

Les Boîtes à Histoires ...pour travailler en des arts Plastiques

Si le recours à cet «objet» peut contribuer à la mémorisation et à la compréhension de récits entendus et déjà «travaillés», la confection de boîtes à histoires demeure un puissant levier pour entamer une **démarche de création**.

En favorisant l'entrée par les **personnages**, les **lieux** ou les **déplacements**, il existe des possibilités de travailler les **matières**, les **formes**, les **couleurs**, les **symboles**, les **sensations**, les **émotions** tout en conservant les aspects, narratifs ou psychologiques.

Ajoutons que l'aspect transdisciplinaire de cette activité ne peut que donner du sens aux apprentissages, aider à mieux entrer dans l'histoire, et d'approcher l'implicite. Expérience collective, lieu d'échanges et d'expérimentations elle s'inscrit dans une démarche globale autorisant l'élève à devenir acteur de ses apprentissages.

Quelques « entrées possibles »

Les ambiances

Elles constituent un moyen pour retrouver la chronologie du récit, elles justifient le choix des **couleurs**, des **formes** ou de **matériaux** pour être au plus près de l'esprit de l'histoire. Des tons sombres par exemple, pour évoquer la nuit, l'angoisse, la peur...des formes ou des matériaux pour restituer la douceur ou la chaleur d'un environnement (coton, tissu, sables..).On peut choisir de rendre compte d'une tonalité particulière (Maison du Rouge, du bleu...ou du soleil, de la nuit...) selon l'humeur du personnage, l'ambiance du récit, le contexte, la météo , ou la symbolique des lieux. Si l'histoire s'appuie sur une quête, un cheminement, la succession des étapes pourra être représentée par plusieurs boîtes («boîtes maison », « boîte-forêt », « boîte château », « grotte » etc.). Les différentes boîtes suivront le parcours imposé par la logique de la narration.

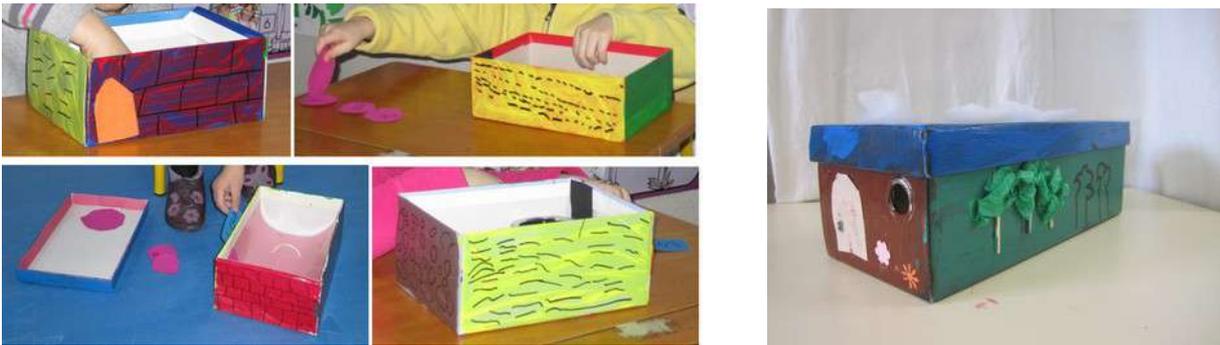


Photo de la boîte à histoire de Mme Lebrun – école des Libellules – classe de TPS / PS

« Exemple de Boîte Maison »

Les personnages

Éléments importants de la plupart des histoires, on choisit de les mettre en valeur par découpage de silhouettes, le recours à des poupées ou encore des figurines de type *Playmobil* ! Un même personnage peut être représenté sous différents aspects selon son évolution, ses sentiments (joie, colère..) ou des transformations physiques, ou son rôle (principal, secondaire..) Cela peut être un bon moyen d'aborder le **registre des émotions** (Voir document spécifique du CPD 77). Pour éviter les contraintes du « figuratif » ou d'un réalisme trop formel on représente ces personnages par des formes simples, faciles et rapides à reproduire selon un « codage » pré-établi. (voir ci-dessous)



On pourra accompagner cette phase par un aperçu de la manière dont les artistes traduisent nos émotions et s'en inspirer, le copier ou le détourner !

Exemples de visages...

du Rire
chez **Rembrandt, JP Mika**
de l'expression de la Douleur
Chez **Picasso (Guernica) ; Frida Kahlo, Magritte** ou **Le Caravage**
de la souffrance
F.Bacon, M.Grünewald, Picasso (La femme qui pleure)

Le Désir, le Rêve

Klimt, Pierre et Gilles

La Colère

Certains dessins de **Vinci**, **Le Caravage** (Tête de méduse 1597) ou **Basquiat** (Untitled ,boxer 1982) et pourquoi pas **Hergé** (capitaine Haddock).

La Mélancolie

Roy Lichtenstein (Hoppeless 1963), **Edward Hopper** (Hotel Room)

La peur

Edward Munch, (le cri) **Léon Cogniet** (Le massacre des innocents 1824)

D'autres émotions pourront être traduites par l'emploi (ou la fabrication) de masques (Art du **Japon**, masques **Vénitiens**, ou utilisés en période d'épidémie de peste....)

Musée de Classe -La boîte collection

Un travail sur les boîtes à histoires peut s'articuler avec une collecte d'objet en fonction de la thématique présente dans le récit. Exemples : le rouge dans le Petit Chaperon Rouge, Petit Bleu et petit jaune, la princesse aux petits pois...

La boîte rassemble une collection d'objets, de traces, de matériaux. La variété des objets collectés motive le langage, aiguise le regard reprenant des notions plastiques de base telles que les formes, les nuances, les matières, les textures, les dimensions...



Les trajets

Chemineurs, routes et chemins peuvent se matérialiser de différentes façons, établissent un lien entre les boîtes, les transforment en point de départ (ou d'arrivée) ou pause dans la narration.



Représentation plastique des lettres, des mots ...

A intégrer ou à mettre en regard de la boîte selon l'impact, leur importance dans la narration, ces lettres dans l'histoire. Une démarche qui peut renvoyer vers une approche de la calligraphie et des ouvertures que cela autorise.



Boîtes à histoires et diorama, un air de famille !

Dans son mode le plus simple, le **diorama** consiste en une base ou socle supportant le modèle et complété par un fond de décor peint en deux dimensions. Dans un mode plus évolué, le diorama comporte un environnement lui aussi modélisé en volume avec une richesse de détails identique à celle du modèle.

La véracité est obtenue par un rendu des textures et des couleurs les plus proches de la réalité exposée (il se différencie en cela de la sculpture) voire par l'utilisation des véritables matériaux et objets (végétaux séchés selon les techniques de l'herbier, reconstitution d'habitats en matériaux d'origine (peaux, adobe, etc.), mise en situation d'objets archéologiques ou de fossiles dans leur environnement contemporain ou des reconstitutions de sites de fouilles).

