

ARCHÉOLOGIE DU FUTUR

D'après un scénario pédagogique co-construit en équipe lors du stage **Arts et artisanats : Impression sur terre crue**
mené par **Laura Guerra-Serres**
collège F. Goya de Bordeaux, département 33

Comment rendre vraisemblable l'image d'un objet imaginaire ?



Jean Tinguely, *Machines de Tinguely*, 1967, affiche d'une exposition à la galerie Alexandre Iolas, à Paris

Sujet : Sur une plaque d'argile et à l'aide d'objets, vous créez des empreintes. En les associant, superposant, répétant vous représenterez la trace matérielle d'un objet imaginaire futuriste tel un fossile dont vous expliquerez la signification par écrit.

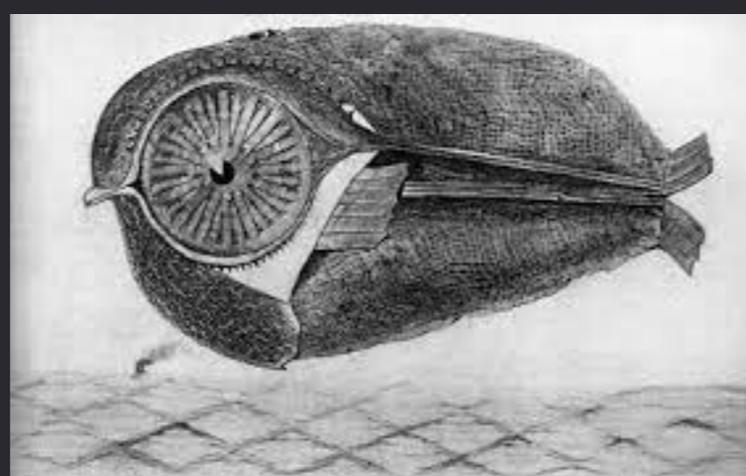
L'empreinte comme processus de création



Fossile de nautilus



Pierre Alechinsky, *Bouclier urbain*, 1986, Estampage d'une pièce de mobilier urbain



Max Ernst, *L'Évadé*, 1925



Man Ray, *Rayogramme*, 1967



Anne et Patrick Poirier, *Archéologie du futur, Moyen-Orient*, 2013, peinture acrylique



Claude Viallat, *Empreinte*, 1973, goudron dilué, peinture acrylique, empreinte de filet sur papier

Évaluation

Composante expressive :

- Représenter un objet imaginaire à partir des empreintes
- Faire apparaître le fossile d'un objet futuriste

Composante technique :

- Travailler l'argile par empreintes

Composante langagière :

- Décrire la signification de l'objet.

Compétences travaillées du programme :

-Expérimenter, produire, créer

> Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu

-Mettre en œuvre un projet

> Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs

> Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles

-S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs

> 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

Vocabulaire

Archéologie : étude de l'humain grâce aux vestiges matériels ayant subsisté à travers les siècles retrouvé lors de fouilles dans le sol (objets, ossements, fossiles).

Empreinte : marque en creux ou en relief, durable et laissée par un corps que l'on presse sur une surface.

Fossile : débris ou empreintes des végétaux et animaux, conservés dans les dépôts sédimentaires comme un témoin d'un monde disparu.



Le supplément **pédagogique** :

Pour modeler votre fossile, étalez l'argile pour en faire une plaque un peu épaisse.

Pour la création d'empreinte, veillez à demander aux élèves, en amont de la séance de pratique, d'apporter des objets et éléments qui permettront de combiner des traces de formes pour créer un fossile futuriste