

A LA MANIÈRE DES PISCINES DE DAVID HOCKNEY

CE QUE LES ENFANTS VONT EXPLORER

Au cours de l'activité, les enfants vont découvrir l'infinie palette des effets plastiques des reflets sur l'eau. Cette activité les engagera dans la découverte du travail que David Hockney a mené avec sa série de toiles sur les piscines.

Les reflets perpétuellement changeants de la lumière sur l'eau d'une piscine ont ceci d'intéressants que seuls entrent en jeu les effets de lumière sur le mouvement de l'eau. Aucune autre couleur ne vient « perturber » ce jeu, ainsi les enfants vont se concentrer sur toutes les nuances d'une seule couleur, le bleu. Ce sera l'occasion de travailler les effets aquarellés.

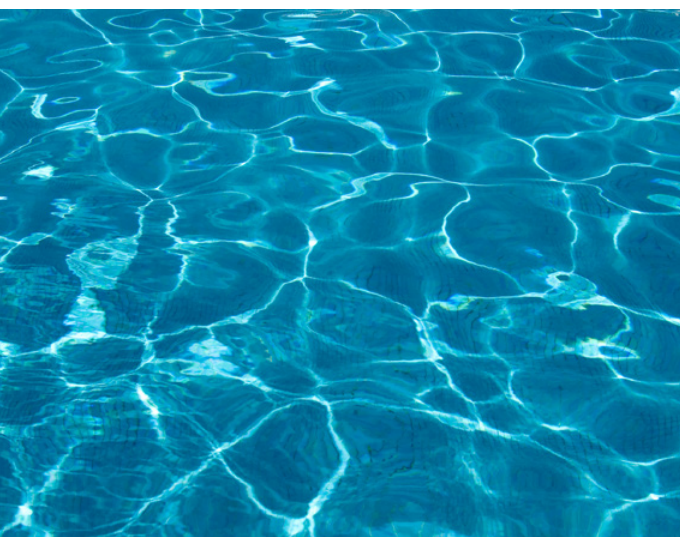
MATÉRIEL

- Feuilles blanches d'un seul format
- Gouache acrylique brillante type acryl color
- Drawing gum
- Marqueur de masquage magique
- Marqueurs Skrib
- Pinceau
- Reproductions des piscines de David Hockney

OBJECTIFS VISÉS

- Tirer parti de supports et de matériaux
- Mettre en relation des productions plastiques avec des images présentes dans l'environnement
- Explorer un environnement visuel pour prendre conscience de la présence du dessin ou des effets artistiques

1



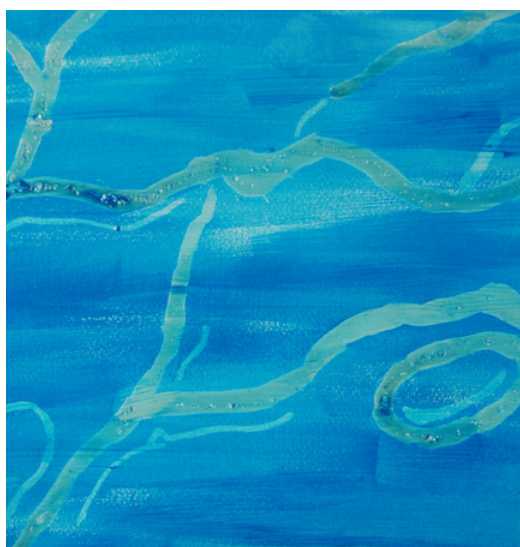
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

- 1- Débuter l'activité en observant les exemples de photographies de reflets sur la surface de piscines.
 - 2- Proposer à chacun de choisir une photo et d'expliquer pourquoi : forme des motifs, régularité des motifs, dégradés de couleurs, formes à imaginer...
 - 3- Faire suivre avec le doigt les lignes dessinées par les effets de lumière sur la surface de l'eau.
 - 4- Faire commenter quelques reproductions des piscines de David Hockney : comment a-t-il représenté les motifs, retrouve-t-on les dégradés de couleur...
 - 5- Mettre en place une discussion collective où expliquera la manière dont il imagine pouvoir reproduire graphiquement les reflets de la lumière sur la surface de l'eau.
 - 6- Introduire le drawing gum à poser au pinceau et le marqueur de masquage magique. Expliquer le principe et faire quelques essais.
 - 7- Une fois le réseau de lignes réalisé, recouvrir toute la feuille avec une couleur unique.
 - 8- Une fois que la peinture est bien sèche, ôter le drawing gum. A ce stade, chacun a le choix entre laisser le dessin tel quel avec des lignes franches et très blanches ou créer, avec les marqueurs Skrib dilués, des effets de dégradés sur les lignes blanches à la manière d'une aquarelle.
- Lorsque chacun aura développé son projet, afficher toutes les réalisations et les faire commenter, l'objectif étant de constater que malgré un nombre importants de contraintes, les réalisations sont multiples et personnelles.

6



7



8



POUR CONTINUER

- Une activité de groupe peut être menée sans modifier les contraintes. Dans ce cas, le groupe doit avoir un projet de composition collective et faire en sorte que chaque réalisation individuelle y participe.