

Un peu d'art au cœur du confinement

Fiche enseignant

Carnet de voyage autour de chez moi

Activité 6 - Anthropomorphismes

Arts plastiques - Tous cycles

Cette dernière activité se développe comme certaines des précédentes sur le mode de la fantaisie, du détournement et de l'imaginaire, avec une dimension ludique forte. Il va s'agir en effet de traquer, à la maison, tous les objets qui pourraient ressembler à un humain (anthropomorphisme signifie en effet « ce qui a forme humaine »).

Pour rappel : Il reste judicieux de demander aux élèves de dater (jour et heure) et conserver les travaux réalisés ainsi que les textes produits lors des activités.

Arts plastiques (du CP au CM2)

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques (GS)

Objectifs

- Rechercher des objets pouvant rappeler des visages, par eux-mêmes ou en leur ajoutant des yeux ou une bouche, dessinés.
- Photographier les trouvailles.
- Donner un titre aux productions.
- Leur imaginer une histoire.

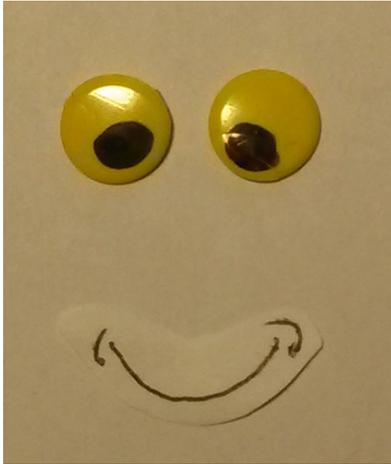
Matériel

- Dessins sur papier d'yeux ou de bouches (cf. exemples ci-après).
- Smartphone, tablette numérique, ou appareil photo numérique.

Activités

Les activités ci-après se développent en Arts plastiques et d'Histoire des arts seulement.

Deux yeux, une bouche... et tout est visage !



Une tête, c'est avant tout une forme avec deux yeux, et éventuellement une bouche (les *smileys* ne sont rien d'autre). Et de fait, ajouter deux yeux à n'importe quelle forme la transforme en un visage. La position de ces yeux, mais aussi les détails de la forme de départ donnent un caractère au visage ainsi créé. Les yeux sont soit des accessoires du commerce pour la création de poupées et de marionnettes, soit des yeux dessinés par l'enseignant ou les élèves sur un morceau de papier (ci-contre il s'agit de petites capsules de plastique sur lesquelles ont été dessinés des points noirs au marqueur). En plus des yeux, on peut aussi ajouter une bouche, dont la forme et la position seront des éléments essentiels à l'expression du visage ainsi obtenue.

Exemples à partir d'objets du quotidien : un rouleau à peindre, une souris d'ordinateur...



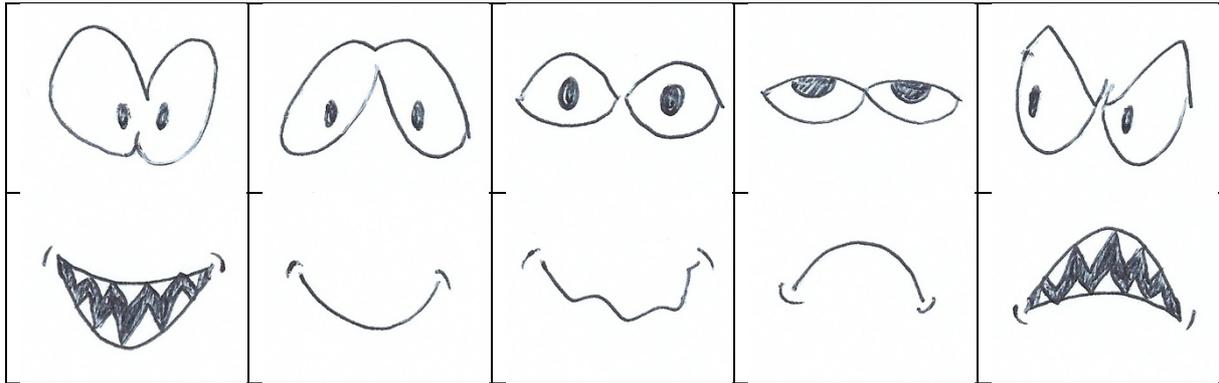
Un rouleau à peindre



Un léger changement suffit à changer l'expression du visage créé.

Divers types d'yeux et de bouches...

Voici quelques exemples d'yeux et de bouche à imprimer, découper, utiliser tels quels, recopier, et/ou en inventer d'autres.

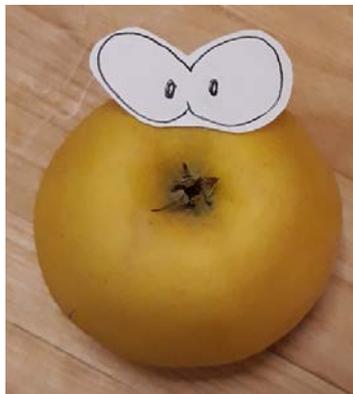


...à déposer sur des objets

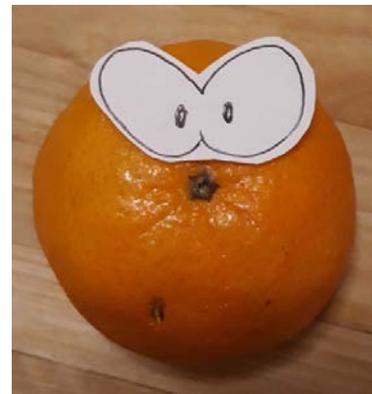
Posées sur certains objets, ces yeux et ces bouches vont les animer et faire apparaître des visages, souvent très expressifs.



Une bouteille



Une pomme



Une mandarine



Une prise de courant



La même prise de courant



Une bouilloire et un pot à eau

Certains objets ne nécessitent aucun accessoire



Comme cette prise de courant, qui a elle seule fait penser à une tête avec ses yeux ronds et sa bouche bée, qui ressemble à une sorte de robot ébahi, il sera intéressant de faire rechercher, à la maison, les objets qui par eux-mêmes rappellent des formes anthropomorphes.

Une fois l'objet trouvé, on le photographie tout simplement.

Du texte pour donner sens

Un titre pour chaque trouvaille

Un titre « nom ». En observant le visage anthropomorphe créé, il sera possible de lui donner un nom. Ce sera à la fois le titre de l'image et le nom du personnage. Avec les plus petits (GS-CP), on pourra accepter toutes les propositions (y compris les prénoms simples sans lien avec l'image). Avec les plus grands (CE1 au CM2), on incitera les élèves à trouver des noms en lien avec l'expression du personnage ainsi créé (« prise triste », ou « bouteille à la grande bouche » ...).

Un titre « histoire ». En demandant aux élèves de rechercher un titre sous la forme « C'est ... qui... », on commencera à esquisser une amorce d'histoire (à développer lors de l'activité suivante). Exemples : « C'est la mandarine qui fait des bisous », ou « C'est la bouilloire qui se méfie de ce qui vient sur son côté ».

Un dialogue et/ou une histoire entre plusieurs trouvailles

Une fois les personnalités des images trouvées et exprimées, faire imaginer aux élèves ce que pourraient se dire deux personnages (ou plus) se rencontrant. Vont-ils s'apprécier ou non ? De quoi vont-ils parler ? Quelle aventure pourrait-on leur imaginer ?

Histoire des arts - Élargissement culturel autour du thème

Il ne s'agira ici aucunement d'analyser ces œuvres ou d'entrer dans une activité structurée d'Histoire des arts. On se contentera de proposer leurs titres aux élèves, qui pourront facilement les trouver sur Internet, et qui auront comme consigne de simplement les contempler et les comparer éventuellement à leurs propres productions.

- Romuald Hazoumè – *Masques* (années 2000). Visages rappelant des masques africains réalisés à partir de bidons par cet artiste béninois¹.
- Salvador Dalí – *Apparition d'un visage et d'un comptoir sur une plage* (1938).

Hervé Thibon, auteur Lea

¹ <http://www.octobergallery.co.uk/artists/hazoume/index.shtml>