

L'IMAGE

1 - Réunir des images : Les enfants apportent des images de toutes sortes (petites, grandes, en couleur, en noir et blanc....) pour constituer une collection d'images.

2 - Inventorier les images : Les classer, les ordonner selon leurs ressemblances ou leurs différences, par exemple :

- des images avec du texte.
- des images publicitaires.
- des images d'histoire.
- des vignettes de B D.
- des photos de reportages.
- des images de sculpture.
- des images de cinéma.
- des cartes postales.
- des pages de magazine.
- des images sans texte.
- des images de sciences.
- des images de géographie.
- des photos de mode.
- des images d'objet.
- des images informatiques.
- des affiches.
- des timbres-poste.
- des posters...

3 - Ranger et trier les images :

- *selon un axe thématique* : selon ce qu'elles représentent ou évoquent.
 - des images de rêve.
 - des images humoristiques.
 - des images du ciel, de l'air.
 - des images d'animaux.
 - des images de fête.
 - des images de cauchemar.
 - des images mystérieuses.
 - des images de l'eau.
 - des portraits ou autoportraits.
 - des maisons, des paysages...
- *selon un axe plastique* : selon les formes, les couleurs, la lumière...
 - des images noires, blanches.
 - des couleurs vives.
 - couleurs chaudes, froides.
 - des images écrites.
 - des images déformées.
 - des imp. de volume.
 - des imp. de mouvement.
 - des noires et blanches.
 - à dominante rouge...
 - des figures géométriques.
 - des images floues.
 - des impressions de vitesse.
 - des imp. de relief.
 - des symétries...

4 - Afficher des images : constituer un mur d'images.

5 - De l'objet géographique à l'objet plastique : par exemple sur le thème du volcan; collectionner des images différentes, les afficher et les représenter plastiquement selon des pistes variées :

- vue d'avion.
- cratère explosif.
- fontaine de lave.
- vue panoramique.
- coulée de lave.
- explosion.
- vue du cratère.
- le chaud / le froid.
- clair / foncé.

6 - Du portrait à l'autoportrait : d'après un série d'images des magazines, laisser transparaître.

- la vieillesse. ➤ la jeunesse. ➤ la souffrance.
- l'exubérance. ➤ la nonchalance. ➤ la monstruosité...

7 - Du réel à l'imaginaire : D'une série d'animaux constituer un bestiaire d'animaux fantastiques. Sur le thème de l'eau, distinguer : eaux vives / eaux mortes / eaux transparentes...

8 - De l'étude documentaire à l'imaginaire : Sur le thème de l'arbre, lui faire évoquer une forme humaine, un habitat...

9 - Transformer des murs d'images :

- des images à l'envers. ➤ des images associées.
- cacher des images. ➤ détourner des images.
- des images qui posent une question.
- des images qui répondent à une question.
- des images qui font une histoire.
- des images qui font une image...

10 - Mettre un titre à une image ou à une série d'images (ou plusieurs titres à une seule image).

11 - Se servir de l'image : s'approprier une image, détourner le sens d'une image (décalque, photocopie, collage, lucarne...).

TRAVAIL D'APPROFONDISSEMENT

1 - Faire appel à l'affectivité :

- Opposer 2 couleurs, 2 formes, 2 matières et les associer pour montrer qu'elles sont ennemies.
- Faire la même chose avec des couleurs... voisines pour montrer qu'elles sont amies.
- Mélanger de la peinture à du sable et à de la colle, l'étaler, et y mettre une marque personnelle (trace, empreinte, signe...) facilement identifiable.
- Modeler dans des matières de malléabilité différente : terre, pâte à bois, plastiline, plâtre mélangé avec des chiffons...
- Confectionner une caverne avec de la terre et divers matériaux.

2 - Mettre en relation :

- Exagérer le mouvement général d'un dessin (reproduire un timbre-poste avec une grosse brosse).
- Rendre incertain : Mélanger deux dessins à l'aide de calques.
- Déformer : quadriller un dessin et modifier le quadrillage.
- Dissocier : couper un dessin et faire glisser les parties.
- Envelopper : donner à dessiner à des camarades un objet enveloppé.
- Comprimer : dessiner un objet, un visage... et plier.

3 - Mettre en oeuvre une intention :

- Être excessif en choisissant un parti pris.
 - Colorier un dessin simple en choisissant les couleurs au hasard.
 - Dessiner uniquement à l'aide de segments de droites, d'une ligne continue...
- Déformer en utilisant une contrainte.
 - Un personnage devra remplir un carré, un rond, un triangle...
 - Dessiner deux objets qu'on rendra ressemblant.
- Représenter un être hybride en s'aidant de parties d'animaux connus.
- Représenter la fureur. Par ex. en mimant la colère.
- Retourner aux origines : imaginer le commencement du monde.

Quelques exemples

1 – Des images de « paires ».



