Master 1 MEEF – Saint-Brieuc -TD2 –TP3 - CHALIMAND Alexandrine

ECRITURE - ALPHABET

Œuvres étudiées :

Jacques Villeglé, *Lycanthrope*,
1992, peinture sur tissu, 275x266 cm,
FRAC de Bretagne.

Jean Dupuis, Jaune Rouge,
1984, feutres sur papier, 73x56 cm,
FRAC de Bretagne.

I – Mise au point scientifique :

Pour **Victor Hugo** : « la société humaine, le monde, l'homme tout entier est dans l'alphabet. La maçonnerie, l'astronomie, la philosophie, toutes les sciences ont là leur point de départ, imperceptible, mais réel ; et cela doit être. L'alphabet est une source ».

Alphabet :
-vers 1140 ; bas lat *alphabetum*, du grec *alpha* et *bêta*, nom des deux premières lettres grecques.
-L'alphabet est un système de signes graphiques (lettres) servant à la transcription des sons (consonnes, voyelles) d'une langue.
-Les Phéniciens ont établi le premier modèle d'alphabet.
-A.P.I (Alphabet de l'association phonétique international: système de signes conventionnels servant à noter d'une manière uniforme les phonèmes des diverses langues.
L'alphabet favorise donc l'apprentissage de l'écriture, de la lecture et du dialogue.

Dans notre quotidien l'alphabet nous aide à reconnaître des mots, des phrases et comprendre des textes, des discours, des affiches, des panneaux. Son utilisation permet de prendre la parole. Il sert à inscrire notre prénom en classe. Il se différencie par la communication, à l'oral et à l'écrit, qu'il soit caractérisé par des gestes, des signes : comme la langue des signes ou encore l'alphabet braille.
Chaque pays possède donc son propre alphabet, qu'il soit romanisé ou caractérisé par des signes. Ainsi chaque lettre de l'alphabet peut différencier une langue d'une autre. De même pour le signe qui est un symbole pour communiquer, qui entretient cette différenciation.

L'alphabet dans l'art ou l'art dans l'alphabet:
Dès la préhistoire, les hommes laissaient leurs empreintes négatives ou positives sur les parois des grottes pour représenter leur vécu.
Dans l'alphabet phénicien la lettre A est représenter par le pictogramme d'un taureau (corps et tête entier) puis par réduction l'image est passé à la tête. Pour finir la lettre A a subie plusieurs transformations (rotation haut/bas – gauche/droite) pour donner naissance à l'*Alpha,* capital grec **A**.

Approche des œuvres d'art:

La rencontre entre les élèves et l'œuvre d'art est importante. Cela contribue fortement à créer une approche personnelle chez l'élève. De plus cela favorise une vision de l'œuvre dans son ensemble, l'élève place sont regard sous différents points de vue tout en se déplaçant dans la galerie ou le musée. L'élève est ainsi capable de percevoir le support, la ou les matières que l'artiste a utilisé pour créer son œuvre. Il est donc capable de mettre des mots sur ce qu'il voit. Ainsi différents dispositifs comme le thème « Signes en jeu – écritures » mis en place en partenariat avec le FRAC de Bretagne (avec Kristel Lavaur, chargée de mission éducative) et le groupe « CELLULART » qui est responsable de l'animation pédagogique exposé dans la galerie d'art du site de l'ESPE (École Supérieure du Professorat et de l'Éducation) de Saint-Brieuc en est un bon exemple. Cela s'inscrit également dans le PEAC (Parcours d'éducation artistique et culturelle, circulaire 2013).

Comparaison de deux œuvres :

→ *Lycanthrope* de **Jacques Villeglé** (1992, peinture sur tissu-275x266cm)

L'intention de l'auteur peut-être de montrer l'importance de la connaissance, de l'utilisation de l'alphabet pour décrypter un message et y répondre.
Les préoccupations de l'artiste sont :
-laisser une trace.
-faire un inventaire de signes déjà existant en les détournant.
-perturber notre lecture de ces signes.
J. Villeglé prend le contre-pied de la signalétique urbaine de nos affiches traditionnelles.
Les élèves aurons donc cette intention dans leur pratique de recherche, des signes et des lettres.

→ *Jaune Rouge* de **Jean Dupuis** (1984, feutres sur papier-73x56cm)

L'intention de l'auteur est de montrer qu'il est possible de jouer avec des lettres. Et de créer quelques choses (ici une poésie) à partir des lettres de deux mots (jaune et rouge).
Les préoccupations de l'artiste sont :
-utiliser seulement deux mots (Jaune et Rouge) et voir jusqu'où ces seules lettres permettent-elles de créer d'autres mots.
J. Dupuis met en relation sont œuvres avec le mouvement créer par Isidore Isou, né en 1945, le lettrisme, renonçant à l'usage des mots, s'attache au départ, à la poétique des sons, des onomatopées, à la musique des lettres dans des poèmes dénuées de sens. (Tirée de l'Abécédaire d'Yvan le Bozec.)
Ainsi les élèves, durant leur mise en pratique, serons capable de montrer qu'il est possible de déformer et de jouer avec leur création.

Cf annexe : *Lycanthrope* de **Jacques Villeglé** (1992, peinture sur tissu-275x266cm) et *Jaune Rouge* de **Jean Dupuis** (1984, feutres sur papier-73x56cm).

Les séances ont pour objectifs de découvrir autrement une démarche artistique, de ménager un suspens autour du processus de création, de stimuler la curiosité et l'envie d'apprendre. Le thème « Signes en jeu – écritures » s'adressant particulièrement au cycle 3, en effet les élèves (de CM1) ayant déjà la pratique de l'écriture, a permis de s'intéresser à l'apprentissage de la dés-écriture. Ainsi le questionnement que nous avons partagé, se basant sur la double dimension de l'écriture, d'une part l'écriture graphique et d'autre part l'écriture linguistique. A permis aux élèves, lors des séances de réfléchir à la conception d'un alphabet, puis à sa création dans l'espace en utilisant différents matériaux. Enfin à partir de leurs productions, les élèves ont pu fabriquer un jeu. Ainsi la question de la trace de leurs alphabets et du supports était au cœur de leurs réflexions.

II – Partie didactique:

La séquence composé de 5 séances, sur le « Signe en jeu – écriture » a été mené dans la classe du professeur J. Esteffe, qui est composé de 25 élèves de CM1, à l'école Hoche de Saint-Brieuc. L'approche de cette séquence était de laisser libre court à l'imagination des élèves dans leur processus de création d'un alphabet. D'où la question : Peut-on interroger le signe, la lettre et jouer avec l'alphabet en Arts Visuels ?

Présentation de la séquence

Titre : Signe en Jeu !
Problématique : Peut-on jouer avec l'alphabet en Arts Visuels ?

Programmes 2008 : cycle 3
Des caractéristiques d'un volume à son organisation spatiale :
L'élève réalise à travers ses recherches une adéquation entre un matériau (bois, fils, papier aluminium, cire, etc.) et sa fonction (faire tenir, recouvrir, supporter, rigidifier, lier, etc.). Il joue sur les rapports d'échelle et envisage différents points de vue. L'élève prend en charge l'installation ou l'accrochage de son travail dans le cadre d'expositions organisées par la classe, à l'école ou dans un autre lieu.

Palier 2 du Socle Commun :
CONNAISSANCES : Avoir compris et retenu :
-les points communs et les différences entre les pratiques de la classe et les démarches des artistes ; repérer ce qui les distingue et ce qui les rapproche.
CAPACITÉS : Être capable de :
- lire et utiliser différents langages ; utiliser le dessin dans ses différentes fonctions en se servant de diverses techniques ;
- réaliser une production en deux ou trois dimensions, individuelle ou collective, menée à partir de consignes précises ;
- choisir, manipuler et combiner des matériaux, des supports, des outils ;
- témoigner d'une expérience, décrire une image, s'exprimer sur une œuvre ;
- réinvestir dans d'autres disciplines les apports des arts visuels.
ATTITUDES
Les arts visuels contribuent à l'acquisition d'une culture humaniste en développant au cours du cycle 2 le sens de l'observation et la curiosité. Par la fréquentation des galeries, des musées, l'élève découvre des productions artistiques du patrimoine européen.

Séance 1 : présentation

Pré-requis :
-Savoir maîtriser l'écriture des lettres de l'alphabet pour mieux appréhender la dés-écriture.
-Le français n'est pas la seule langue au monde, voir qu'il existe d'autres alphabets.

Objectif:
-s'ouvrir à la diversité des expressions artistiques, des techniques, des formes et aux cultures du monde;
-apprendre a dés-écrire « Comment dés-écrire ? » « Qu'est-ce-que la dés-écriture ? ».
-Le répertoire des signes apportent un plus dans leur connaissances de leur alphabet et dans la connaissance du monde.

Objectifs techniques: création d'un espace dans l'espace. Rendre forme avec la peinture, le modelage, le dessin, le pliage, le collage et l'utilisation d'outils (le clou, le fil, le bois, etc..) une production plastique.
Objectifs culturels : sensibilisation aux quatre sens et à une autre forme de communication visuel (décryptage).
Objectifs notionnels : travailler la représentation de la création de son alphabet. Notion de grandeurs, de direction, de positions, des outils, des matières, des supports et des gestes.

Espace et modalité de travail : Salle d'art visuel – Classe entière (25 élèves), professeur titulaire, groupe Cellulart, Durée de la séance : 30 minutes - création de 5 groupes.
Matériel : - Photocopie plastifier de plusieurs alphabets du monde au format A5, pour présenter différents signes et lettres aux élèves.
Pendant cette séance les élèves découvrent de nouvelles écritures.
Questionnement: Dans l'Art, l'alphabet peut-il être un jeu?Quels matériaux auriez vous besoins?
Les élèves sont donc acteurs dans leur démarche de recherche.

Recueil des idées, des questions pratiques : est-ce que l'on peut utiliser des lampes, des feuilles d'arbres, du bois? Peut-on créer un parcours d'orientation dans la cours de l'école avec notre alphabet?

Séance 2 : visite à la galerie d'art à vocation pédagogique de l'ESPE, des œuvres du FRAC.

Objectif :
-découvrir autrement une démarche artistique, ménager un suspens autour du processus de création, stimuler la curiosité, l'envie d'apprendre.

Espace et modalité de travail : galerie d'art – Classe entière, professeur titulaire, groupe Cellulart, Durée de la séance : 25 minutes
Matériel: papier, crayon.
Lors de l'exposition à l'ESPE, les élèves se déplacent et rencontrent les œuvres individuellement, puis collectivement.
Questionnement: Que voyons nous dans les œuvres?
Quelques élèves étaient frustrés de ne pas pouvoir toucher les œuvres.
Incitation: phase collective et orale
Je montre aux élèves les différentes œuvres présentent dans la galerie.
Je leur demande de regarder les œuvres autrement en cherchant si l'artiste à caché des lettres ou des signes ce rapprochant d'un l'alphabet. (verbalisation)
-spécificité de ces artistes, on y retrouve des signes et des lettres.

Séance 3 : Création de l'alphabet plastique.

Espace et modalité de travail : Classe d'art visuel – Classe entière disposé en 5 îlots de 5 élèves, le professeur titulaire et le groupe Cellulart, Durée de la séance : 1 heure
Matériel: Bois, clou, fils, paille, cire noir, pique à brochette, papier aluminium, peinture, carton, pistolet à colle, etc..

Objectifs :
-donner du sens et trouver des correspondances avec les œuvres vu à la galerie d'art. Réaliser une production plastique collective en classe .

-favoriser le débat, l'écoute, adapter ses idées avec celle des autres.

Consignes : Interroger le signe, la lettre, les premières formes d'écriture ? A partir de 5 groupes de 5, Je demande aux élèves de créer un alphabet en se détachant complètement de l'alphabet : tout en utilisant le matériel et l'espace qu'ils veulent. Important on ne doit pas reconnaître les lettres.
Reformulation de la consigne et la faire répéter par un élève si besoin.
Je note la consigne au tableau.

Questionnement : Est-ce que vous avez utilisé la même façon d'écrire que celle favorisé en classe, pour concevoir vos productions ?
Les difficultés rencontrés sont :
-les élèves ont eu du mal à se détacher de l'alphabet au début de la séance.
-un groupe d'élève à rencontrer un problème d'organisation et d'entente.

Organisation des différents groupes :

1° groupe qui travail en 3D avec du bois, ils veulent suspendre leur alphabet.
2° groupe qui travail avec différents types de fils (laine, paille, fer...)
3° groupe qui travail a partir de la cire noir pour faire apparaître un alphabet comme des traces dans le sol.
4° groupe qui travail à partir de paille, d'aluminium et de carton.
5° groupe qui travail avec de la patte a modeler, peinture et objet en tout genre.

Ouverture de la séance suivante : on se servira de vos alphabet pour en faire un jeu.
Cf annexe : quelques réalisation d'élèves.

Séance 4 : Verbalisation et création du code secret.

Espace et modalité de travail : Classe d'art visuel – Classe entière disposé en 5 îlots de 5 élèves, le professeur titulaire et le groupe Cellulart, Durée de la séance : 1 heure

Achèvement de la production de l'alphabet.
Verbalisation puis rechercher un mot qui va définir l'alphabet qu'ils ont créer. On doit commencer a préparer le jeu. Sous forme de code secret. Enfin créer une fiche avec leur alphabet et la règle du jeu, pour trouver le mot. Le mot à rechercher correspondra au titre des œuvres de chaque groupe.

Séance 5 : exposition.

Espace et modalité de travail : galerie d'art – Classe entière, le professeur titulaire et le groupe Cellulart, Durée de la séance : 1 heure.
Présentation des œuvres (cartel + jeu + consigne du jeu) et verbalisation. Questionnement autour de la présentation des œuvres. Les suspendre ? Les disposer sur une table ou à même le sol ? Enfin l'exposition des réalisations des élèves permettra de valoriser leur travail.

III – Analyse de la séance

La réalisation de l'alphabet à mis plus de temps que prévu, à cause de la consigne mal comprise et du besoin de se rapprocher de ce qui est connu pour l'élève. La difficultés de cette éloignement chez l'élève aurait pu être améliorer en faisant travailler les élèves sur les alphabets du monde pour prendre conscience des différents signes. Et ainsi éviter de rester bloquer sur l'alphabet connu.

Transversalité des disciplines : « Reconnaître les lettres de l'alphabet avec son corps en EPS » ou encore sur « la création d'un Abécédaire en combinant le Français et les Arts visuels ».On pourra s'appuyer sur les travaux de Yvan le Bozec.

Possibilité de transposer l'approche de l'écriture par l'apprentissage du geste au cycle 1.

Références:

Cf : Abécédaire Yvan le Bozec, conception graphique et rédactionnelle réalisée par le service éducatif du Frac Bretagne (Brigitte Charpentier, Philippe Collin, Krystel Lavaur, Elodie Revert-Nicolas) 2008.

Cf : Les fabuleuses Inventions graphiques du français de Jean Méron (L'orthographe du Français, janvier 2007)

Ci dessous quelques productions :

3°groupe, Gravures dans la cire noir de signes.

2°groupe, Modelage de différents fils.

4°groupe, Chiffonnage et aplatissage de papier aluminium.

1°groupe, Assemblage de bois.

5°groupe, peinture et patte à modeler.

<u>Productions fini, verbalisation :</u>

1°groupe, accrochage des signes.

5°groupe, explication du sens de lecture.