

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

HOMME MACHINA Exposition



HÔTEL DE VILLE D'ALLONNES

Du lundi 8 janvier au samedi 1er mars 2025

ATELIER PUBLIC D'ARTS PLASTIQUES D'ALLONNES

Tél : 02 43 80 61 00

culture.dans.la.ville@wanadoo.fr



01

Contexte

Pour sa toute première exposition, l'atelier Créa'Numérique a choisi comme terrain de jeu l'entreprise d'insertion **Envie Maine à Allonnes**, une collaboration qui vise à tisser des liens culturels et humains sur le territoire.

Dans cette démarche de partenariat et d'ouverture, l'art numérique devient un pont vers de nouvelles dimensions de compréhension et d'expression.

Fruit d'une collaboration entre l'entreprise d'insertion Envie Maine et l'**Atelier d'Arts plastiques d'Allonnes**, *Homme Machina* met en lumière des œuvres créées à partir de photographies réalisées dans les ateliers de recyclage d'Envie Maine. Ces images ont servi de base à une recherche artistique approfondie et à des expérimentations numériques innovantes.

Ce dossier pédagogique est conçu pour aider enseignants, médiateurs culturels et animateurs à accompagner leurs publics dans une découverte enrichissante et participative de l'exposition.

Le porteur de projet : L'Atelier public d'Arts plastiques d'Allonnes

L'Atelier d'Arts plastiques d'Allonnes est un espace de création et d'expression artistique accessible à tous, quel que soit l'âge ou le niveau d'expérience. Cet atelier a pour objectif de favoriser la découverte, l'apprentissage, et le développement des compétences artistiques dans une ambiance conviviale et stimulante.

L'association Culture dans la ville, en charge de l'Atelier, a pour objectif de rendre accessible à tous la connaissance et la pratique des arts plastiques : susciter la curiosité, acquérir un regard critique, favoriser l'expression, l'imaginaire, développer la sensibilité, encourager les échanges, ainsi que les initiatives tant dans la recherche que dans l'expérimentation plastique.

02

Objectifs Pédagogiques

1. Comprendre les enjeux de l'exposition

- Explorer la relation entre l'homme, l'artiste et la machine dans les environnements industriels.

2. Développer une réflexion artistique et technologique

- Analyser comment l'art numérique transforme des images industrielles en créations esthétiques et narratives.
- Stimuler une réflexion sur les liens entre recyclage, mécanisation et innovation.

3. Favoriser une participation active

- Encourager la créativité à travers des ateliers et des activités.
- Permettre aux visiteurs de s'appropriier les thématiques par des démarches artistiques personnelles.



03

Contenu de l'Exposition

1. Origine et démarche artistique

- **Photographies industrielles** : Les élèves de l'atelier ont capturé des scènes de tri, de réparation et de transformation dans les locaux d'Envie Maine. Ces clichés révèlent la mécanique du recyclage et mettent en valeur les matériaux, les gestes et les outils du quotidien industriel.
- **Recherche et expérimentation** : Les photographies ont été retravaillées en intégrant des techniques d'art numérique, telles que :
 - **Montages numériques** : Superpositions et découpages.
 - **Textures et effets graphiques** : Ajout de motifs abstraits ou futuristes

2. Thématiques explorées

- **Humanisation des machines** : La manière dont l'art peut donner une âme aux mécanismes industriels.
- **Mémoire des matériaux** : Les objets recyclés racontent une histoire de transformation et de seconde vie.

3. Œuvres présentées

- **Travail de mise en scène** : Quelle histoire l'artiste a-t-il voulu nous raconter?



04

Parcours Pédagogique

Avant la visite

- **Introduction au thème**
 - **Discussion sur la place des machines dans notre quotidien** : Comment influencent-elles notre vie ?
 - **Présentation d'Envie Maine** : rôle dans le recyclage et l'insertion sociale.
- **Préparation des élèves**
 - **Activité** : Faire un dessin ou une photographie d'un objet usé et imaginer comment lui donner une seconde vie.
 - **Question ouverte** : "Une machine peut-elle être artistique ?"

Pendant la visite

- **Observation guidée**

Chaque élève ou groupe se voit attribuer une œuvre. À partir d'un questionnaire, ils analysent :

- Les éléments techniques (matériaux, textures).
- Les émotions ressenties.
- Le message de l'artiste.

- **La chasse aux détails**

Des cartes sont à votre disposition. Elles représentent un détail d'une œuvre. Allez placer la carte sous l'œuvre correspondante.

- **La longue vue**

Décrire le détail que l'on voit à travers la longue vue (fourni dans l'exposition). Les autres doivent trouver à quelle partie de l'œuvre le détail correspond.

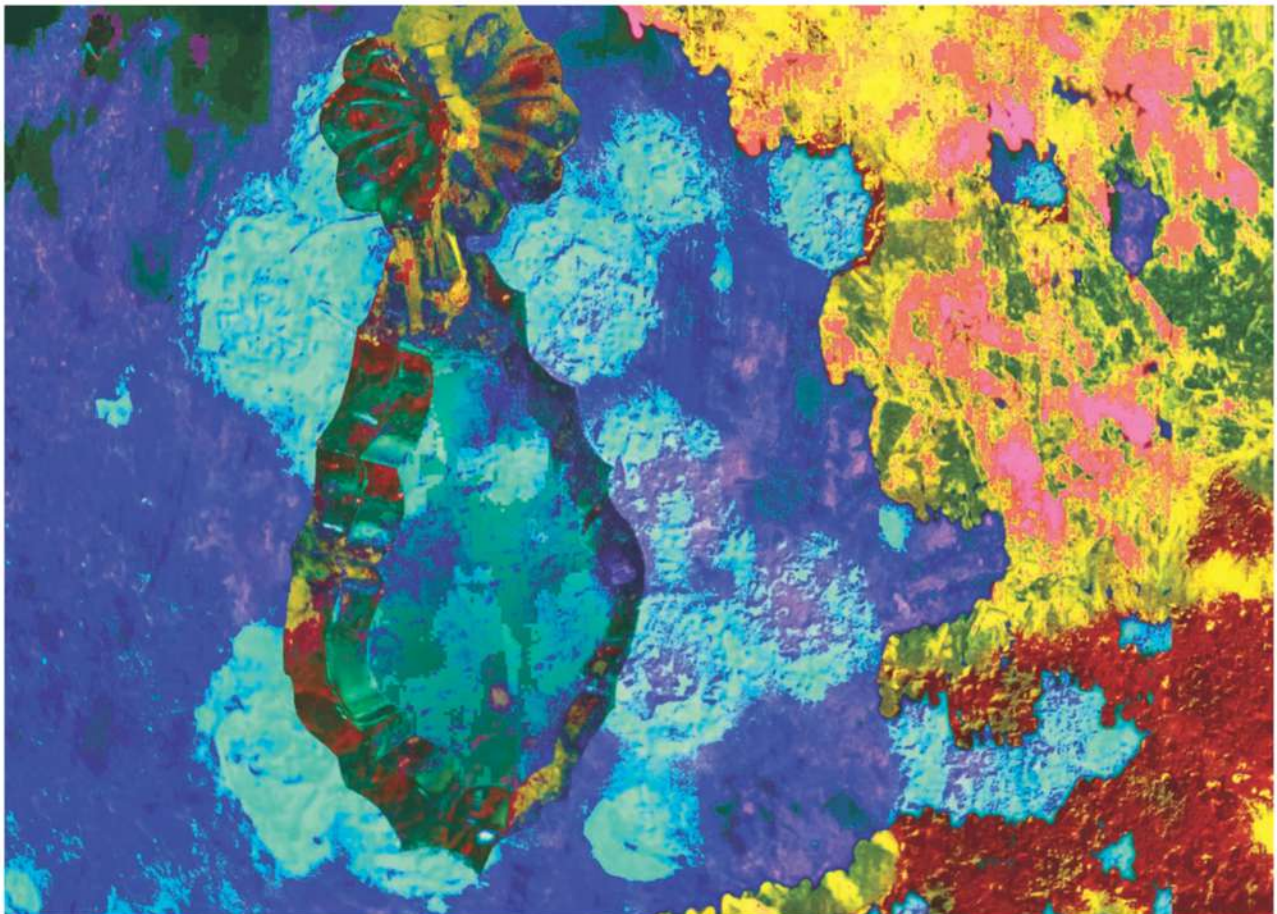
Après la visite

- **Débat collectif**

- **Question de réflexion** : "Qu'avez-vous appris sur notre regard sur les objets que nous jetons dans cette exposition ?"
- **Comparaison entre l'industrie et l'art** : "L'art est-il une forme de recyclage ?"

- **Projet créatif**

- **Activité** : Réaliser une oeuvre à partir d'objets mis au rebut (sculpture, collage, découpage, dessin...), notamment les emballages.
- **Exposition interne** : Présenter les créations des élèves dans leur école ou à l'Atelier d'Arts Plastiques d'Allonnes.



05

Prolongements pédagogiques

Disciplines associées

1. Arts plastiques

- Approfondir le travail sur la transformation d'images.
- Explorer l'utilisation d'outils numériques dans la création artistique.

2. Sciences et technologie

- Étudier les principes du recyclage et les matériaux réutilisables.
- Découvrir les bases des machines industrielles et leur fonctionnement.

3. Éducation au développement durable (EDD)

- Discuter des enjeux de l'économie circulaire et de la réduction des déchets.

Ressources complémentaires

- **Le processus de recyclage chez Envie Maine.**
 - <https://envie-maine.com/decouvrir-envie-maine/histoire-envie/>
 - <https://www.youtube.com/@enviemaine7351>
- **Applications numériques gratuites** : Canva, GIMP, ou des logiciels simples d'édition d'image.
 - <https://www.canva.com>
 - <https://www.gimp.org>
- **La photographie industrielle** :
 - [Les photographes face à la révolution industrielle \(BNF\)](#)
 - [Prix étudiant de la Photographie Industrielle "Un Autre Regard sur l'Industrie"](#)
- **Les arts numériques et l'industrie** :
 - [La créativité entre art numérique et industrie](#)

06

Conclusion

L'exposition Homme Machina offre une expérience unique à la croisée de l'art, de l'industrie et du numérique. Elle invite à réfléchir à la fois sur notre rapport aux machines et sur la capacité de l'art à transformer les matériaux et les idées. Ce dossier pédagogique vous aide à accompagner vos publics dans cette exploration créative et enrichissante, en leur donnant des clés pour comprendre et s'appropriier les enjeux de l'exposition.



ATELIER PUBLIC D'ARTS PLASTIQUES D'ALLONNES

Tél : 02 43 80 61 00

culture.dans.la.ville@wanadoo.fr

Informations pratiques

HOMME MACHINA

Environs 25 oeuvres réalisées par l'Atelier Créa'numérique.

L'Atelier Créa'numérique est composé de 8 adhérents et est animé par Catherine Mary-Houdin

Photographies sur forex de 50X70 cm exposées dans des supports bois (achats de la municipalité suite à l'exposition Homme Machina - Envie Maine 72)

Lieu :

Hôtel de ville

Esplanade Nelson Mandela
72700 ALLONNES

Date :

**Du lundi 8 janvier au samedi 1er mars
2025**



**Contact pour organiser des visites
guidées ou ateliers pédagogiques :**

ATELIER PUBLIC D'ARTS PLASTIQUES D'ALLONNES

Tél : 02 43 80 61 00
culture.dans.la.ville@wanadoo.fr