

Le Dessin dans les programmes des Arts Visuels :
Progression du cycle 1 au cycle 3.

A l'Ecole Maternelle, l'enfant dessine spontanément.

Pour enrichir ces productions spontanées, **on fera en sorte que l'enfant multiplie ses expériences gestuelles et ses rencontres visuelles.**

En Petite Section

- Proposer des **outils** et des **médiums** adaptés à l'âge des enfants.
 - Crayons de couleur de gros calibre
 - Pastels gras
 - Pinceaux brosses plats ou ronds de différentes grosseurs
 - Gouaches épaissies au sable ou à la colle
 - Outils insolites (fourchette, bout de bois, petite voiture en plastique etc...)

- Travailler sur différentes **surfaces** et différents **formats**.
 - Horizontales
 - Verticales
 - Plans inclinés
 - Au sol

- Varier les **supports**.
 - Papier aux textures variées (canson, journal, carton ondulé)
 - Toiles tendues
 - Plaques de bois
 - Tranches de terre

Quelles Expériences Gestuelles ?

Tout d'abord, l'enfant *joue* en laissant sa trace.

Il s'agit ensuite de l'amener à **observer son tracé et à en parler**. On remarque sa **forme**, sa **taille**, sa **complexité**, sa **couleur**.

Puis on s'intéresse à la **densité des traits**, à leur **orientation**, et à leur **mouvement**, à leur **répétition** ou à l'**alternance de traits et de formes**.

Autant d'éléments à observer et à nommer, autant de moments où l'on montre à l'enfant que son tracé nous intéresse, ce qui l'amènera dans un second temps à désirer agir : il va chercher à **conduire ses tracés**, à **isoler et répéter certains éléments**, à en **repérer d'autres** sur la feuilles de son voisin et à les **imiter**.

Le geste se précise et l'enfant commence à dessiner à partir d'une intention.

Quelles Rencontres Visuelles ?

On observe des **formes de l'environnement quotidien**, des **éléments d'une peinture**, d'une **architecture** et on les met en lien avec les formes observées sur les dessins des enfants.

C'est le dialogue et les commentaires (des détails, à l'impression générale) autour de ces rencontres visuelles qui vont permettre à l'enfant de mémoriser, de fixer ce rapport entre son intention, son geste et la trace qu'il laisse sur le papier.

Les travaux sont classés, répertoriés, annoter, de manière à ce que chaque enfant puisse avoir accès à sa propre progression.

En Moyenne Section

- Elargir la palette d'**outils** et de **médiums** utilisés en petite section.
 - Encre
 - Fusains
 - Pastels secs

- S'attacher à constituer une **réserve de formes**
 - Dessins ou fragments de dessins
 - Empreintes variées
 - Images (paysages –habitat –portraits -personnages) prélevées dans des magazines.

C'est à partir des recherches que les enfants feront autour des formes - en en produisant eux-mêmes ou en en prélevant dans leur environnement (prises de vue photographiques) que la réserve se constituera.

La collection ainsi constituée participera à l'enrichissement de l'imaginaire des enfants.

Les tris opérés au sein de la collection pour classer les différentes formes conduiront les enfants à commencer à **repérer des éléments de composition qu'ils mettront en lien avec leurs propres productions.**

En Grande Section

- Proposer un plus large éventail d'**outils** et de **médiums** qui seront utilisés en fonction d'une intention précise et énoncée.
 - Crayons noirs et de couleurs
 - Pinceaux fins
 - Craies
 - Calames
 - Gommages de réserve

L'enfant choisira outils et procédés et combinera ses tracés dans un but précis :

- ❖ Imaginer un univers (mettre en lien situation et personnages)
- ❖ Mettre en mémoire des événements vécus à l'école.

Ces mises en mémoire individuelles seront confrontées entre elles et à d'autres manières de garder une trace comme la photographie par exemple.

- Alternier les activités de dessin, de graphisme, et d'écriture qui sont trois formes d'activités complémentaires mais qui ont chacune leur spécificité.
 - ✚ Le **dessin** invite à représenter et à figurer.
 - ✚ Les **activités graphiques** permettent de jouer avec des formes produites ou reproduites pour créer des variations de tracés sur des surfaces.
 - ✚ L'**écriture** demande de combiner les éléments d'un code.

A l'École Élémentaire, le dessin demeure un contenu d'enseignement majeur.

Les enfants dessinent

- Lors des séances ponctuelles
- Dans le cadre d'un projet en l'associant à d'autres formes d'expression comme la littérature ou la musique par ex.

On proposera aux élèves de

- Combiner des outils et des médiums différents
- Associer des outils graphiques à d'autres moyens comme la peinture, la photographie, le volume.
- Comparer la représentation d'un même objet selon deux modes, en dessin et en photographie. Cela permet de dégager une meilleure compréhension de ces deux modes opératoires qui fournissent chacun des informations différentes sur l'objet.
- Repérer les dessins de leur univers visuel, de la bande dessinée aux animations télévisées, des caricatures aux images de synthèse comme autant de variations de représentation.
-

Au cycle 2, l'enseignant incite les enfants à dessiner en proposant de

- Prélever des **éléments** de composition de bâtiments de l'environnement.
- Croquer un élément ou les **grandes lignes de composition d'une œuvre**, lors d'une visite au musée, ou lors d'une exposition, à défaut à partir d'une reproduction.
- Agir sur des **supports variés** et en particulier sur des supports ayant déjà une fonction (images, journaux et revues) pour la modifier.
- Fabriquer son propre **carnet à dessins** et d'y inscrire la **trace des paysages** qui les ont touchés, d'**objets rencontrés** ou de **détails observés**.
- Utiliser des **outils moins courants** (sanguine, pierre noire et pierre blanche, plume et encre de chine, effaceur d'encre, aquarelle)
- Découvrir des **procédés plus complexes** (monotypes).

Les situations d'apprentissage prennent appui sur le désir que les enfants ont de transposer leur acquis antérieurs dans des productions originales et variées.

- ❖ Certains dessins peuvent être faits « devant le motif », d'autres d'après le souvenir conservé (image mentale)
- ❖ L'écoute d'une histoire sans illustrations peut être un prétexte à dessiner les personnages ou une scène de l'histoire, puis à comparer les différentes interprétations.
- ❖ « Sortir » un dessin d'un carnet de dessins (utiliser le papier calque) et le mettre en jeu dans un autre contexte (on imagine une autre histoire).

Un travail autour de **l'écriture sous son angle esthétique** peut également être engagé. Dans un premier temps, les élèves joueront sur les **trajectoires de la ligne, l'épaisseur du trait, l'appui de l'outil, l'amplitude du geste, la limite des tracés, les rythmes**. Puis, on s'intéressera à la diversité des écritures. On présentera des **calligraphies** variées, **enluminures, calligrammes, abécédaires, graffitis**, l'insertion de la lettre et du mot dans la peinture (Schwitters, Picasso etc).

Au cycle 3

Comme au cycle 2, l'élève dessine pour **s'exprimer, mémoriser, raconter et inventer**. Mais, il commence à utiliser le dessin pour **anticiper**.

On pourra organiser des séances de **dessin d'observation**, mais on incitera l'élève à dessiner plus particulièrement **en fonction d'un projet** : dessiner pour élaborer un scénario ou préparer la fabrication d'un objet en volume, en donnant forme à sa pensée.

L'enseignant valorise la recherche et les tâtonnements ; les **dessins préparatoires** sont un excellent support d'échanges langagiers et de prise de conscience.

Techniques/supports

Le dessin

Supports

graphite
crayon noir à mine de
plomb et crayon de
couleur
plume et encre
marqueur
pastel à l'huile et crayon
pastel
pastel
carte à gratter
aquarelle
fil de fer
programme d'ordinateur
corps (pour des spectacles)
gesso
fusain
papier de soie

Techniques

contour
dessin de mouvements
physiques
perspective
impression à l'humide
lavis
divers traits
hachures croisées
gribouillis
dessin technique
perspectives multiples
gravure en creux et eau-
forte
gravure (monotype)
variété de nuances
maculage et calque par
frottement
réserve

Habilités et concepts

réalisme
• choix du site
• grille
• détail
impressionnisme
expressionnisme
positif et négatif
économie
observation
géométrie
exagération
dominance
répétition
raccourci
superposition

La sculpture

Supports

argile
plâtre
bois
métaux et fil de fer
tissu
objet trouvé
plastique
papier
environnement
corps humain
verre
ficelle et fil de fer
papier mâché
aliments

Techniques

cuisson
tournage
façonnage à la main et
assemblage
vernissage et préparation
de vernis
techniques additives et
soustractives
taillage et modelage
travail du bois
découpage et soudage
couture
 finition et décoration
moulage et fabrication de
moules
soudure
collage

Habilités et concepts

réalisme
expressionnisme
sculpture linéaire
sculpture expérimentale
sculpture plastique
(fluide)
économie
mouvement
mouvement implicite
équilibre et harmonie
espace
forme
texture
techniques mixtes

Le dessin dans les programmes d'arts visuels

Il peut avoir plusieurs fonctions : expressive, informative, projective, mnémonique, heuristique.

○ **Fonction expressive : la trace du mouvement de la pensée**

Le dessin peut se libérer des contraintes de la ressemblance à toute chose existante. Il est abstrait. Il manifeste le plaisir d'une main qui se laisse entraîner par l'instrument traceur.

Chaque dessin d'enfant reflète les sentiments, les aptitudes intellectuelles, le développement physique, les acquis perceptifs, l'implication créatrice, les goûts esthétiques, et le développement social de l'enfant

○ **Fonction informative : le schéma explicatif**

Le dessin est un instrument d'analyse grâce auquel nous prenons connaissance de la nature des objets et des êtres. Le dessin n'est nécessairement semblable à l'aspect extérieur de cet objet. Il en est l'image le signe. C'est un mode d'expression fictif, commode. Le dessin représente les choses telles que l'esprit les perçoit. Il y a donc plusieurs niveaux d'interprétation de l'objet en image, de l'image réaliste au signe abstrait, au signal, voire au symbole. Cette fonction signifiante est présente dans tout les dessins.

○ **Fonction d'anticipation : le projet**

Pour fabriquer des objets, édifier une construction, il est besoin auparavant d'établir des plans, des schémas, des croquis cotés. Le dessin est le squelette de l'œuvre à réaliser. Tout projet d'élève s'exprime par ce type de dessin qui donne à voir ce qui n'est pas encore là.

○ **Fonction mnémonique : la représentation de ce qui n'est plus.**

Un dessin descriptif peut aider à conserver la mémoire de ce qui a été vu, conçu ou imaginé, la représentation permettant d'en conserver une trace. Suite à une sortie scolaire, on peut demander aux élèves de réaliser une sorte de reportage dessiné qui tiendra lieu de compte rendu de l'activité.

Pour raconter un événement, pour rédiger le texte d'un récit, on peut demander aux élèves d'imaginer par exemple le lieu où se déroule l'histoire, et même de le dessiner, pour mieux le décrire ensuite par écrit.

○ **Fonction heuristique : une pensée en action**

Le dessinateur effectue des choix, sa ligne hésite, puis devient davantage insistante en étant plus appuyée. La ligne ressemble à la pensée et non point à la chose. Le dessin ressemble plus à l'action qu'à la chose : l'exercice des cadavres exquis cher aux Surréalistes, les réalisations de Mondrian qui ramène les choses à quelques signes codés (verticales, horizontales, trois couleurs, noir et blanc)...

	Contenus	Fonctions du dessin	Compétences
Cycle 1	Fins expressives (communiquer) <ul style="list-style-type: none"> - Expression gestuelle - Fonctions de langage, écriture - Langage plastique 	Fonction expressive	<i>Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation</i>
Cycle 2	Fins documentaires <ul style="list-style-type: none"> - Moyens techniques (outils, maîtrise du geste). Graphie de l'écriture et des arts décoratifs - Dessins préparatoires, croquis explicatifs, schéma, plan de fabrication... Illustration : textes littéraires, albums lus, bande dessinée - Expression spontanée 	Fonctions informative, anticipative, mnémonique (relatif à la mémoire)	<i>Utiliser le dessin dans ses diverses fonctions (expression, anticipation, enregistrement)</i>
Cycle 3	Fins cognitives <ul style="list-style-type: none"> - Apprentissage graphique - Expression d'une sensation, mise en forme d'une idée, codes de représentation - Représentation d'un univers personnel (carnet) 	Fonction heuristique (qui sert à la découverte, à la recherche)	<i>Utiliser le dessin dans ses différentes fonctions en utilisant diverses techniques</i>

L'évolution du dessin chez l'enfant.

Le dessin passe par quatre phases :

- ✚ Le dessin involontaire ou **le réalisme fortuit** (l'enfant n'imagine pas que ces lignes tracées par lui, puissent représenter des objets).
- ✚ Plus tard quand il remarque une ressemblance entre son tracé et un objet, on passera au **réalisme voulu**, avec souvent une accumulation de détail.
- ✚ La troisième phase est celle du **réalisme intellectuel** : l'enfant représente alors l'objet au-delà de ce qu'il peut en voir.
- ✚ La quatrième phase est le stade du **réalisme visuel** avec une soumission maladroite à la perspective (10 ans et plus)

Voici quelques procédés souvent utilisés par les enfants

- ✚ **La transparence** : L'intérieur d'une chose et son extérieur sont représentés simultanément.
- ✚ **Les changements de point de vue.**
- ✚ **Le rabattement** (afin de tout montrer)
- ✚ **La perspective hiérarchique** : ce qui est psychologiquement plus important est représenté plus grand.

Les Programmes en Arts Visuels.

Les quatre champs d'action déclinés en activités différenciées dans les trois cycles.

Le Dessin

Au *cycle 1*, on s'intéressera au dessin en tant qu'association du geste et de sa trace.

Au *cycle 2*, on prendra soin que les enfants pratiquent le dessin régulièrement, dans de multiples occasions : ébauches, croquis, notes, plans ainsi que les dessins d'imagination et de narration à partir d'albums lus par exemple.

Au *cycle 3*, le dessin va être abordé dans différentes fonctions. Je citerai les trois majeures.

La fonction expressive : expression d'une sensation, mise en forme d'une idée, représentation d'un univers personnel (imaginaire, fantastique, poétique), figuration d'une fiction, transformation de la réalité, communication, narration.

La fonction d'anticipation : dessins préparatoires à un projet.

La fonction mnémonique : mise en mémoire d'un événement (la représentation de ce qui n'est plus).

Le carnet de dessin est introduit : il permet de garder en mémoire les essais divers, de les comparer, de les faire évoluer.

Les Compositions Plastiques

Au *cycle 1*, il s'agit d'activités de fabrication d'objets et de manipulations de matériaux.

Au *cycle 2*, en jouant sur les formes, les couleurs, les matières et les objets, les enfants vont être amenés à enchaîner des opérations pour chercher à produire des effets.

Au *cycle 3*, les Activités d'Assemblage et de Sculpture permettent aux élèves d'appréhender peu à peu la notion de structure par opposition à celle de l'habillage.

On s'attachera à la présentation du travail, à sa mise en valeur, à sa mise en scène.

De la trace à l'occupation de l'espace

1/ Les conditions de production

La trace est l'élément primitif.

(l'enfant n'a pas attendu les séances d'arts plastiques de l'école maternelle pour faire des traces avec son doigt dans la purée !)

La trace qui se structure va devenir signe. Observons un élève qui peint :

Il plonge sa brosse dans un pot de gouache, il trace une ligne.

Il replonge dans le même pot et poursuit son dessin.

Il change de couleur pour remplir l'intérieur de la forme.

Il change encore pour tracer un soleil.

Il colorie le reste.

Il rajoute ici où là quelques éléments puis va chercher un crayon gris pour mettre son nom et il appelle le maître pour lui montrer son œuvre.

L'enfant a effectué un certain nombre de choix tout au long de sa production :

Il a changé plusieurs fois de couleurs,

Il a commencé par un dessin avant de remplir la surface puis de rajouter des graphismes.

Mais au fond, c'est le maître qui dans la conception de la séquence, a opéré le plus grand nombre de choix. C'est lui qui a donné la feuille de papier à dessin, les peintures, les brosses. Et ces choix ont conditionné l'esthétique des productions qui se ressemblent.

Comment, après cette première expérience, chercher à enrichir leurs traces ?

2/ Genèse de la trace

L'enfant est placé en situation de manipulation, d'expérience.

Il va produire et réfléchir

Il va constater et mémoriser pour pouvoir réutiliser.

3/ L'influence du support

- ✓ Sa texture
- ✓ Sa couleur
- ✓ Sa taille
- ✓ Sa forme

4/ L'influence de la matière

- ✓ Sa nature
- ✓ Sa texture
- ✓ Sa couleur
- ✓ Sa valeur

5/ L'influence de l'outil

6/ L'influence du geste

De la trace à la forme

De la forme au signe

De la structuration des signes à l'occupation de l'espace