

FICHE PÉDAGOGIQUE



VISITE/ATELIER - IMPR'IMAGE

| Cycles 2, 3, 4 / Lycée | Durée : 2h (1h de visite, 1h d'atelier |
| 2 groupes de 15 élèves maximum | 90€ pour 15 élèves maximum ; 135€ pour 15 à 30 élèves |



PLONGEZ DANS LE MONDE DE L'IMAGE IMPRIMÉE ET DECOUVREZ LES DIFFÉRENTES TECHNIQUES, DE LA GRAVURE À L'IMAGE NUMÉRIQUE.

L'imprimerie n'est pas née avec Gutenberg. Avant l'invention des caractères mobiles, on imprimait déjà, notamment des images. Grâce à des planches de bois encrées imprimées sur du papier ou du tissu, l'image a toujours eu une grande place dans l'imprimerie. Au cours de la visite, les élèves découvrent les différents matériaux et techniques utilisés à travers les âges. Du bois au cuivre, ils observent la richesse de la gravure et les différents rendus et usages. Les inventions successives du XIX^e et XX^e siècle élargissent le champ des possibles grâce à la lithographie, l'impression offset et les logiciels de création numérique.

La visite sera accompagnée d'un atelier de gravure et d'impression. Les élèves expérimentent une technique de gravure et impriment sur une presse leurs visuels ! Chacun repart avec sa réalisation.

OBJECTIFS :

- _ Découvrir les différentes techniques d'impression d'image : bois gravé, taille douce, lithographie, offset... et leurs propriétés.
- _ Observer les différences entre image dessinée et image imprimée
- _ Enrichir le vocabulaire de l'impression et la gravure
- _ Réaliser sa propre impression d'une image gravée

THÉMATIQUES ABORDÉES :

- _ L'image dessinée, l'enluminure
- _ Les impressions sur bois gravé et les différents supports (tissus, papier...)
- _ Les différentes techniques d'impression et leurs usages.

LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES :

• Cycle 2 :

- _ Expérimenter, produire, créer
- _ Mettre en œuvre un projet artistique
- _ S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
- _ La narration et le témoignage par les images
- _ Imaginer, réaliser
- _ S'approprier des outils et des méthodes

• Cycle 3 :

- _ Comprendre des textes, des documents, des images et les interpréter
- _ Expérimenter, produire, créer
- _ S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
- _ Analyser et situer une œuvre d'art
- _ Se repérer dans un musée
- _ Se situer dans l'espace et dans le temps
- _ Identifier les principales évolutions du besoin et des objets

• Cycle 4

- _ Lire des images, des documents composites (y compris numériques) et des textes non littéraires.
- _ Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique
- _ Expérimenter, produire, créer
- _ S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
- _ Décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté.
- _ Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés.
- _ Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre.

• Lycée

- _ Identifier différents types de documents, les contextualiser...
- _ Connaître et se repérer, contextualiser
- _ Physique-Chimie : Vision et image / Image réelle, image renversée, vision des couleurs et trichromie