



Cubisme(s)

publié le 26/12/2009 - mis à jour le 20/06/2018

Descriptif :

Une séquence pour les élèves de 6ème ITC.

Sommaire :

- Deux séances :
 - Evaluation sommative
 - Evaluation formative
 - Compétences visées
-

Il s'agit de proposer aux élèves un travail qui leur permette de **comprendre le cubisme** et ses **enjeux artistiques**. Le cubisme, que l'on peut faire remonter aux œuvres de **Braque** et de **Picasso** et qu'annonçait déjà Cézanne, réinvente la représentation de l'espace et **remet en question la perspective euclidienne**. Il récuse l'illusionnisme de la représentation et par là la mimésis à une époque où la **photographie est en pleine expansion**. **1910**, en effet, marque une révolution radicale en art par la rupture d'avec la vision classique adoptée par les peintres depuis quatre siècles.



Georges Braque, 1913

Les différents points que l'on retrouve dans le cubisme sont :

- ▶ **l'éclatement du volume**
- ▶ la **multiplication des angles de vue** d'un même objet dans le **même espace de représentation**
- ▶ la **dissolution des limites** entre le **fond** et la **forme**
- ▶ l'introduction de **détails figuratifs schématisés ou réels** destinés à stimuler la compréhension du spectateur (lettres, collages)

Les notions plastiques que cela introduit :

LISIBLE / DECONSTRUCTION / ABSTRACTION / REPRESENTATION / PRESENTATION / POINT DE VUE

La nature morte cubiste attire particulièrement notre attention dans la mesure où l'**objet** y a une place particulière. En classe de 6ème, il s'agit en effet d'aborder la question de l'objet dans la culture artistique et de découvrir la place de l'objet non artistique dans l'art (les papiers collés, les objets naturels ou manufacturés par exemple).

● Deux séances :

1) Salle multimédia

Demande faite aux élèves :

Concasser l'image, la briser en mille morceaux (jusqu'à ce que fond et forme se confondent) puis la reconstruire différemment.

Incitation : photographies de natures mortes.

Opérations proposées : copier / coller, couper / coller, faire pivoter



2) Salle d'arts plastiques

Regard sur les productions, ce qui permet de faire des constats et d'amener du **vocabulaire** : lisible, illisible, ressemblance, abstraction...

Les élèves sont alors plus à même de comprendre ce qui sépare une **œuvre** totalement **abstraite** d'une œuvre **figurative** réaliste (on peut proposer d'en comparer deux) et d'envisager le rôle qu'un mouvement artistique tel que le cubisme a pu apporter dans la question de la représentation.



 [Questionnaire_eleves_cubisme](#) (Word de 26 ko)

Références abordées : le cubisme

Picasso, Braque

 [Le Cubisme](#) (Word de 759 ko)

A partir des portraits des élèves eux-mêmes (de face, de profil), il leur est demandé de **mixer les points de vue** pour représenter un **portrait unique**.

Cette nouvelle réalisation permet alors d'aborder d'autres points et notamment la question de **la déconstruction de la figure**.

En référence, on peut alors montrer d'autres œuvres de **Picasso**, notamment « *La femme qui pleure* » ou encore « *Guernica* ».



"Femme au miroir", 1932

● Evaluation sommative

1) multimédia

- ▶ capacité à déconstruire l'image pour que fond et forme se confondent : image en mille morceaux
- ▶ capacité à reconstruire une image (qui plastiquement ait du sens : exemple, des passages de couleur, des harmonies, une organisation particulière...)
- ▶ capacité à utiliser des opérations techniques adaptées à une intention

2) arts plastiques

- ▶ capacité à mixer plusieurs images
- ▶ capacité à créer un tout cohérent
- ▶ qualité plastique de l'ensemble (dans le sens du soin apporté à la réalisation par exemple)

● Evaluation formative

Lors de l'échange avec la classe, l'élève est amené à **exprimer à l'oral ses idées**, à échanger, à prendre conscience de son travail et de ce qu'il comprend à travers lui.

● Compétences visées

- ▶ Exploiter **différents modes de représentation** et en comprendre les enjeux
- ▶ Expérimenter des **techniques variées** (multimédia, collage, dessin)

- ▶ **Etudier des œuvres** et acquérir des repères historiques (le cubisme)
- ▶ **Exploiter** les qualités fonctionnelles et expressives des **outils** (exploiter le lasso polygonal non plus pour détourer précisément une image mais comme un ciseau par exemple)
- ▶ Utiliser l'**ordinateur**
- ▶ Acquérir du **vocabulaire** précis
- ▶ Participer à une **verbalisation**



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.