



Aventures africaines en noir et blanc

CM Romanèche Thorins, classe de Mme Bochit

Au musée des Ursulines, un atelier de découverte de la gravure :

des œuvres

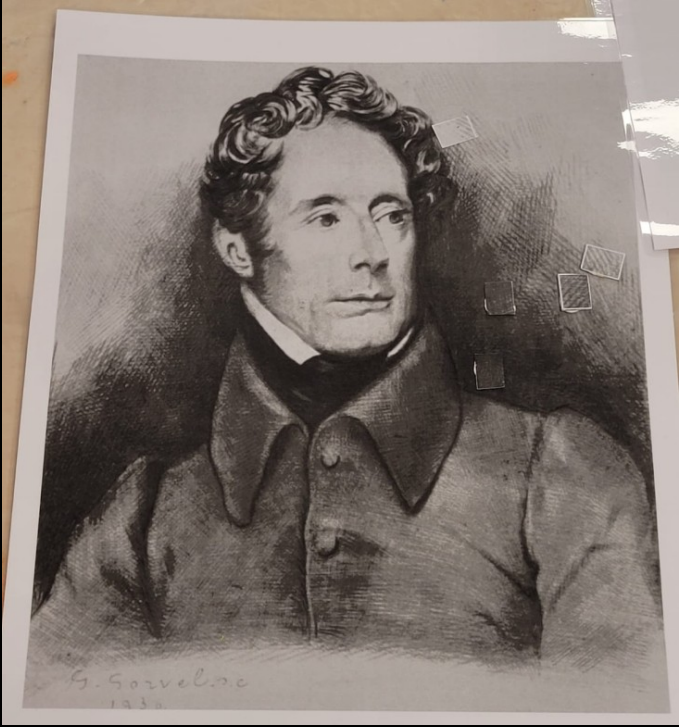


le rhinocéros
Dürer



le petit chaperon rouge
Doré

une observation de la valeur (plus ou moins foncé ou clair)
selon la densité des traits, motifs



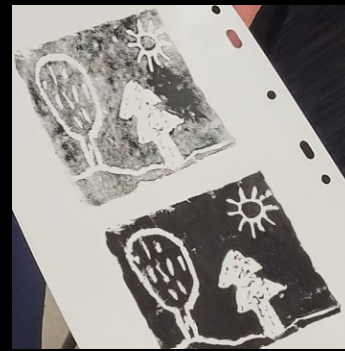
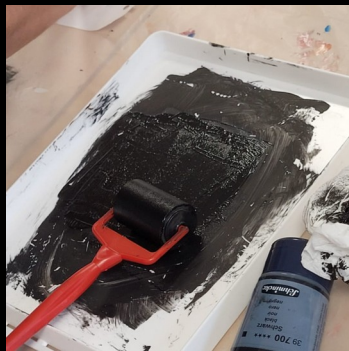
En classe, présentation du projet :

Trois groupes vont créer, chacun, une fresque africaine racontant une histoire en deux épisodes, en utilisant la gravure.

Sur un fond noir, des impressions en blanc (épisode du matin) - sur un fond blanc, des impressions en noir (épisode du soir).

Les élèves découvrent une technique de la gravure : dessiner, tracer en creusant (avec une pointe de stylo ou de compas) une matrice en carton plume ou polystyrène et en la recouvrant de peinture avant de la presser sur un support.

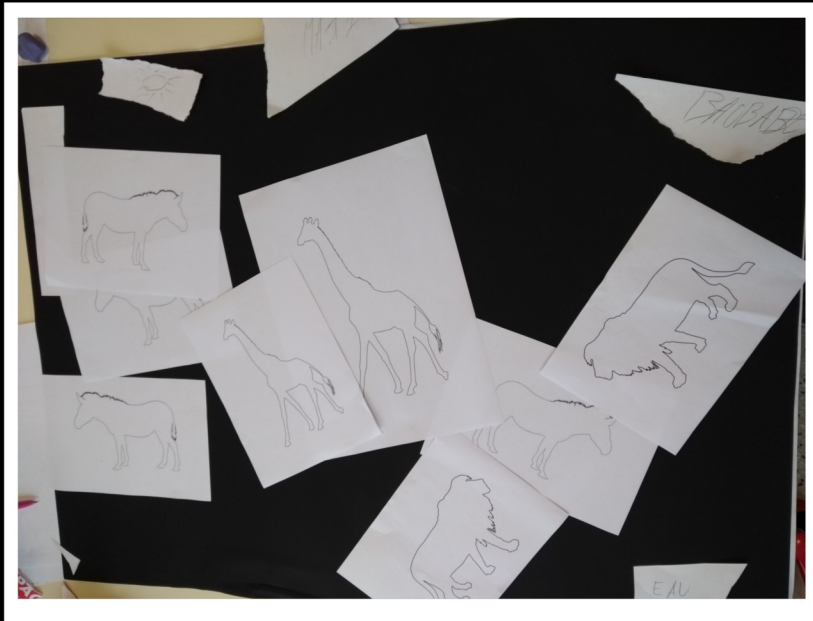
Ah, oui, le résultat apparaît inversé, en miroir !



L'invention de l'histoire, la maquette de la fresque :

Il faut se mettre d'accord (ce n'est pas toujours facile !) et inventer l'histoire.

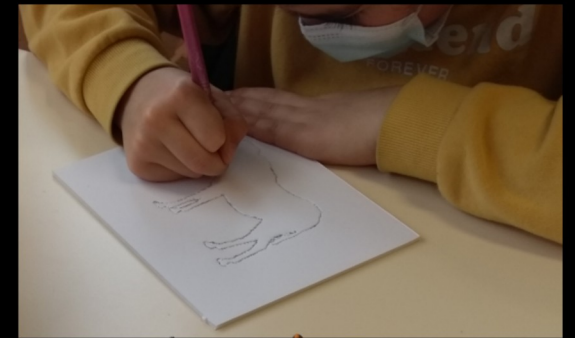
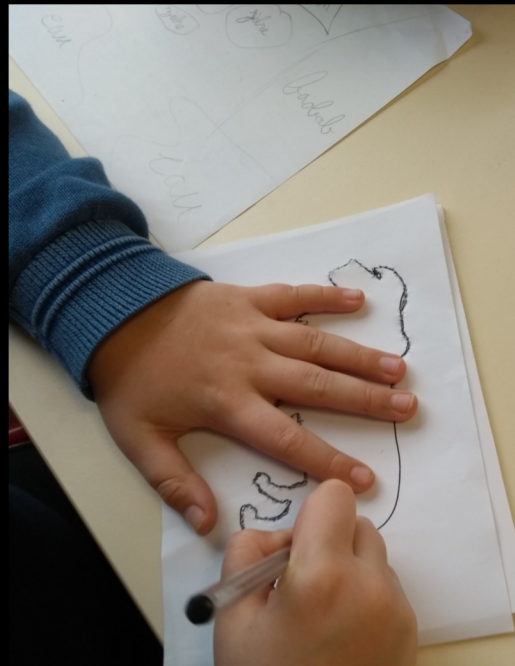
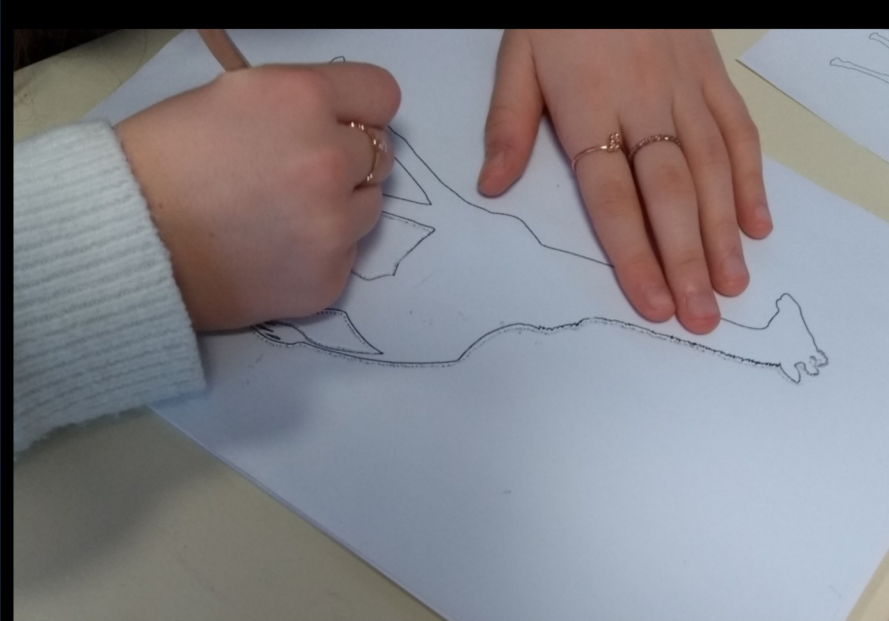
Pour s'en souvenir et avoir une trace de la position des animaux, les élèves écrivent et placent des images de silhouettes d'animaux sur de grandes feuilles : les photos seront utilisées lors de la réalisation des impressions.



La gravure des matrices:

Chacun grave au moins un animal : une silhouette imprimée fournie est posée sur un morceau de carton plume ; il s'agit de repasser sur le contour en appuyant fortement avec une pointe. Puis l'intérieur est décoré avec des graphismes.

Références culturelles : des décorations ethniques africaines / « le rhinocéros » de Dürer.



La réalisation des fresques : l'impression à partir des matrices gravées

