



Musée  
des Arts Naïfs  
et Populaires  
de Noyers



## Hokusai et la gravure Cycle 3



## Thème : Culture et création artistiques

Le musée des Arts naïfs et populaires possède une très belle collection de la Manga d'Hokusai. Le vieux fou de dessin de François Place est un roman jeunesse adapté au cycle 3. Très fidèle historiquement, riche pour l'Histoire des Arts, existant en poche ou dans une très belle version illustrée. Ce peut-être le point de départ d'un travail liant Français et Arts Plastiques.

## Objectifs :

- Découverte d'un musée, de ses collections et de ses fonctions
- Découverte d'un artiste, d'une époque et d'un pays
- Découverte et pratique de la gravure
- Questionner les relations entre texte et image
- Le geste et la ligne en Arts Plastiques
- La relation maître/élève

## Création d'un carnet de bord en Classe

Les élèves rédigeront des textes retraçant leurs expériences autour du musée, du livre, d'Hokusai et du Japon. Ils pourront expérimenter la gravure à pointe sèche en classe grâce à la technique de gravure sur TetraPak® avec une machine à pâte. Ils composeront ainsi un carnet de bord fait de leurs textes et de leurs gravures.

## Durée

Le projet se déroulerait sur plusieurs mois; réparti en demi-journées ou sur les heures disciplinaires.



## Parcours

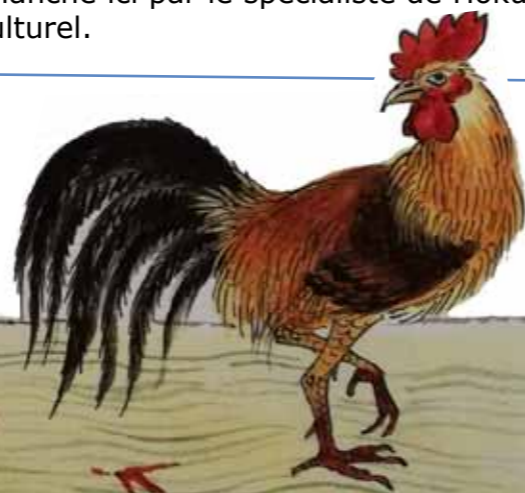
Les élèves rencontrent, produisent et acquièrent des connaissances. Le carnet prendrait toute sa place dans le PEAC de l'élève; en sixième, le projet pourrait aussi prendre la forme d'un EPI.

## Bibliographie

**La manga**, Hokusai, Edition Hazan. Pour la première fois, la totalité de ces dessins est reproduite à l'identique de l'édition originale et commentée planche après planche ici par le spécialiste de Hokusai Matthi Forrer, du point de vue anthropologique, artistique et culturel.

**Le vieux fou de dessin**, François Place, Folio et Gallimard jeunesse

**Le Petit Léonard**, sur Hokusai, n°137, juin 2009 et n°195 octobre 2014



## Français :

Comprendre un texte littéraire et se l'appropriier  
Rédiger des écrits variés  
Enrichir le lexique

## Culture littéraire et artistique :

CM1/CM2 : Se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres  
Sixième : Récits de création ; création poétique

## Arts Plastiques :

Expérimenter, produire, créer

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art  
La représentation plastique et les dispositifs de présentation : l'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'oeuvre

## Histoire des Arts :

Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une oeuvre d'art

Relier des caractéristiques d'une oeuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial

## Éducation aux médias et à l'information



## Webographie

Le vieux fou de dessin, Propositions pour un carnet d'histoire des arts.

[http://preac.ia60.ac-amiens.fr/documents/ress.peda/out.pra/them/le\\_vieux\\_fou\\_de\\_dessin.pdf](http://preac.ia60.ac-amiens.fr/documents/ress.peda/out.pra/them/le_vieux_fou_de_dessin.pdf)

Littérature de jeunesse: exploitation d'un roman au cycle 3, Dossier réalisé par les PE2 de l'Institut Supérieur Ozanam – Nantes – Année 2004/2005

<http://usep.garazi.baigorri.free.fr/wp-content/uploads/Place-Vieux-fou-de-dessin.pdf>

Le blog d'une enseignante

<http://danslarmoiiredelamaitresse.eklablog.com/autour-du-livre-le-vieux-fou-de-dessin-a117505346>

<http://ekldata.com/v8YEQ4yIDvEaLnDrISgKfB487c/Livret-Japon.pdf>

## La Manga d'Hokusai

Composés et publiés de 1814 à 1848. Il invente le « manga », MAN : dérisoire et GA : image.

Ces albums proviennent de la donation de monsieur Soupey. Ce médecin de la Marine, grand voyageur, sillonna l'Afrique, le Sud Est asiatique ainsi que les Iles Australes de la fin du XIXème siècle au début du XXème.

Destinée à servir de manuel de peinture, la Manga comporte 15 carnets et ils sont rarement visibles simultanément. Le musée le permet !

Par le regard synthétique et humoristique d'Hokusai, ils sont pour les élèves le moyen d'entreprendre un long voyage à travers la culture traditionnelle japonaise.

Plastiquement, les recherches du *vieux fou de dessin* sont saisissantes par le travail du trait, la «simplification» des formes, la qualité de l'observation. Tout dessinateur doit, aujourd'hui encore, apprendre du maître.



« Je tracerai une ligne et ce sera la vie. »  
Hokusai

«J'ai imaginé (...) une rencontre entre un jeune garçon, Tojiro, et le peintre Hokusai à la fin de sa vie.» F. Place



### Le vieux fou de dessin de François Place

Il était une fois au Japon, au cœur du XIXe siècle, un petit vendeur des rues, nommé Tojiro. Le jeune garçon rencontre un jour un curieux vieil homme. C'est Katsushika Hokusai, le vieillard fou de dessin, le plus grand artiste japonais, le maître des estampes, l'inventeur des mangas. Fasciné par son talent, Tojiro devient son ami et son apprenti, et le suit dans son atelier..

Porté par le talent de François Place, ce merveilleux voyage au pays du Soleil Levant vous révélera les secrets d'un grand maître du dessin.

«Tous les enfants dessinent, du moins dans le premier âge de leur vie. Beaucoup, en grandissant, ne le font plus, intimidés soudain devant la page blanche. Peut-être ce petit livre donnera-t-il à quelques-uns d'entre eux l'envie de continuer, pour le plaisir, à gribouiller leurs rêves ou leurs cauchemars sur du papier. J'ai imaginé pour cela une rencontre entre un jeune garçon, Tojiro, et le peintre Hokusai à la fin de sa vie. Aujourd'hui encore, je trouve qu'il y a dans les dessins d'Hokusai la curiosité, l'humour, la vitalité, l'éclat de rire d'un enfant pas très sage» (François Place). Prix Janusz Korczak 2014 et Prix Chronos 1999.

Mène l'enquête à partir des détails suivants et retrouve le nom de l'artiste ou le titre de l'oeuvre

Titre de l'oeuvre :



Titre de l'oeuvre :



Nom de l'artiste :



Titre de l'oeuvre :



Nom de l'artiste :



Nom de l'artiste :



Nom de l'artiste :



Titre de l'oeuvre :



Titre de l'oeuvre :



Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_

## La gravure avec une machine à pâte

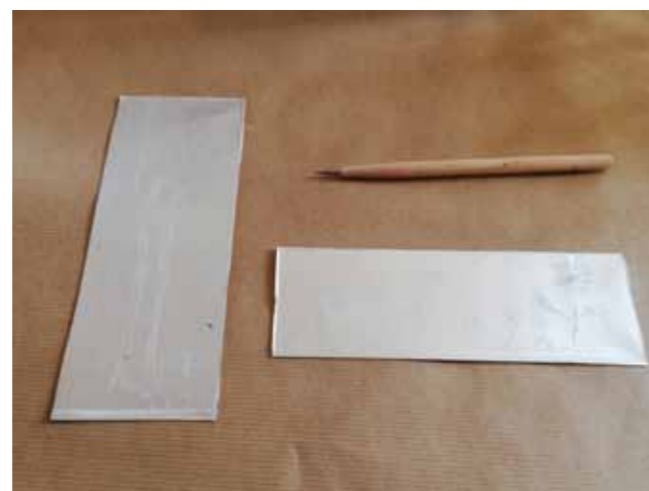
A la différence des techniques sur zinc, lino, bois ou cuivre, la technique de gravure sur Tetra Pak® demande beaucoup moins de préparation et aucun produit ou matériel à risque pour les élèves. Cette technique accessible aux élèves reste de la gravure ayant les mêmes exigences et la même démarche que les techniques traditionnelles à pointe sèche.

**Matériel :** Papier à dessin relativement épais (minimum 180 gr/m<sup>2</sup>) et papier calque, un emballage alimentaire « Tetra Pak® » (boîte de lait, boîte de jus de fruit), une machine à pâte

**Accessoires :** un crayon à papier 3B, une pointe sèche ou une pointe de compas, encre Aqua linol, un morceau de feutrine, rouleaux d'encre ou chiffon, des ciseaux, une paire de gants jetables, un tablier, du papier journal, des compresses médicales, bac pour mouiller le papier, du tissu pour conserver le papier humide.

### Techniques :

Étape 1, préparation de la plaque : Dépliez la brique de Tetra Pak®, coupez la soigneusement en 4 parties (sans pli ni couture).



Étape 2, tracé préparatoire : Vous pouvez directement graver à la pointe sur votre morceau de Tetra Pak®, mais n'oubliez pas que lors de l'impression, le motif que vous aurez gravé dans votre plaque sera reproduit à l'envers sur le papier. C'est important, surtout si votre dessin comporte du texte.

Pour transférer votre motif à l'envers sur la plaque de Tetra Pak®, utilisez du papier calque et décalquez à l'aide d'un crayon bien gras (3B).

Transfert du calque : Retournez la feuille de calque sur la plaque de Tetra Pak®, le crayon se trouvant du côté de la feuille métallisée.

Étape 3, La gravure : repassez sur les traits avec la pointe sèche tout en veillant à ne pas passer au travers du carton. Pour obtenir les surfaces qui apparaîtront en noir après impression, ôtez délicatement la feuille métallisée de manière à mettre le carton à nu. Aidez-vous si besoin du bout de votre pointe pour soulever délicatement la pellicule métallisée.

Étape 4, humidification du papier : Après avoir découpé votre feuille de papier au couteau (de manière à obtenir des bords non réguliers), immergez-la dans votre bac d'eau claire cinq minutes environ et le conserver dans un tissu humide.

Étape 5, encrage : Enfilez des gants jetables puis déposez une noisette d'encre sur votre plaque gravée et étalez-la sur toute la surface avec un chiffon roulé en boule en faisant de petits mouvements circulaires. Insistez bien sur les parties gravées ; c'est l'encre déposée dans les creux qui s'imprimera sur le papier lors du passage sous presse.



Étape 6, essuyage : A l'aide d'un morceau de compresse, essuyez délicatement votre gravure afin d'enlever l'excédent d'encre, tout en veillant à ce qu'il en reste suffisamment dans les creux pour permettre une bonne qualité d'impression.



Étape 7, impression : Enlevez vos gants. Sortez le papier du bac de trempage et essorez-le entre les pages d'un papier journal. Glissez votre gravure entre votre papier et un morceau de feutre et passez la entre les rouleaux de votre machine à pâte.



Source :

<https://vimeo.com/220270773>

<http://happyfaceschicago.blogspot.com/2009/03/printmaking-process-pasta-machine.html>

[www.lateliercanson.com/graver-un-personnage-sur-tetra-pakr-et-limprimer-sur-papier](http://www.lateliercanson.com/graver-un-personnage-sur-tetra-pakr-et-limprimer-sur-papier)





*Musée  
des Arts Naïfs  
et Populaires  
de Noyers*

