assemblés pour former des messages qui seront gravés sur des tablettes en argile.

L'exploitation des opérations plastiques RITA (cf. Annexe n°1 p. 30) permettra d'enrichir la création en agissant sur la production, pour la vieillir artificiellement : gratter, effriter, poncer les bords pour les rendre irréguliers ou tâcher pour évoquer les moisissures.

La peinture lettriste, à l'image de ces *Signes fauves*, basée sur l'organisation de **l'ensemble des signes de la communication visuelle** (à savoir : les signes alphabétiques, lexiques et idéographiques, acquis ou possibles, existants ou inventés), peut aussi être intéressante à exploiter en classe.

La technique de la frappe (création d'un poinçon qui sera martelé sur une matière plus molle comme de la cire ou de la pâte fimo) ou de la presse permettra quant à elle de créer une monnaie avec les élèves.

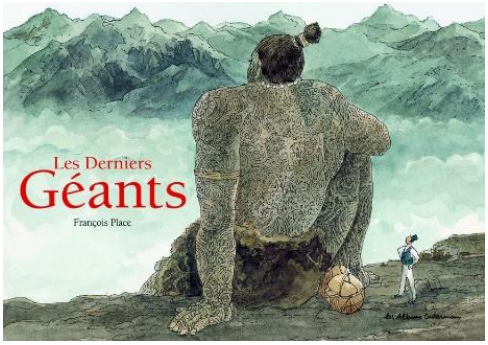
Isidore ISOU, *Signes fauves*, 1961

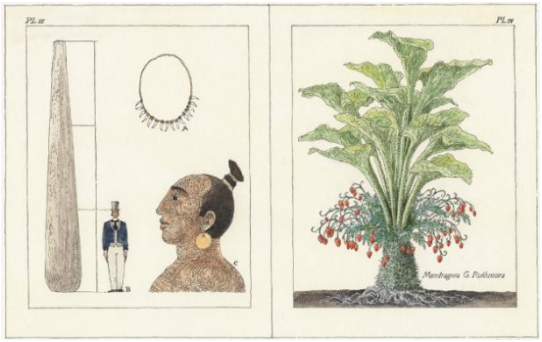
Monnaie BnF

2. Créer des vestiges, témoins de la vie sociale

Sous le regard contemporain le vestige devient le témoin d'un voyage dans le temps, qui comporte une certaine part de nostalgie. Certains auteurs ont ainsi exploité le vestige comme point de départ d'une aventure imaginaire questionnant sur l'impact de la mise en contact et des échanges entre les différentes cultures.

Le récit imaginaire tire des conclusions, alerte et tisse un lien sensible avec celles et ceux qui ont inspirés les auteurs du passé, à la manière de François Place dans *Les derniers géants.* Dans la peau d'Archibald Léopold Ruthmore, l'auteur documente avec précision son voyage imaginaire, à la manière d'un carnet de voyage d'explorateur. Il présente avec précision les us et coutumes des géants. Puis, Archibald décide de retourner en Angleterre et de révéler l'existence des Géants sans se douter que son ambition constituera leur perte.





https://ien21-est.cir.ac-dijon.fr/wp-content/uploads/sites/54/2023/11/boite-a-histoire-Les-Derniers-Geants-Cycle-3-Dijon-Est-23_24.pdf

Exposition *Amazônia* Musée du Quai Branly

Ces immenses coiffes composées de fines plumes ont été réalisées pour l'exposition et symbolisent à la fois le savoir-faire de ces artistes autochtones amazoniens. Elles sont tout à la fois empreintes de finesse, de délicatesse. Ces peuples savent réinterpréter, de façon très contemporaine, les traditions du passé.

L'entrée par le vestige peut ensuite permettre d'évoluer vers des pratiques liées au motif : en peintures et tatouages corporels, sur le textile, en architecture. Cela permet de travailler autant sur la création du motif, que sur les variables et les opérations plastiques (en creux, en relief, en peinture, en tissus, assemblage de morceaux de papier etc…), que sur la composition (organisation dans l'espaces, répétition des motifs, alternance, etc…).

Travaux d'élèves lors d'IC'Art (Intervention Collective Artistique)

Tissus avec Adinkras, Côte d'Ivoire

LES OBJETS DU VOYAGE

Explorer les objets du voyage pour le préparer, pour organiser les déplacements, les itinéraires, pour emporter ses affaires, et pour conserver des souvenirs.

I. La Carte

Définition et fonctions :
Une carte géographique est la représentation d'un espace. Elle a pour but de mettre en valeur l'étendue de cet espace, sa localisation par rapport aux voisins, ainsi que la position des éléments qu'il contient. Les cartes représentent des phénomènes géographiques dont la configuration spatiale est porteuse de sens.

Synonymes : mappemonde, planisphère, atlas et plan.
La carte permet à la fois de préparer l'itinéraire du voyage et de garder la trace des déplacements, qu'ils soient réels ou imaginaires. C'est l'outil primordial pour l'exploration. Cependant, elle est bien plus qu'une simple représentation.

Avant même d'être un guide, la carte est une promesse, un catalyseur de désirs qui prépare le voyage bien avant le départ.

La carte est plus qu'un simple outil de navigation ; elle est une vision du monde qui nourrit l'imaginaire.

« C'est la contemplation silencieuse des atlas, à plat ventre sur le tapis, entre dix et treize ans, qui donne ainsi l'envie de tout planter là. » – Nicolas Bouvier.

Claude Ptolémée, *carte Géographie* vers 1475-1480, manuscrit enluminé sur parchemin

Carte de la mer de Chine fac-similé de l'Atlas de Miller par Pedro et Jorge Reinel Lopo Homen 1519 Coll. BNF Paris

Aujourd'hui, alors que l'objet monde se complexifie et que notre connaissance des spatialités est mouvante et diverse, la carte devient un fragment de l'espace, un « bout du jardin du monde ».

Le « géoartiste », qu'il soit géographe ou artiste peintre, est celui qui met en marche cet imaginaire cartographique. Les artistes s'emparent des cartes pour les transformer, les déstructurer, ou les charger d'émotions.

Pistes pédagogiques

1) <u>Phase d'explorations plastiques :</u>

Il est important de proposer des expérimentations variées qui vont permettre aux élèves de s'emparer des techniques afin de découvrir celles qui leur conviennent à enrichir :

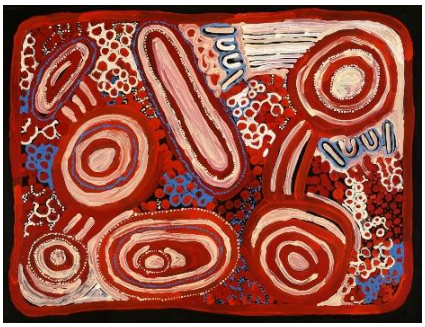
- en proposant des références culturelles,
- en jouant sur les variables plastiques : Les **S**upports, **O**utils, **M**édiums et les **G**estes (**SMOG**) Cf. Annexe 2 : changer de médium : utiliser des crayons de couleurs, pastels, encre, teinture végétale, jouer sur les transparences, opacités, varier les supports : vieilles cartes, calques, boites, textiles, plastiques, …
- en variant les opérations plastiques : **R**eproduire, **I**soler, **T**ransformer, **A**ssocier **(RITA)** Cf. Annexe 1 : Déstructurer, recouper, multiplier, reproduire, retirer, ajouter, isoler, redessiner, cacher, montrer, souligner, agrandir, modifier les échelles des tailles, diminuer, froisser, aligner, …

2) <u>Phase de création :</u>

Prendre en compte les données des cartes existantes pour créer une autre carte, un autre lieu :

Le Maillage Graphique : Créer des entrelacs évoquant des routes qui se croisent, en utilisant des outils graphiques variés (encre de Chine, stylo bille) ou des matériaux collés (morceaux de papier déchiré, laine, corde).

Nina Katchadourian, *Disseced paper Map* , 2006

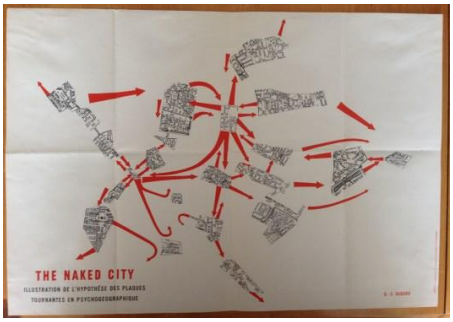


Inawinytji Stanley : *Minyma Kutjara (deux femmes)* – Wingellina

L'Imaginaire Absolu : Inventer un pays, son relief, ses habitants, une civilisation nouvelle, et les noms des cours d'eau, des montagnes, des routes et des villes. Cela permet de créer une carte impossible, fabuleuse, étrange, ou de donner à voir un monde nouveau, insolite, surprenant ou inquiétant.

Création d'un autre lieu : en utilisant du volume et de la matière **:** Réaliser des pliages et des origamis avec de vieilles cartes, ou même créer des costumes de papier. Créer un paysage en volume, tel qu'un diorama dans une boîte, jouant avec le passage de la représentation plane à la 3D.

La Carte Narrative ou la traduction plastique de l'itinéraire : Utiliser la carte comme un reflet des déplacements d'un personnage pour mettre en scène les étapes et les rencontres. Intégrer des extraits du récit, des images, des dessins ou des photos. Réaliser des chemins, par exemple via des empreintes au rouleau, au doigt, ou des traces laissées par des petites voitures dans la peinture.



Guy Debord : *THE NAKED CITY – Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psycho géographique (sic* Copenhague, 1957)

San Maru GIL, Heejung Cho

Elisabeth Lecourt : *Les Robes I. Robe réalisée à partir de cartes routières ou topographiques, reliant l'itinérance au vêtement.*

La Carte Sensible : La cartographie sensible est une approche visant à se représenter l'expérience subjective d'un territoire. Elle cherche à capturer les perceptions et les sensations ressenties dans un espace donné. La carte sensible est intrinsèquement liée aux grands mouvements humains, notamment l'exil, qui représente le courant de ceux qui cherchent une nouvelle terre.

Cartes sensibles, *Congrès ANCP&AF le Pouliguen* 2023

II. La Valise

La valise est un objet emblématique qui matérialise l'intention de départ qu'il soit volontaire ou pas.

Définition

La valise est un bagage de forme rectangulaire, relativement plat et muni d'une poignée, destiné à être porté à la main. Son étymologie vient vraisemblablement de l'italien « *valigia* », signifiant « petite malle ». Historiquement, il s'agissait d'un sac de cuir cylindrique porté sur la croupe du cheval.

Synonymes : vanity-case, ballot, balluchon, barda, colis, coffret, malle, mallette, boîte, sac, valoche, paquet.

Symbolique :

- **Le Départ** : La valise peut symboliser le départ précipité (remplie à la hâte), le départ involontaire (emportant l'essentiel et quelques objets qui tiennent à cœur), ou le plaisir de la préparation en vue d'un pays à découvrir.

- **La Mémoire :** La valise possède un fort pouvoir de mémoire : une valise remplie de souvenirs retrouvée au fond d'un grenier.

- **L'Exil**, souvent la valise est associée au départ précipité pour fuir.

Francine Maryam, *Valise mémoire*

Manuel Valente Tavares, *Valise militante*

Photo, musée national de l'immigration

Alain Kleinmann, *Stèle des Justes,* Chateauroux

La Valise dans l'Art

Tout comme les cartes de géographie, la valise a toujours inspiré les artistes, valises souvenirs d'errances, physiques ou psychologies.

Bruno Catalano, Sculpture

Danièle Bonel, Vanity ayant appartenu à Edith Piaf,

Créée en 1941, *la boite-en-valise* est considérée comme un « ready-made **»** et se déchiffre comme un étonnant casse-tête qui dévoile les relations entre ses créations. La valise ouverte révélant le « musée portatif », contenant des répliques miniatures et reproductions de ses œuvres sur une trentaine d'années, y compris un minuscule modèle de son urinoir.

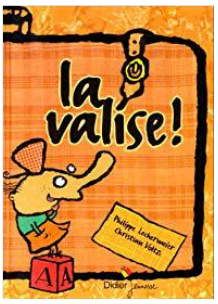
Marcel Duchamp, *La boite en valise,* 1936 -1941

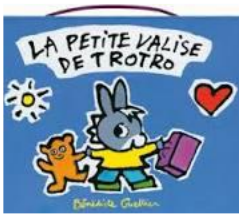
Installation monumentale de valises suspendues ou rassemblées, illustrant l'exorcisation des errances physiques et psychologiques de l'artiste.

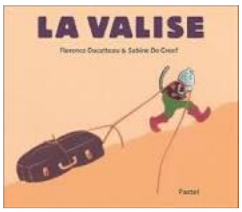
Chiharu Shiota : *Searching for destination*, Grand Palais Paris, 2024

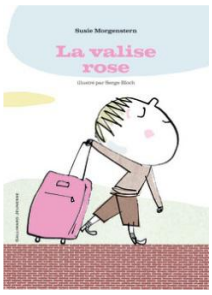
La valise dans la littérature :

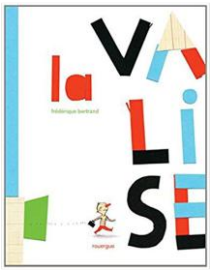
- *La valise !* Christian Voltz, Didier Jeunesse
- *Petit ours brun fait sa valise*, Mike Byrne, Milan
- *La petite valise de Trottro*, Bénédicte Guettier, Gallimard jeunesse
- *La valise rose*, Susie Morgenstern, Gallimard jeunesse
- *J'ai mis dans la valise*, Soledad Bravi, Ecole des loisirs
- *La valise de Lolotte*, Clothilde Delacroix, Ecole des loisirs
- *La valise surprise*, Claudia Bielinsky, Casterman
- *La valise*, Florence Ducatteau, Ecole des loisirs
- *La valise*, Frédérique Bertrand, Rouergue











Pratiques artistiques autour de la valise :

Il est possible de faire pratiquer les élèves en partant des verbes d'action : **Empiler**, **remplir**, **associer**, ou en s'inspirant des albums jeunesse qui mettent en scène cet objet symbolique comme dans *La valise !* de Christian Voltz ou *La valise rose* de Susie Morgenstern.

Propositions de création

Imaginer la destination du voyage en fonction des bagages et de leur contenu. Réaliser un dessin, une maquette, un diorama du lieu imaginé.

Imaginer le contenu du bagage d'un personnage réel, imaginaire ou d'un artiste. Inventer un contenu évocateur, jouer avec les formes, les couleurs...

Réaliser une mise en scène évoquant le voyage, avec des bagages de toutes sortes,
Réaliser une installation avec toutes sortes de bagages accumulés. Photographier. Changer l'installation. Photographier à nouveau.

A partir d'un petit scénario. Créer une mise en scène de départ en vacances. Photographier.

Utiliser des figurines pour changer d'échelle. Le bagage devient alors une montagne, une construction, le lieu même du voyage....

Créer des "valises paysages" : Utiliser une vieille valise pour réaliser la maquette d'un lieu imaginaire à l'intérieur.

Yin XIUZHEN, *Portable City : New York*

Katie Jackson, l'art de faire sa valise *Hommage à Mondrian,*

Arman « *Consignes à vie* » 1985, Paris Gare Saint Lazare

III. Les moyens de transport

Les moyens de transport correspondent à la vitesse du voyage et au besoin de déplacement. Selon l'intention du voyageur, il choisira la marche (à la vitesse du pas de l'homme via les chaussures), le vélo, la voiture, le train, l'avion ou même la fusée. Avec les élèves on pourra créer à partir des chaussures, vélos, voitures, bateaux… et des panneaux de signalisation.

Chiharu Shiota *Over the continent* Washington 2025

Subodh GUPTA, *Vehicle for the seven seas.*

1) <u>Phase de création :</u>

Inventer des panneaux de signalisation : Evoquant des moyens de transport insolites, évoquant un itinéraire imaginaire ("Tataouine", "Pétaouchnok"...)

Jouer avec des mots ou expressions : Prendre la route, prendre le large, mettre les voiles, prendre ses cliques et ses claques... Les illustrer littéralement.

Inventer des moyens de locomotion imaginaires :

- Créer des véhicules hybrides. Réaliser des photomontages en utilisant les images de différents moyens de transports.
- Prolonger des fragments de véhicules existants. Assembler toutes sortes d'objets de récupération en 2D ou en 3D pour inventer un véhicule imaginaire.
- Photographier pour garder la trace ou coller.
- Réinventer le bagage en fonction du véhicule.
- Découper, coller des images de bagages accumulés sur des véhicules non adaptés, défiant ainsi les lois de la physique.

2) Références culturelles :

Thomas Mailaender, *Voitures cathédrales*, Musée national d'histoire de l'immigration, 2004

Yin Xiuzhen – *Collective Subconscious*, 2007, Minibus, stainless steel, used clothes, stools, music, 1420 x 140 x 190 cm, Museum of Modern Art, New York, photo

Ai Weiwei, *Bicycles, vélos fixés entre eux, 2003*

Geoffrey COTTENCEAU et Romain ROUSSET, Théo MERCIER *Trafic,* Damian ORTEGA, *cosmic Thing,* Alain DELORME *A vélo*

Le bateau, qui permet d'atteindre un pays par la mer, symbole de luxe mais aussi d'exil pour des peuples à la recherche d'une terre qui pourra les accueillir. Les valises et les bateaux sont souvent associés aux départs forcés, les migrants emportant un peu de leur pays dans leur bagage.

Barthélémy Toguo *Road to exile*, barque en bois, ballots de tissus, bouteille, Musée national de l'histoire et des cultures de l'immigration

COMMUNIQUER

Etymologie :
Emprunté du latin *communicare* au XIVème siècle qui signifie « avoir part, partager, être en relation avec ». Avec l'idée de « partage », le verbe a d'abord eu le sens de « participer à quelque chose ». Il l'a perdu pour celui d'« être en rapport mutuel, en communication avec quelqu'un ». Le verbe « communiquer » connaît une nouvelle extension au XVIème siècle pour signifier « transmettre ».
Alain Rey, *dictionnaire historique de la langue française*, édition Le Robert, 2019

Synonymes :
Echanger, écrire, éditer, confier, correspondre, découvrir, divulguer, donner, envoyer, expliquer, exposer, faire connaître, faire savoir, imprégner, imprimer, indiquer, livrer, notifier, parler, partager, propager, publier, révéler, reproduire, s'écrire, se commander, d'entendre, s'ouvrir, téléphoner, …

Comment communiquer notre voyage à quelqu'un ? A travers quels dispositifs de communication ? Le carnet de voyage, le carnet de bord, le cabinet de curiosité ou le mail art ou art postal, peuvent être des supports d'expression plastique pour partager.

I. Carnet de bord, carnet de voyage

Les carnets de bord et de voyage, bien que partageant des similitudes apparentes, sont deux productions distinctes qui servent des objectifs différents pour documenter des aventures.
Le choix entre un carnet de bord ou un carnet de voyage reflète avant tout la finalité que l'on souhaite donner aux écrits et la manière dont nous voulons préserver nos souvenirs.

Quête ou exil, découverte au jour le jour ou recomposition d'un souvenir, d'un voyage réel ou imaginaire, **le récit de voyage et le carnet de voyage** évoquent le **déplacement d'un lieu à un autre**, un **espace ou un milieu à explorer**, un **départ** et souvent **un retour**, inscrits dans une durée déterminée. Pour garder le souvenir d'un voyage, on en fait le récit, on en montre des photos, des images dessinées sur le vif.

Le carnet de bord

Le carnet de bord recense méthodiquement les données essentielles d'un voyage : les dates, positions, observations techniques et données pratiques. Cette approche systématique garantit un suivi rigoureux du voyage. Sa structure linéaire et factuelle permet de garder une trace chronologique des événements.

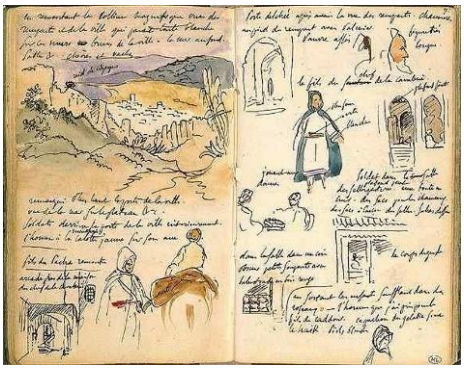
Stéphanie Ledoux

Eva Aeppli

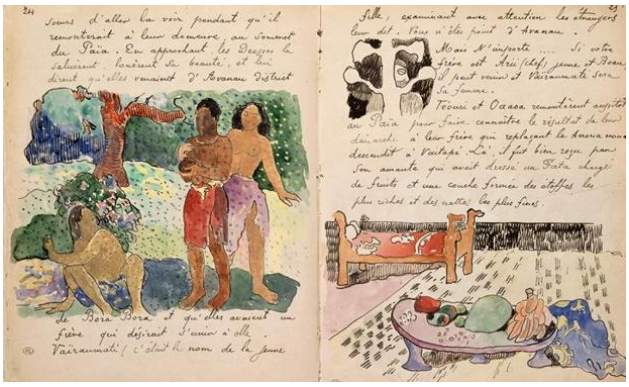
Le carnet de voyage

Le carnet de voyage offre une liberté d'expression où on peut mélanger textes, dessins et souvenirs.

Il accueille les émotions, les descriptions sensorielles, les rencontres marquantes. On y retrouve des dessins, des croquis, des photos ou des tickets, créant ainsi une mosaïque visuelle unique.



Carnet de voyage d'Eugène Delacroix



Carnet de voyage de Paul Gauguin

Blaise Cendras, Sonia Delaunay, *La prose du transsibérien et de la petite Jehanne de France,* édition des hommes nouveaux, 1913. Dépliant de 2m X 36 cm, sous couverture en parchemin peinte à la main, emboîtage de plexiglas.

Capsules temporelles dans les archives du musée Warhol, 1928- 1987
https://www.warhol.org/timecapsule/time-capsules/

Yves Dussin

II. Cabinet de curiosités

Le cabinet de curiosités

Ancêtres du Muséum d'histoire naturelle, les **Cabinets de curiosités** désignent, du 16e au 18e siècle, des lieux dans lesquels on **collectionne** une **multitude d'objets rares ou étranges** représentant les trois règnes de la nature (mondes animal, végétal et minéral).
Le **cabinet de curiosités** peut être un moyen plastique de **raconter son histoire** par des productions en 2D, en 3D, des collections d'objets. C'est une forme de carnet de voyage.

André Breton, *Mur de l'atelier,* 1922 – 1966, 212 œuvres d'art et objets. © RMN-Grand Palais/Centre Pompidou

Anonyme, *Cabinet de curiosités*, (fin XVIIe siècle), Huile sur toile, Florence, Opificio delle Pietre Dure.

Proposition pour une séquence en arts plastiques

1. Phase de sollicitation

Inciter les élèves à se lancer dans le projet

Le voyage peut être réel ou imaginaire, proche ou lointain, trace d'un souvenir, du patrimoine de proximité, d'une visite d'exposition, découverte d'un livre.

2. Phase d'exploration

Travailler l'exploration grâce au SMOG et au RITA (en annexe)

Collecter des éléments naturels ou autres (tickets de musée, de bus, …)

Réaliser des **frottages, empreintes**, **traces**

Dessiner, croquer, photographier, filmer, …

Isoler, **cadrer**

Ecrire des mots, des textes :

- pour **développer** du lexique
- pour fabriquer un carnet afin de **récolter** des informations (couleurs, matières, lieu, date), de s'entraîner à **dessiner**

Incitation

sur la thématique de

Carnet de voyage

Carnet de bord

Cabinet de curiosités

Phase d'évaluation

Observer la manière dont chaque élève explore, expérimente et mobilise ses connaissances pour produire une réponse plastique personnelle :

- **Respect de la consigne**
- **Comportement des élèves**
- **Connaissances**

3. Phase d'approfondissement

Avec le SMOG et le RITA (en annexe)

Utiliser le **volume**

Dessiner avec des crayons, de la peinture, de la laine

Transformer, prolonger, déformer, allonger une photographie, un dessin, un objet, **supprimer** des éléments

Réaliser des **motifs** à partir de tampons, de matrices

Graver sur un isorel des éléments collectés puis **tamponner** avec de l'encre, de la peinture liquide ou épaisse, sans ajouter de peintures, avec différentes couleurs, … en variant les orientations du motif

Réaliser des **empreintes** par **pliage**, avec des **tampons ficelles**, en **relief**

Réaliser des **pochoirs**

Changer d'échelle

Calligraphier avec des mots à partir d'un dessin

4. Phase de création

Amener les élèves à concevoir la forme de leur carnet

Assembler, dupliquer, juxtaposer, accumuler, lier, … les éléments.

Les **formes plastiques** peuvent varier :

- format paysage ou portrait, carré, rectangulaire, longiligne, dépliant, accordéon, éventail, petit, grand, très grand, découpé selon une forme d'objet, ...
- carnet objet en utilisant une boîte, un vieux livre, un magazine comme support, mini carnet, carnet géant
- carnets en tissu…
- réaliser un stop motion, un reportage photographique, …

Phase de structuration

A réaliser après chaque phase

Verbalisation

Verbaliser sur les effets produits, dégager du **lexique** à partir du SMOG et RITA pour relancer sa pratique par de nouveaux procédés découverts.

Références culturelles

pour **enrichir** ses connaissances**, relancer** sa pratique par de nouveaux procédés découverts.

III. Le mail Art ou l'art Postal

Le mail Art est une forme artistique qui utilise les divers composants de la correspondance postale ainsi que les services de la poste. La lettre et l'enveloppe deviennent un support d'expression artistique. Les courriers de mail Art adressent un message tout autant par le texte que par l'image.

En temps normal, l'art Postal doit **« passer » par les services postaux** par l'oblitération qui le garantit. L'expéditeur n'exerce plus aucun contrôle sur son envoi ; il ne sait pas dans quel état il parviendra. Les traces de l'acheminement font partie de l'« œuvre ». Cette correspondance créative met en relation la langue écrite et le langage plastique. Elle permet des **échanges**. Elle introduit le rêve, le voyage, le décalage, l'absurde, l'humour, la poésie… et esthétise une pratique fonctionnelle et inventive.

Dans la perspective d'une autre démarche créatrice, il sera possible d'imaginer la forme artistique du mail Art sans passer par les services postaux si l'on veut envisager des grands formats, des textures sur les enveloppes. Toutefois l'idée du timbre, de son oblitération sous forme de tamponnage et d'adresse d'expéditeur jouant sur les mots doit rester prégnante.

L'invention du mail Art commence par des premiers envois de carte postale (Autriche XIXe siècle) et du timbre (Angleterre 1840 et France 1848).

Ben

Dans les années 1950, les artistes des mouvements dadaïste, futuriste et fluxus détournent les circuits traditionnels et institutionnalisés des musées et galeries en adressant par la poste leurs « œuvres d'art ».

En 1962, lors de la New York Correspondance School of Art créée par Ray Johnson, est lancée l'expression artistique du mail Art. **Ray Johnson** le définit comme étant « secret, privé et sans règle ». Des artistes, comme Christian Boltanski, Jean Le Gac, échangent des messages et des objets très divers, On Kawara expédie tous les jours des télégrammes avec la mention *« I am still alive »* ou bien l'heure de son lever, J. Blaine envoie des poèmes, Ben des collages et des objets modifiés. Pour ces artistes, il s'agit de surprendre un destinataire connu ou inconnu par des « envois » de toute nature. Le mail Art va s'étendre pour connaître un véritable essor dans les années 1970.

Ray Johnson, *Sans titre*, 1965, Art Institute of Chicago, don de la collection William S. Wilson de Ray Johnson. © Succession Ray Johnson

On Kawara, série *Today,* Acrylique sur toile et boites en carton sur mesure accompagnées d'une coupure de journal 25 x 33 cm chaque, musée Pinault Collection

Prévert

Travaux d'élèves

Proposition pour une séquence en arts plastiques

Phase d'évaluation

Observer la manière dont chaque élève explore, expérimente et mobilise ses connaissances pour produire une réponse plastique personnelle :

- **Respect de la consigne**
- **Comportement des élèves**
- **Connaissances**

1. Phase de sollicitation

Inciter les élèves à se lancer dans le projet

L'incitation favorisera la création une enveloppe avec des textes et des productions plastiques accompagnée ou non d'une lettre.

2. Phase d'exploration

Travailler l'exploration grâce au SMOG et au RITA (en annexe)

Collecter des images, photos, lettres/lettrines, des boîtes aux lettres
Dessiner, croquer, frotter photographier, coller, décalquer, …
Isoler, **cadrer**
Graver des **motifs** et **les reproduire en tamponnant**
Ecrire des mots, des textes
…

3. Phase d'approfondissement

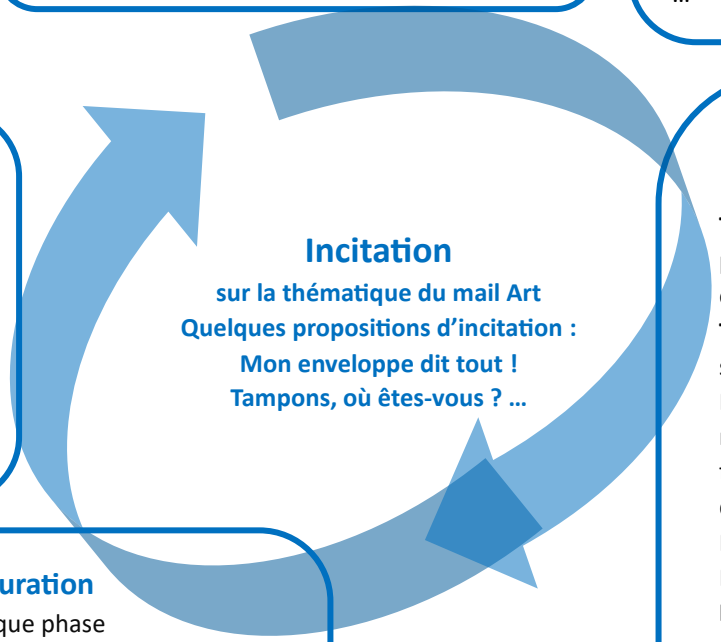
Avec le SMOG et le RITA (en annexe)

Transformer, prolonger, déformer, allonger une photographie, un dessin, un timbre, un objet, **supprimer** des éléments
Tamponner avec de l'encre, de la peinture liquide ou épaisse, sans ajouter de peintures, avec différentes couleurs, …
Produire des **répertoires personnels de frottages** pour représenter les éléments, avec des outils (craies grasses, fusain, crayon graphite, feuilles, …) sur des textures différentes (papier de couleur, de journal, de soie, tissus, …)
Réaliser des **empreintes** par **pliage**, **tampons ficelles**
Produire des **pochoirs**
Imprimer sur des papiers kraft, blancs, de couleurs, de magazines, journaux
Changer d'échelle
Calligraphier avec des mots à partir d'un dessin
Composer des **photomontages**
Utiliser différentes **typographies,** jouer avec les typographies
Créer des faux timbres,
Dessiner avec des crayons, de la peinture, de la laine, …
Différencier le fond de la forme, …

4. Phase de création

Amener les élèves à concevoir la forme de leur mail art

Assembler, dupliquer, juxtaposer, accumuler, lier, … les éléments.
Les **formes plastiques** peuvent varier :
- Petite ou grande enveloppe, sur des papiers différents, des tissus, ...
- Boîtes, …



Incitation

sur la thématique du mail Art
Quelques propositions d'incitation :
Mon enveloppe dit tout !
Tampons, où êtes-vous ? …

Phase de structuration

A réaliser après chaque phase

Verbalisation

Verbaliser sur les effets produits, dégager du **lexique** à partir du SMOG et RITA pour relancer sa pratique par de nouveaux procédés découverts.

Références culturelles

pour **enrichir** ses connaissances**, relancer** sa pratique par de nouveaux procédés découverts.

ANNEXES

Annexe 1 : Les opérations plastiques : RITA

RITA

Les opérations plastiques
selon Daniel Lagoutte, *Enseigner les arts visuels*, Hachette éducation, 2002

REPRODUIRE **ISOLER** **TRANSFORMER** **ASSOCIER**

A. Warhol, 1963
Colored Mona Lisa

H. Cadiou, 1981
La déchirure. Mona Lisa

S. Dali, 1954
Autoportrait en Mona Lisa

F. Léger, 1930
La Joconde aux clés

Reproduire	Isoler	Transformer	Associer
Calquer, copier, doubler, filmer, imprimer, multiplier, photocopier, photographier, refaire, répéter.	**Pour priver :** Cacher, dissimuler, effacer, enfermer, recouvrir, supprimer, voiler. **Pour privilégier :** Accentuer, cadrer, choisir, contraster, découper, désigner, détacher, dévoiler, différencier, distinguer, entourer, extraire, grossir, montrer, recadrer, révéler, séparer, signaler (par des flèches), souligner, suggérer, valoriser.	Ajouter, allonger, altérer, alterner, changer, changer d'échelle, changer de technique (support, médium, outil, geste), changer de couleur, changer le contexte, compresser, convertir, corriger, déformer, déguiser, déplacer, dissocier, effacer, emballer, exagérer, expanser, foncer, éclaircir, fragmenter, froisser, intervertir, inverser, maquiller, métamorphoser, modifier, mouiller, opacifier, raccourcir, rétrécir, substituer, transposer.	Accumuler, ajouter, alterner assembler, collectionner combiner, compléter, empiler entasser, faire cohabiter, fusionner, imbriquer intégrer intercaler, joindre, juxtaposer, lier, multiplier, opposer, prolonger, rapprocher, rassembler, relier, réunir, superposer, unifier.

Annexe 2 : Les variables plastiques : SMOG

SMOG

Les variables plastiques

d'après l'outil élaboré par Christian Louis, Place des Artistes, éditions Sedrap

Support	*Médium*	*Outil*	*Geste*
Ce qui le caractérise : • **son format** : du plus petit au plus grand - du mur à graffiti à l'étiquette. • **sa forme** : formes géométriques simples - formes composées - formes libre. • **sa texture** : lisse - rugueuse - irrégulière - ondulée - absorbante ... • **ses qualités** : souple - transparent ; en plan - en volume ... • **son plan de travail** : vertical ou horizontal	Ce qui le caractérise : • **son état** : solide – pâteux – en poudre - liquide. • **sa texture** : lisse – granuleuse – épaisse ... • **ses qualités** : opaque – transparent – souple – accrochant le support - • **SA COULEUR** • **sa luminosité** : terne – mate – brillante	Ce qui le caractérise : • **sa forme** : brosse large – pinceau – raclette – pointe fine /épaisse... • **son mode d'action** : brosser – frotter – taper – gratter .... • **ses qualités mécaniques** : rigide – souple	Ce qui le caractérise : • **les parties du corps impliquées** : main – bras - corps • **L'AMPLEUR DU MOUVEMENT** • **la structure du mouvement** : spiralée – rythmée – rageuse – arrondie – ondulante • **l'intention du geste**: comme une caresse, énervé, minutieusement appliqué, violent...
Papiers : canson, Ingres, affiche, calque, kraft, carbone, buvard, brillant, imprimé, papier de verre, papier peint, papier journal, papier de soie, rhodoïd... **Tissus :** bâche – nappe – rideau – jute – moquette – gaze – coton ... **Supports variés** : toiles cirées, en plastique transparent - pierre – galets – ardoise – planche de bois – écorce – tôle – brique – savon – cuir – plâtre (à gratter) – terre cuite ou non. - cartons . verre... **Volumes** : boîtes – objets divers (chaise, parapluie, bouteille...) **Images, écrits de toutes natures ...**	Gouache – encres de Chine – encres de couleur – brou de noix – aquarelle – colle à bois – charbon de bois – terre et colle – sable et colle – émail vitrail – plâtre... Certains seront à la fois **médiums et outils** : pastels – fusain – sanguine – craies - bougie bâtons – allumettes – fils et ficelles – fil de fer – chenilles – corde – cailloux et galets – objets divers	main – doigts brosse à colle, à lessiver, à papier peint, de ménage ... balai-brosse - pinceau – éponge – plume – calame - brosse à dents – pince à linge – bouchon – règle – chiffon – balai - pointe – bois taillés – coton-tige - ficelle trempée – couteau à enduire -spatule – raclette - truelle **crayons** : de couleur – feutre – à papier (plus ou moins gras) – stylo bille – stylo plume ... pulvérisateur – fourchette – peigne - pots perforés – tube – billes – ballon – petites voitures ... *outils-médiums* : craie -fusain – pastel ...	Doux, ondulant, rythmé, en zigzag, de bas en haut, en rond, mouvement des doigts, des bras, gribouillage, balayage...

Annexe 3 : Les approches pour regarder une image

Regarder une image, un objet, … le lexique

Approche descriptive

CONNAITRE, DECRIRE, IDENTIFIER, RECONNAITRE

Le langage Plastique

SMOG
Support
Matière
Outils
Geste

FLECT
Forme
Lumière
Espace
Couleur
Temps

Approche sensible

ADMIRER, APPRECIER, PERCEVOIR, RESSENTIR, S'ETONNER, SAVOURER

Le lexique des émotions, des sentiments

Décrire selon son ressenti, son interprétation personnelle.

Faire appel à l'imagination, émettre des hypothèses.

Solliciter les cinq sens :

Si c'était une odeur, un plat, un goût, une texture, un bruit, une musique

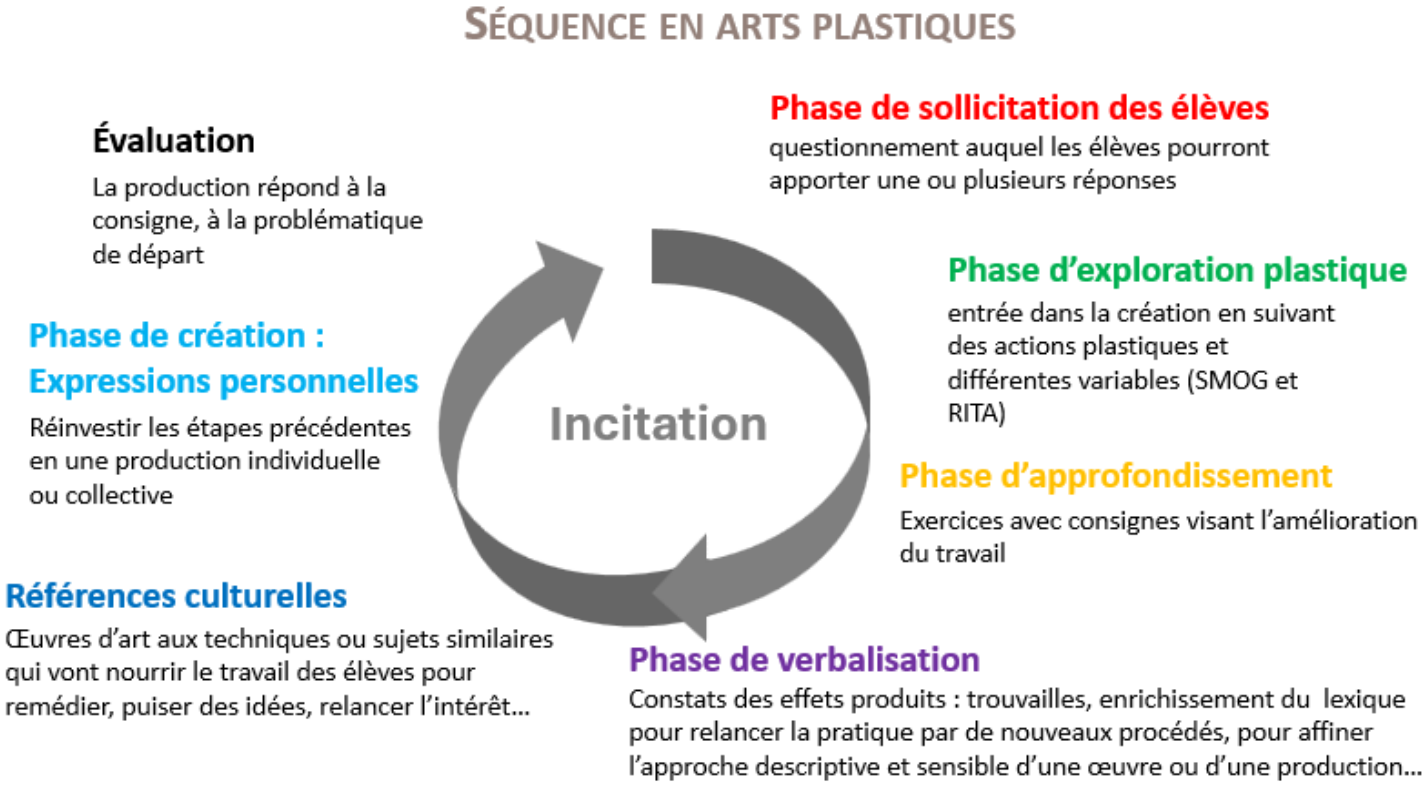
Approche cognitive

Histoire des arts (cycle 3)
Interroger le titre, l'artiste, le courant artistique

Sens de l'image
Interroger le choix du sujet

Histoire
Interroger le contexte historique

Annexe 4 : La séquence en Arts Plastiques



RESSOURCES

Partir loin sans quitter la région parisienne

Le Musée Albert Kahn et son jardin à Boulogne-Billancourt
Le Rambolitrain à Rambouillet
Le Jardin des plantes de Paris
Le Musée du Quai Branly – Jacques Chirac et l'exposition actuelle : **Amazonia** jusqu'au 18 janvier 2026
La Galerie des cinq continents au Musée du Louvre
Le Musée Guimet
L'Institut du monde arabe
https://photo.grandpalaisrmn.fr/pages/les-voyages
Le Musée National de l'histoire de l'immigration
L'exposition un hymne à la Finlande au Petit Palais, **Pekka Halonen**, jusqu'au 22 février 2026

La littérature jeunesse sur le voyage : albums et documentaires

Albums

Le grand voyage, Camille Andros et Julie Morstad, Ed. Gallimard jeunesse
Laurent tout seul, Anaïs Vaugelade, Ed. Ecole des loisirs
Le loup qui voulait faire le tour du monde, Orianne Lallemand et Eléonore Thuillier, Ed. Auzou
Le grand voyage de monsieur Caca, Angèle Delaunois et Marie Lafrance, Ed. Les 400 coups
Le Voyage de Christophe Colomb, Hélène Montardre, Ed. Nathan, coll. « Petites histoires de l'Histoire »
La Mythologie en BD : L'Odyssée, les aventures d'Ulysse, Ed. Casterman,
Méditerranée, Baudoin, Ed. Gallimard, coll. « Albums junior »
La Fabuleuse Cuisine de la route des épices, Alain Serres, Ed. Rue du monde
Des fourmis dans les jambes, Nicolas Bouvier, Ingrid Thobois et Géraldine Alibeu, coll. La joie de lire
Le monde en 11 voyages extraordinaires, Isabel Minhos Martins et Bernardo P. Carvalho, Ed. Helvetiq
Anuki, le Grand Voyage, Senegas et Maupomé, Ed. Geographia
L'odyssée cartographique de Ptolémée, Jean Leveugle avec Emmanuelle Vagnon, BNF Editions
Le cartographe du roi, Olivier Melano Ed. Ecole des loisirs
Baltique, à pied d'île en île, Nicolas Jolivot, Ed. Hongfei Cultures
Japon, à pied sous les volcans, Nicolas Jolivot, Ed. Hongfei Cultures
Voyages dans mon jardin, Nicolas Jolivot, Ed. Hongfei Cultures
L'homme qui marche, Géraldine Elschner et Antoine Guilloppé, Ed. Canopé collection du pont des arts
La fabuleuse découverte des îles du dragon, Kate Scarborough et Martin Manitz, Ed. Hatier
Lettres des Isles Girafines, Albert Lemant, Ed. Seuil jeunesse
Ciels rouges, sur la route de la soie, Isabelle Simler, Ed. Courtes et longues
Voyage en train, Gérard Lo Monaco, Ed. Albin Michel jeunesse
Aller bon train, Pauline Delabroy-Allard et Cati Baur, Ed. Thierry Magnier
Un train pour chez nous, Azouz Begag et Catherine Louis Ed. Thierry Magnier
Le brise-glace, Une expédition dans le Grand Nord polaire, Laurence Pivot et Gilles Rapaport, Ed. Le Genévier
Un tour du monde en papier, Martina Manyà, Ed. Rue du monde
Sur le chemin de la maison, Valentina Lungo avec la participation d'Enrico Delmastro, Ed. Les Doigts Qui Rêvent
Voyage aux pays du rhum, Titouan Lamazou et Gilles Laurandon Ed. Le Cherche midi

Les derniers géants, François Place, Ed. Casteman
Le livre des navigateurs, François Place, Ed. Gallimard Jeunesse
Du pays de Jade à l'île Quinookta, Atlas des Géographes D'Orbae - Vol 2, François Place, Ed. Casterman
Magasin zinzin, aux merveilles d'Alys : pour fêtes et anniversaires, Frédéric Clément - Ed. Ipomée-Albin Michel
Le petit navigateur illustré, Elzbieta, Ed. L'école des loisirs
Ma vallée, Claude Ponti, Ed. L'école des loisirs
…

Documentaires

KIDIDOC n°2 : Les Pirates, Nathan, 2013 – cycles 2 et 3
L'Aventure des pirates, Jean-Michel Billioud, Gallimard, coll. « Le petit monde animé » – cycle 2
Les Grands Explorateurs en BD, Sophie Crépon, Bayard Jeunesse, 2017
Magellan, le premier tour du monde, Gérard Soncarrieu, Hachette, le Livre de poche
Les petits livres des éd. Quelle histoire ! avec les titres : Vasco de Gama, Magellan, Christophe Collomb, Jacques Cartier, Marco Polo, Soliman…, coll. « Les grandes figures de l'Histoire »
Les Trésors, Christine Sagnier, Fleurus
…

Des films à voir

Pirates des Caraïbes (2003-2017), film produit par Walt Disney, sur la piraterie
Les Mystérieuses Cités d'or dessin animé fiction sur la conquête de l'Amérique du Sud (1982) coproduit par France 2, 39 épisodes
Il était une fois… les explorateurs : les premiers navigateurs, dessin animé documentaire avec le concours du CNC.

Programmation Ecole et Cinéma 2025/2026 :
Cycle 2 :
A vol d'oiseau, Programme de 2 courts métrages et d'un moyen métrage
Emily Worms, Gabriel Hénot Lefèvre, Charlie Belin, 2022
Microcosmos, Claude Nuridsany et Marie Pérennou, 1996
Katia et le crocodile, Vera Simkavajan, Jan Kucera, 1966
Cycle 3 :
*Les Pionniers du cinéma***,** Programmes de 13 courts métrages, 1895 à 1914
Le peuple loup, Tomm Moore, Ross Stewart 2021
Adama, Simon Rouby, *2015*

Ouvrages et sitographies

Vous retrouverez tous les documents sur le site **Eac78.fr**

Ouvrages pédagogiques : Voyage

BnF – Les essentiels Le récit de voyage Les écrivains voyageurs
En route, moussaillons ! Carnet de voyage – Ville de Nantes
Carnets de voyage : du livre d'artiste au journal de bord en ligne, Pascale Argod Scéren CRDP Auvergne

50 activités autour du carnet de voyage, Anne Marie Quéruel et Pierre Gallo, , CRDP Basse-Normandie
Carnets de dessins, Sylvaine Lugand et Danièle Margalejo, Ed. Magnard
Arts visuels et cultures du monde (volumes 1 et 2), Yves le Gall et Nicole Morin Ed. Scérén CNDP-CRDP
Arts visuels et voyages, civilisations imaginaires, Yves Le Gall, Ed. Scérén CRDP Poitou Charente
Re créatifs, de la MS au CE2, Ed. Accès

Valise et transport :

Arts visuels et voyage – dossier pédagogique de l'Académie de Clermont Ferrand :
https://mediascol.ac-clermont.fr/lelf/wp-content/uploads/sites/3/2020/01/ARTS-VISUELS-ET-VOYAGES-1.pdf
https://ien-carrieres.ac-versailles.fr/IMG/pdf/la_valise_ressources_culturelles_1062160.pdf

Cartographie :

https://ien-bezons.ac-versailles.fr/IMG/pdf/CARTOGRAPHIE_ET_ARTS_VISUELS.pdf
Musée national de l'immigration, Paris :
https://www.histoire-immigration.fr/comprendre-les-migrations
Exposition « Voyage, Voyages » Mucem Marseille : https://mucem.org/expositions/voyage-voyages/
Bibliographie autour de l'exposition cartes et voyage à la BNF :
https://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/bibliographies/lectures_pour_tous-cartes-voyages.pdf
https://culturealecole59.site.ac-lille.fr/2025/03/13/arts-visuels-et-voyages/

Carnet de voyage, livre de bord

https://www.cnap.fr/journal-intime-carnet-de-voyage-livre-de-bord
https://www.ipefdakar.org/IMG/pdf/carnet_de_voyages.pdf
https://art-culture68.site.ac-strasbourg.fr/experience_art/carnets_croquis/index.htm
https://hal.science/hal-01588710/document
https://textessurlesartsplastiques2.blog/2023/12/04/carnets-de-voyages-1-contemporains-retours-aux-traces/
https://ed-feld.fr/carnet-de-voyage/

Cabinet de curiosités

Dossier pédagogique « Bêtes en scène » p. 43 à 53 : https://www.ac-versailles.fr/les-dossiers-pedagogiques-des-projets-departementaux-122936

Art postal :

https://www.pedagogie.ac-nice.fr/dsden06/eac/2024/11/03/lart-postal/
https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eac24/wp-content/uploads/sites/101/2021/02/Le_Mail_Art_ou_Art_postal.pdf
https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/upload/docs/application/pdf/2013-02/art_postal_intervention_2013_01_28.pdf
https://www.centrepompidou.fr/fr/pompidou-plus/magazine/article/retour-a-lexpediteur-sur-la-piste-du-mail-art

La photographie :

http://77lezarts.free.fr/

Le stop motion :

https://europe-arts.fr/4778-2/
https://prim76.ac-normandie.fr/stop-motion-en-classe-une-aventure-creative-pour-tous

RESONANCES INTERDISCIPLINAIRES

Français

Lecture

Lire et comprendre des textes, des récits, des albums, des documentaires en lien avec les voyages

Ecriture

Imaginer et écrire des récits de voyage

Ecrire des cartes postales lors des voyages scolaires

Rédiger des carnets de voyage

Comparer différents alphabets

Vocabulaire : l'enrichir (lexique du voyage, des transports, …)

Langues vivantes

Ecouter et comprendre quelques messages oraux

Découvrir les aspects culturels d'une langue étrangère ou régionale

Nommer des lieux, des objets, des moyens de transport

Education musicale

Ecouter, découvrir et capter de nouvelles sonorités à travers les voyages. Les décrire

Imaginer et créer les paysages sonores de voyages réels ou imaginaires

Découvrir de nouveaux instruments de musique

Chanter (chants du monde) Cf. Bulle musicale

Education Physique et sportive

Adapter ses déplacements à des environnements variés Cf. Bulle artistique en danse

Histoire et géographie

Se repérer dans le temps et l'espace (carte, planisphère, …)

Découvrir des continents, des pays, de cultures

Aborder le thème « se déplacer » en cycle 3 (déplacements, moyens de transports)

Aborder le thème de l'exil : la shoah

Sciences et technologie

Imaginer des moyens de transport futuristes

Mathématiques

Mesurer des déplacements

Vivre ensemble – EMC

S'engager dans un projet de classe

Partager ses émotions, ses ressentis

Respecter autrui et accepter les différences

S'ouvrir à d'autres culture, à l'altérité