



Cycle 4- Humanoïde

publié le 16/06/2023

avec l'intervention d'une artiste graveuse et pratique en situation d'atelier

Descriptif :

avec l'intervention d'une artiste graveuse et pratique en situation d'atelier

Sommaire :

- Question d'enseignement :
- Références artistiques :



Cycle 4

- Question : La représentation ; images, réalité, fiction
- Questionnements :
 - La création, la matérialité, le statut, la signification des images
- Notions : **Forme, Matière, Support, Outil**
- Compétences disciplinaires :
 - Expérimenter, Produire, Créer :

- Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en restant attentif à l'inattendu
- Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations
- Mettre en œuvre des projets :
 - Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur
- S'exprimer, analyser sa pratique :
 - Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.

● Question d'enseignement :

- ▶ Les images scientifiques peuvent-elles devenir artistiques ?
- ▶ Peut-on créer des images artistiques à partir d'images scientifiques ?
- Objectif plasticien :
 - ▶ Composer un humanoïde à partir d'images scientifiques de corps humains. - Découvrir la technique de la gravure, expérimenter les variations d'encrage.
- Objectif théorique :
 - ▶ Amener les élèves à se questionner sur la nature des images qui représentent un corps, qu'est-ce qui relève du scientifique et de l'artistique ?
- Objectif culturel :
 - ▶ Sensibiliser les élèves au développement durable par la valorisation d'un emballage qui devient support de création.
 - ▶ Réflexion autour des progrès de la science sur l'exploration du corps humain, chirurgie esthétique, greffes d'organe et bientôt peut-être une humanité augmentée...

● Références artistiques :

- ▶ Les dessins anatomiques de Léonard de Vinci - Renaissance
- ▶ Rembrandt, « La leçon d'anatomie du Dr Tulp », 1632
- ▶ André Breton, Yves Tanguy, Man Ray, Max Morise, « Cadavre exquis », dessin de 1928 - Wim Delvoye, « Chapelle », 2006





Après un premier accrochage au collège dans la galerie du CDI, les estampes ont été exposées à la Maison des Arts de Bressuire jusqu'au 8 juin.

Il me semblait intéressant de pouvoir externaliser les travaux des élèves pour créer un lien entre le collège et ce lieu de création bien ancré dans le territoire du bocage Bressuirais. (Le lieu rassemble aujourd'hui le conservatoire de musique, de théâtre et les ateliers de dessin, peinture, modèle vivant...)

Anne-Sophie Delion, l'artiste graveuse qui est intervenue au collège enseigne à l'association du Grenier (installé dans la Maison des Arts). Son atelier de gravure est situé dans le village de Voulmentin à quelques kilomètres de Bressuire. La capacité d'accueil de l'atelier n'excédant pas 8 personnes, nous avons tout de suite opté pour une intervention au collège.

A travers ce projet, les élèves ont travaillé en situation d'atelier et découvert la technique de la gravure tout en valorisant les déchets. La plupart des élèves ont bien investi la proposition "Créer un humanoïde..." et tous ont réussi à produire au moins une estampe.

Après coup, si nous devions réitérer l'expérience nous proposerions une intervention sur une matinée complète (4h) et entièrement dédiée à la production des estampes pour permettre aux élèves d'expérimenter davantage les possibilités liées à l'encre.

Julie Dherine, enseignante stagiaire en arts plastiques.

[O Retrouver le scénario pédagogique :](#)

 [Scénario pédagogique Humanoïde, niveau 4ème.](#) (PDF de 118 ko)  [Fiche élève Humanoïde](#) (PDF de 395.7 ko)
Scénario pédagogique Humanoïde, niveau 4ème.



**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.