

Jeux de lumière

A partir de quelques œuvres sélectionnées dans les collections permanentes, dessiner un paysage.

- Réaliser et comprendre les effets de clair-obscur
- Faire émerger la lumière
- Travailler une composition (plans en coulisse, hiérarchie des éléments)
- Jouer sur la perspective atmosphérique
- Réaliser des ciels. Conseil : en préambule, constituer une banque d'images de nuages en classe

Techniques : Fusain et pastels / 1er degré (cycles 2 et 3) – collèges – lycées



Tête à tête

A partir de quelques œuvres sélectionnées dans les collections permanentes, dessiner un portrait.

- Comprendre les proportions d'un visage
- Jouer sur les ombres et créer du modelé
- changer de contexte, ajouter des éléments découpés, des graphismes, de la couleur afin de détourner l'image initiale d'un portrait.

Techniques : Fusain et pastels / 1er degré (cycles 2 et 3) – collèges – lycées



Tête d'expression

A partir de quelques œuvres sélectionnées dans les collections permanentes, réaliser un buste (ou un masque pour les plus jeunes) en argile

- Comprendre les proportions d'un visage
- Jouer sur les volumes et créer du modelé
- Chercher à imprimer un sentiment, une émotion

Technique : argile / 1er degré (cycles 2 et 3) – collèges – lycées



Street view

A partir des plans-reliefs et de l'observation de détails urbains, réaliser une frise de maisons

- Observer les façades
- Identifier les motifs architecturaux
- Comprendre le tissu urbain
- Jouer sur la différence de matériaux, les époques, les styles

Technique : argile / 1er degré (cycles 2 et 3) – collèges – lycées



Qu'est ce qu'un atelier d'arts plastiques ?

Il permet de réaliser une production plastique en lien avec une ou plusieurs œuvres des collections du Palais des Beaux-Arts.

La production peut être le point de départ ou complémentaire de votre projet artistique sur une thématique commune.

L'atelier se déroule en deux temps : temps dédié à la création et temps dédié à l'explication des œuvres projetées

Quel est l'intérêt ?

Expérimenter, produire, créer :

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo).

Questionnements :

La ressemblance :

-découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation

Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations :

-la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.

Croisements entre enseignements :

Les enjeux liés à l'entrée intitulée « la représentation plastique et les dispositifs de présentation » se relie naturellement à ce qui concerne l'enseignement du français, de l'histoire et de la géographie, des sciences et de l'éducation physique et sportive, par exemple dans des situations qui mêleront relation d'une expérience vécue, découverte d'un lieu complexe ou récit d'une aventure à la taille des élèves concernés.

Quelques modalités

- Du cycle 3 à la terminale
- 1h30 : 100€ / 2h : 132€ (au choix de l'enseignant(e)) / matériel inclus
- Vidéo-projecteur (relié à un écran) bienvenu
- Animé par nos artistes-plasticiens du Palais des Beaux-Arts
- Renseignements et réservations : Céline Chevalier cchevalier@mairie-lille.fr / 03.20.06.78.63.