Philéas & Autobule
Les enfants philosophes

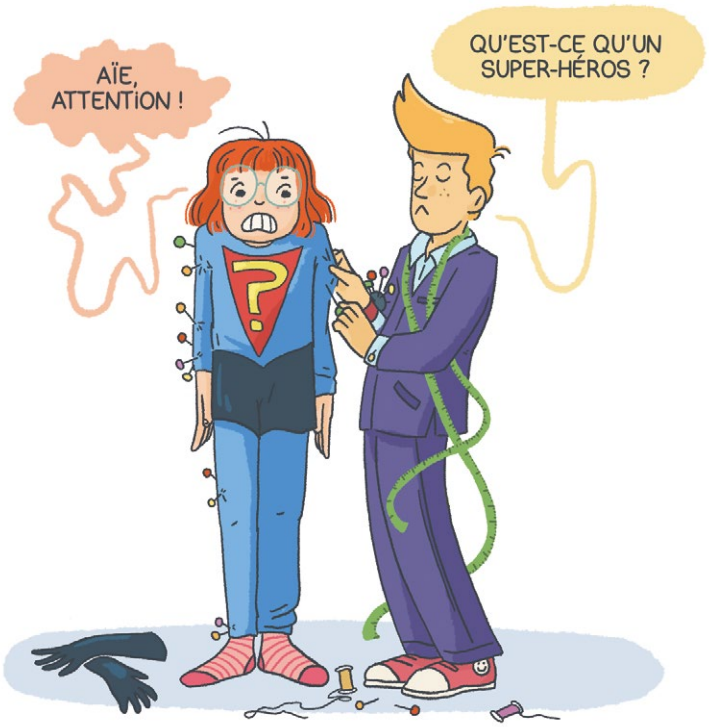
87

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Qui sont les super-héros ?



avec les compétences du programme d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté



Autrice de la séquence philo & art « Super-artiste » **Mélanie Oliver** (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo)
Auteur de la séquence médias « Un super-héros pas comme les autres » **Youry Zambrano** (philosophe, secrétaire de rédaction chez Philéas & Autobule)

Dessins de Philéas et Autobule **Pauline Spira** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef et coordinatrice **Catherine Steffens** / Chargée d'édition et de suivi artistique **Carine Simão Pires** / Secrétaires de rédaction **Niels Thorez** et **Youry Zambrano** / Animations et formations **www.polephilo.be** / Responsable de la communication **Cassandra Chazel** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent (www.louiselaurent.be).**

décembre 2023 - janvier 2024 – Éditeur responsable : **Paul Knudsen**

Contact rédaction **redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91**

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**.

DANS CE DOSSIER



Une séquence philo & art
Super-artiste 4

- S'interroger sur les super-héros et la justice
- Découvrir des œuvres d'art
- Créer une œuvre plastique

Mots-clés : art | justice | super-héros

Annexes 9



Une séquence médias
Un super-héros pas comme les autres ... 12

- S'interroger et débattre sur les stéréotypes et la diversité
- Imaginer un personnage pas comme les autres
- Créer une planche de BD

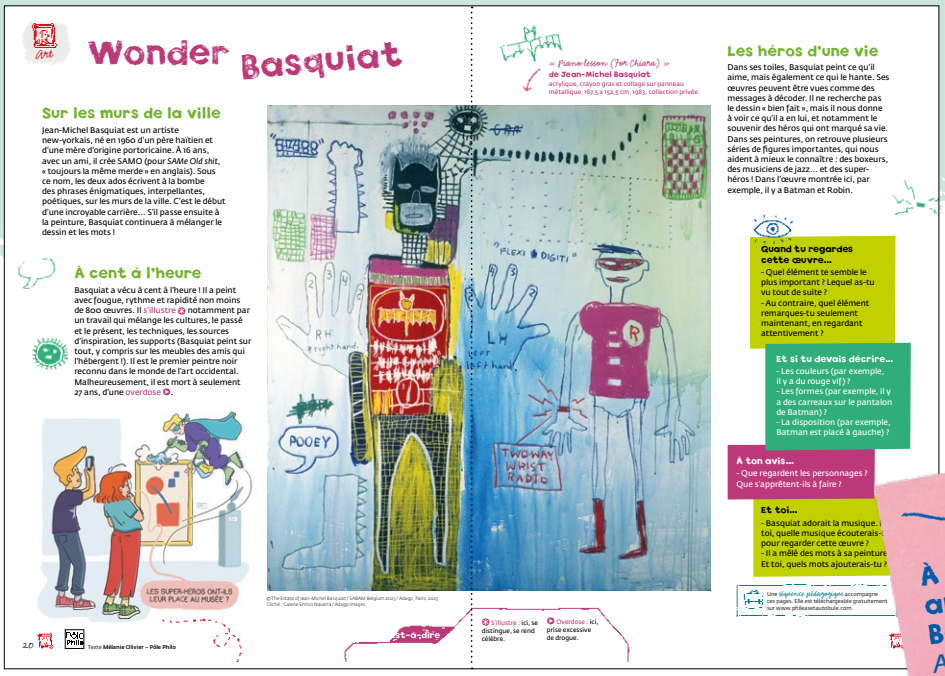
Mots-clés : représentation | stéréotype | bande dessinée

Annexe 20

Séquence philo & art

Super-artiste

Autrice : Mélanie Olivier (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo)



Wonder Basquiat

Sur les murs de la ville

Jean-Michel Basquiat est un artiste new-yorkais, né en 1960 d'un père haïtien et d'une mère d'origine portoricaine. À 16 ans, avec un ami, il crée SAMO (pour *SAMe Old shit*, « toujours la même merde » en anglais). Sous ce nom, les deux ados écrivent à la bombe des phrases énigmatiques, interpellantes, poétiques, sur les murs de la ville. C'est le début d'une incroyable carrière… Sa passe ensuite à la peinture, Basquiat continuera à mélanger le dessin et les mots !

À cent à l'heure

Basquiat a vécu à cent à l'heure ! Il a peint avec fougue, rythme et rapidité non moins de 800 œuvres. Il s'illustre notamment par un travail qui mélange les cultures, le passé et le présent, les techniques, les sources d'inspiration, les supports (Basquiat peint sur tout, y compris sur les meubles des amis qui l'hébergent !). Il est le premier peintre noir reconnu dans le monde de l'art occidental. Malheureusement, il est mort à seulement 27 ans, d'une overdose.

« Piano lesson (For Chiara) » de Jean-Michel Basquiat

acrylique, crayon gras et collage sur panneau métallique, 167,5 x 152,5 cm, 1983, collection privée.

Les héros d'une vie

Dans ses toiles, Basquiat peint ce qu'il aime, mais également ce qui le hante. Ses œuvres peuvent être vues comme des messages à décoder. Il ne recherche pas le dessin « bien fait », mais il nous donne à voir ce qu'il a en lui, et notamment le souvenir des héros qui ont marqué sa vie. Dans ses peintures, on retrouve plusieurs séries de figures importantes, qui nous aident à mieux le connaître : des boxeurs, des musiciens de jazz… et des super-héros ! Dans l'œuvre montrée ici, par exemple, il y a Batman et Robin.

Quand tu regardes cette œuvre…
- Quel élément te semble le plus important ? Lequel as-tu vu tout de suite ?
- Au contraire, quel élément remarques-tu seulement maintenant, en regardant attentivement ?

Et si tu devais décrire…
- Les couleurs (par exemple, il y a du rouge vif) ?
- Les formes (par exemple, il y a des carreaux sur le pantalon de Batman) ?
- La disposition (par exemple, Batman est placé à gauche) ?

À ton avis…
- Que regardent les personnages ? Que s'apprêtent-ils à faire ?

Et toi…
- Basquiat adorait la musique. […] toi, quelle musique écouterais-tu pour regarder cette œuvre ?
- Il a mêlé des mots à sa peinture. Et toi, quels mots ajouterais-tu ?

Une séquence pédagogique accompagne ces pages. Elle est téléchargeable gratuitement sur www.phileasetautobule.com.

LES SUPER-HÉROS ONT-ILS LEUR PLACE AU MUSÉE ?

Texte Mélanie Olivier – Pôle Philo

© The Estate of Jean-Michel Basquiat / SABAM Belgium 2023 / Adagp, Paris, 2023. Cliché : Galerie Enrico Navarra / Adagp Images.

À-côté : Overdose : ici, prise excessive de drogue. S'illustre : ici, se distingue, se rend célèbre.

À partir des pages art, « Wonder Basquiat » Philéas & Autobule n°87, pp. 20-21

Objectifs

- Développer les compétences interprétatives et argumentatives
- Découvrir des œuvres
- S'interroger sur le concept de super-héros et les concepts connexes (comme l'injustice)
- Développer des compétences créatives

Durée

Adaptable, minium 3 x 50 minutes

Âge

À partir de 8 ans

Matériel

- Une revue *Philéas & Autobule* n°87, « Qui sont les super-héros ? »
- Les œuvres mentionnées en annexe (annexe 1, p. 9) imprimées en A4, renseignées par leur titre et accompagnées de leur cartel explicatif (annexe 2, p. 10)
- Les photocopies de l'œuvre de Basquiat « Piano lesson (for Chiara) » à découper, en autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants (et quelques exemplaires de remplacement). https://media.printed-editions.com/wp-content/uploads/2022/06/28213808/Basquiat_Piano-Lesson_2022.jpg
- Matériel créatif divers (obligatoire : ciseaux, colle, papier A4 ou A3 + tout autre matériel permettant une création plastique comme des crayons, des peintures, des pinceaux, des pastels…)

Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[1]

1. Élaborer un questionnement philosophique

➲ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3)

- Exprimer un questionnement à partir de l'imaginaire (étape 1)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

➲ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et la citoyenneté (2.1)

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (étape 2)

➲ Construire un raisonnement logique

- Formuler ses idées (étape 1)

3. Prendre position de manière argumentée

➲ Se positionner (3.2)

- Justifier une prise de position, notamment sur le plan éthique, par des arguments (étape 3)
- Nuancer une prise de position (étape 3)

6. S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions

➲ Reconnaitre la pluralité des valeurs (6.1)

- Identifier ce qui compte pour soi et ce qui compte pour les autres (étape 1)

10. Contribuer à la vie sociale et politique

➲ Imaginer une société et/ou un monde meilleurs (10.4)

- Se représenter une société et/ou un monde meilleurs (étape 1)
- Esquisser des perspectives d'amélioration de la société (étape 2)

1. Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages et tente de répondre aux consignes proposées pour en cerner les enjeux et les difficultés et pouvoir venir éventuellement en aide aux enfants.

Cette séquence comporte des questions philo pour initier ou relancer les discussions. En les découvrant, en essayant d'y répondre par lui-même et en en cherchant de nouvelles, l'animateur explore le domaine de discussion où il s'apprête à emmener les enfants. Cela lui permet d'appréhender les enjeux et les aspects moins évidents qui pourraient advenir durant les échanges ; cela lui permet également d'identifier ses propres croyances et présupposés, pour aborder les discussions avec le recul nécessaire.

Cette séquence comporte également une phase d'observation et d'explication de plusieurs œuvres d'art. Nous conseillons à l'animateur de s'informer au mieux sur chacune d'entre elles.

2. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

L'animateur imprime les œuvres d'art en format A4 pour qu'elles soient visibles par tous. Si possible, il les dispose au sol afin de faciliter l'interaction.

DÉROULEMENT

1. EXPLIQUER LE PRINCIPE DE L'ANIMATION (5 MIN)

L'animateur explique le principe de l'animation : les enfants vont dans un premier temps découper grossièrement un des super-héros dans leur copie de l'œuvre de Basquiat, sur laquelle ils recevront des informations. Ensuite, ils seront invités à regarder différentes œuvres et à écouter ou lire quelques explications sur celles-ci. Ils iront placer leur super-héros découpé sur l'œuvre de leur choix et expliquer ce que celui-ci pourrait faire, en tant que super-héros, si on imagine qu'il entre dans cette œuvre.

2. LIRE L'ARTICLE DE LA REVUE (5 À 15 MIN)

L'animateur montre aux enfants l'article « Wonder Basquiat » paru dans *Philéas & Autobule* n°87, « Qui sont les super-héros ? », pp. 20-21. Il peut lire le texte et leur proposer de réaliser ensemble les consignes proposées sur la page.

3. DÉCOUPER SON SUPER-HÉROS (5 MIN)

L'animateur distribue une photocopie de l'œuvre de Basquiat à chaque enfant. Les enfants découpent le super-héros. Ça ne doit pas être un découpage très précis.



4. OBSERVER LES ŒUVRES (30 MINUTES)

L'animateur propose aux enfants de circuler en silence et de regarder attentivement chaque œuvre d'art.

Il passe ensuite les œuvres en revue et demande pour chacune d'elle à un enfant de lire le cartel correspondant. Il vérifie la compréhension. Il peut également insister sur des détails ou proposer différentes consignes qui renforceront l'observation, par exemple : pouvez-vous décrire les couleurs ? Que font les personnages ? Avez-vous vu ce détail ?

5. PLACER LE SUPER-HÉROS DANS UNE ŒUVRE (30 MINUTES)

L'animateur propose à chaque enfant de venir placer son super-héros découpé dans l'œuvre de son choix avec la consigne suivante : *« Imaginez que votre super-héros entre dans l'œuvre pour rendre le monde meilleur, plus juste. Quelle œuvre choisiriez-vous et pourquoi ? »*

Chaque enfant vient déposer son super-héros. L'animateur initie alors une discussion collective avec des questions telles que :
- *« Pourquoi as-tu mis ton super-héros dans cette œuvre ? »*
- *« Comment va-t-il intervenir ? »*
- *« C'est quoi l'injustice ou ce contre quoi le super-héros devrait se battre dans l'œuvre ? »*
- *« C'est quoi, pour vous la justice ? »*
- *« Dans la réalité, serait-il possible d'agir en super-héros dans cette situation ? »*

L'animateur peut également s'inspirer des questions du fil rouge de la revue pour d'autres pistes de relance. C'est dans un premier temps l'enfant qui a placé son super-héros qui explique son choix mais l'animateur prend soin, par la suite, de faire circuler la parole : *« avez-tous compris ce qui vient d'être dit ? Et pour vous, est-ce aussi une injustice à corriger ? Est-ce que vous y aviez pensé ? »* Si plusieurs enfants placent leur super-héros sur la même œuvre, l'animateur donne la parole à chacun en leur demandant d'expliquer leur choix. Il leur demande si les raisons de leur choix se rejoignent ou s'éloignent.

Conseil à l'animateur
Le plus simple est de disposer les œuvres au sol. Ainsi, les enfants pourront déposer le super-héros découpé dessus. L'animateur verra donc très clairement le choix des enfants et pourra guider la discussion selon ce qu'il constate, comme une œuvre majoritairement choisie ou au contraire des choix très variés.
Nous suggérons une série d'œuvres sélectionnées (annexe, p. 9) pour ouvrir des enjeux et des réflexions différentes (le racisme, la pauvreté, la guerre…). L'animateur est libre d'en choisir d'autres en s'assurant que l'exercice soit possible.

6. CRÉER UNE ŒUVRE AVEC UN SUPER-HÉROS (30 À 100 MINUTES)

L'animateur met à disposition des enfants du matériel créatif (peinture, crayons, pastels, papiers à coller, etc.) et leur propose de prendre le rôle de l'artiste. *« Vous pouvez représenter ce que vous voulez, mais ayez en tête qu'un super-héros va intervenir dans votre œuvre. Quand votre création sera terminée vous y collerez votre super-héros. Et comme Basquiat, n'hésitez pas à ajouter des mots ! »* S'il a du temps, l'animateur peut exposer les créations et laisser à chaque enfant le soin d'expliquer la sienne aux autres.

Conseil à l'animateur
Soutenez l'effort des enfants à développer leur propre idée, sans recopier celle du voisin ou la vôtre. Nous conseillons de mettre un maximum de matériel pour offrir aux enfants un éventail de possibilités techniques, et qu'ils expérimentent et choisissent celles qui leur conviennent le mieux.
Le temps de présentation, s'il est pris, doit permettre notamment de valoriser les idées et le travail de chacun. Veillez à considérer chaque parole équitablement. Nous conseillons de laisser chaque enfant parler à tour de rôle, brièvement mais sans être interrompu, et d'applaudir tout le monde en même temps, à la fin.



ANNEXE 1
LES ŒUVRES D'ART À IMPRIMER

- Frédéric, Léon, *Les marchands de craie*, 1882-1883.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/16/Les_marchands_de_craie_-_L%C3%A9on_Fr%C3%A9d%C3%A9ric_-_Mus%C3%A9es_Royaux_des_Beaux-arts_-_Bruxelles.jpg/1920px-Les_marchands_de_craie_-_L%C3%A9on_Fr%C3%A9d%C3%A9ric_-_Mus%C3%A9es_Royaux_des_Beaux-arts_-_Bruxelles.jpg

- Rubens, Pierre Paul, *La chasse au tigre*, 1615-1617.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/Rubens-Chasse_au_tigre-1617-18-Rennes%2C_mus%C3%A9e_beaux-arts.jpg

- Esteban Murillo, Bartolomé, *Le jeune mendiant*, 1645-1650.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/14/Bartolom%C3%A9_Esteban_Murillo_-_Joven_mendigo_%281645-50%29.jpg/800px-Bartolom%C3%A9_Esteban_Murillo_-_Joven_mendigo_%281645-50%29.jpg

- de La Tour, Georges, *Le Tricheur à l'as de carreau*, 1635.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c5/Le_tricheur_%C3%A0_l%27as_de_carreau.jpg/1024px-Le_tricheur_%C3%A0_l%27as_de_carreau.jpg

- Francisco de Goya, *Tres de mayo*, 1814.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/3f/Francisco_de_Goya_y_Lucientes_-_Los_fusilamientos_del_tres_de_mayo_-_1814.jpg/1024px-Francisco_de_Goya_y_Lucientes_-_Los_fusilamientos_del_tres_de_mayo_-_1814.jpg

- Hazoumé, Romuald, *La bouche du roi*, 2005.
https://octobergallery.co.uk/website_safezone/images/artworks/enlargements/RH324.jpg

- *Codex Magliabechiano*, f.70r – rituel sacrificiel aztèque, 16e siècle.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/b4/Codex_Magliabechiano_%28folio_70r%29.jpg/1024px-Codex_Magliabechiano_%28folio_70r%29.jpg

- Hanson, Duane, *Supermarket Lady*, 1970.
http://idata.over-blog.com/1/29/09/78/Histoire-de-l-art/3emes/Duane-Hanson--Supermarket-Shopper--1970.jpg

- Picasso, Pablo, *Guernica*, 1937.
https://culturificio.org/wp-content/uploads/2018/12/svvv.jpg .

- Guerilla girls, *Do women have to be naked to get into the Met. Museum ?*, 1989.
https://www.artgallery.nsw.gov.au/media/collection_images/1/150.2014.24%23%23S.jpg

- Quinn, Lorenzo, *Support*, 2017.
https://focus.swiss/wp-content/uploads/2022/12/Halcyon-Gallery-Credit-1-1.jpg

- Géricault, Théodore, *Le radeau de la Méduse*, 1818-1819.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/15/JEAN_LOUIS_TH%C3%89ODORE_G%C3%89RICAULT_-_La_Balsa_de_la_Medusa_%28Museo_del_Louvre%2C_1818-19%29.jpg

- Van Gogh, Vincent, *Les mangeurs de pommes de terre*, 1885.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/b1/Van-willem-vincent-gogh-die-kartoffelesser-03850.jpg/1024px-Van-willem-vincent-gogh-die-kartoffelesser-03850.jpg

- Hatoum, Mona, *Welcome*, 1996.
https://s3.amazonaws.com/files.sendible.com/6196878/original.jpg

- Rockwell, Norman, *Notre problème à tous*, 1964.
https://www.kennedy-center.org/globalassets/education/resources-for-educators/classroom-resources/artsedge/media/story-behind-the-picture/norman-rockwell---the-problem-we-all-live-with/rockwell-the-problem-we-all-live-with.jpg

- Munch, Edvard, *La mort dans la chambre de la malade*, 1893.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2d/Munch_deathSickroom.jpg

ANNEXE 2
LES CARTELS EXPLICATIFS

Frédéric, Léon, *Les marchands de craie,* **1882-1883.**

L'œuvre est un triptyque, c'est-à-dire qu'elle se compose de trois parties. Ici : le matin, le midi et le soir. Le peintre est connu pour ses représentations de la pauvreté, de la simplicité, du devoir, des travailleurs courageux.

Rubens, Pierre Paul, *La chasse au tigre,* **1615-1617.**

Cette peinture fait partie d'un ensemble représentant des hommes chassant des animaux sauvages.

Esteban Murillo, Bartolomé, *Le jeune mendiant,* **1645-1650.**

La peinture nous montre ici un enfant, pieds nus et en vêtements usés, accompagné de quelques vivres, contraint de mendier pour sa nourriture.

de La Tour, Georges, *Le Tricheur à l'as de carreau,* **1635.**

La triche a été représentée à plusieurs reprises dans l'histoire de l'art. Ici le personnage de gauche cache des cartes dans son dos. Sa main droite nous montre son jeu. Il a tout intérêt, pour gagner, à aller chercher la carte de carreau qu'il dissimule !

Francisco de Goya, *Tres de mayo,* **1814.**

La nuit du 2 au 3 mai 1808, des soldats français ont fusillé des combattants espagnols faits prisonniers lors d'une bataille, en guise de représailles d'une révolte. Plus de 400 personnes seront fusillées cette nuit-là.

Hazoumé, Romuald, *La bouche du roi,* **2005.**

L'œuvre rassemble plus de 300 masques faits de bidons d'essence et symbolisant les esclaves. Ils sont installés sur le sol et représentent un navire transportant les esclaves. Des odeurs et des sons accompagnent l'installation.

Codex Magliabechiano, **f.70r - rituel sacrificiel aztèque, 16e siècle.**

Dans la civilisation aztèque, les sacrifices humains étaient un rite courant. La principale raison des sacrifices est que les Aztèques pensaient ainsi alimenter les Dieux et maintenir un équilibre.

Hanson, Duane, *Supermarket Lady,* **1970.**

Cette sculpture hyperréaliste est faite de résine, fibre de verre et peinture. Elle représente une femme avec le caddie débordant de marchandises et dénonce, par la moquerie, la société de surconsommation.

Picasso, Pablo, *Guernica,* **1937.**

L'œuvre (très grande) montre l'horreur de la guerre. Elle porte le nom du village de Guernica, bombardé en 1937 par les Nazis.

Guerilla girls, *Do women have to be naked to get into the Met. Museum ?*, **1989.**

Les Guerilla girls sont un groupe d'artistes féminines qui créent et diffusent des affiches pour revendiquer qu'on accorde une place plus importante aux femmes dans l'art. Dans cette affiche, elles dénoncent que dans un célèbre musée, moins de 5 % des artistes dans la section art moderne sont des femmes, tandis que 85 % des nus représentés le sont.

Quinn, Lorenzo, *Support*, **2017.**

Cette installation montre deux mains géantes sortant du Grand Canal à Venise et qui semblent maintenir un hôtel. L'œuvre avait pour but d'attirer l'attention sur l'élévation du niveau de la mer, dû au réchauffement climatique, qui menace de détruire l'architecture et le patrimoine de la ville.

Géricault, Théodore, *Le radeau de la Méduse*, **1818-1819.**

Cette peinture représente des personnes qui tentent de survivre sur un radeau après le naufrage de leur bateau. Celui-ci devait amener des militaires et des fonctionnaires français au Sénégal, colonie française à l'époque.

Van Gogh, Vincent, *Les mangeurs de pommes de terre*, **1885.**

Fatigués, éclairés par une faible lumière, cinq paysans pauvres sont attablés autour d'un plat de pommes de terre.

Hatoum, Mona, *Welcome*, **1996.**

L'artiste détourne des objets de la vie quotidienne pour nous faire réfléchir au monde qui nous entoure. Ici : un paillasson où il est écrit « Bienvenue ». Mais à y regarder de plus près on voit que le paillasson est fait d'aiguilles…

Rockwell, Norman, *Notre problème à tous*, **1964.**

La toile représente Ruby Bridges, une jeune afro-américaine de 6 ans qui se rend dans une école jusque-là réservée aux Blancs. À cause de menaces reçues, elle est mise sous protection.

Munch, Edvard, *La mort dans la chambre de la malade*, **1893.**

Le peintre représente sa famille, après la mort de sa sœur aînée emportée par la tuberculose à l'âge de 15 ans.

Séquence médias

Un super-héros pas comme les autres

Auteur : Youry Zambrano (Philosophe, secrétaire de rédaction chez Philéas & Autobule)



À partir des pages médias, « Dessine-moi un super-héros » *Philéas & Autobule* n°87, pp. 22-23

Objectifs

- S'interroger et débattre sur la représentation stéréotypée
- Se représenter la diversité
- S'approprier les concepts en créant une planche de BD

Durée
2 x 50 min

Âge
De 10 à 12 ans

Matériel

- La revue *Philéas & Autobule* n°87, « Qui sont les super-héros »
- Une grille d'analyse par groupe de deux enfants (annexe, p.20)
- Du matériel de dessin et de coloriage (feuilles de papier, crayons, marqueurs noirs…)
- Des images de super-héros et super-héroïnes connus

Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias[1]

Compétences informationnelles en lecture

- Confronter les représentations et les sensibilités véhiculées par le contenu à sa propre perception du monde
- Lire, regarder, écouter un média en construisant du sens

Compétences sociales en lecture

- Repérer les enjeux éthiques et déontologiques liés au contexte de réception du média
- Détecter/repérer/déceler des intentions implicites, détournées ou masquées en fonction de l'identité du destinataire et du contexte de la communication

Compétences informationnelles en écriture

- Écrire un contenu en produisant du sens
- Se questionner sur les représentations et la sensibilité qu'on souhaite transmettre par le contenu
- Se questionner spontanément au fil de son écriture sur ses intentions personnelles et la rectifier ou la revoir en fonction

Compétences sociales en écriture

- Expliciter ses intentions avant d'écrire le message et s'interroger sur celles-ci
- Écrire en étant attentif à la variété des interprétations et des jugements de valeur auxquels le message pourrait être soumis

Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[2]

2. Assurer la cohérence de sa pensée

➲ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et la citoyenneté (2.1)

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (étape 2)
- Utiliser les concepts construits dans de nouveaux contextes (étape 3)

➲ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Formuler ses idées (étape 1)
- Identifier les stéréotypes et les préjugés (étape 3)

➲ Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe… (2.3)

- Identifier ce que l'on tient pour vrai, pour bien, pour juste, pour beau, pour bon… (étape 1)

3. Prendre position de manière argumentée

➲ Se positionner (3.2)

- Justifier une prise de position, notamment sur le plan éthique, par des arguments (étape 3)

6. S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions

➲ Reconnaitre la pluralité des valeurs (6.1)

- Identifier ce qui compte pour soi et ce qui compte pour les autres (étape 1)

1 Publiées dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2016, www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

2 Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. SE PROCURER DES IMAGES DE SUPER-HÉROS

Si possible, l'animateur demande au préalable aux enfants d'apporter des images de leurs super-héros et super-héroïnes préférés, ou simplement de ceux qu'ils connaissent le mieux. Sinon, l'animateur cherche et imprime lui-même les images en piochant dans les super-héros les plus connus (cela peut être autant dans les versions comics que dans les versions cinématographiques).

2. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

L'animateur prend connaissance de la revue et plus particulièrement de l'article « Dessine-moi un super-héros » dont il réalise les consignes. Il lit le déroulement présenté dans ces pages et tente de répondre aux questions proposées pour en cerner les enjeux et les difficultés et pouvoir venir éventuellement en aide aux enfants.

3. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

L'animateur place une table au centre de la pièce pour que les enfants puissent circuler autour et sur laquelle il disposera les images de super-héros. Il installe des tables et des chaises pour que les enfants puissent travailler par groupe de deux.

DÉROULEMENT

1. RÉALISER LES ACTIVITÉS DE L'ARTICLE ET DISCUTER DE LEURS ENJEUX (SÉANCE 1 - 50 MIN)

1.1. Analyser l'apparence des super-héros (15 min)

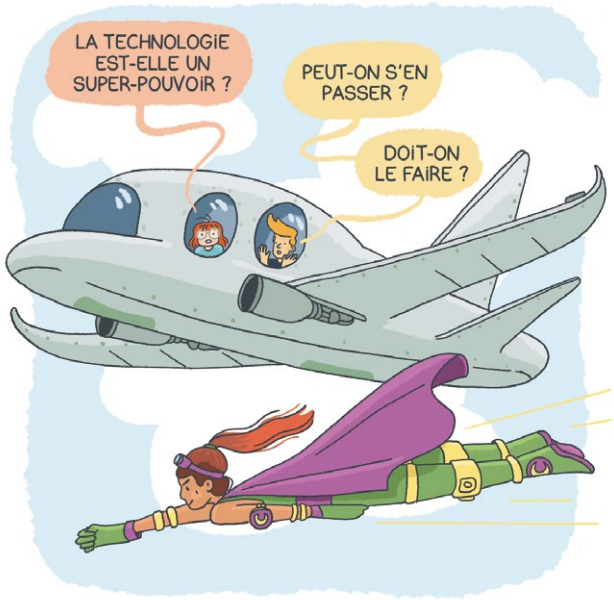
a. Observer les images

L'animateur dispose les images de super-héros sur une table. Il donne cette consigne aux enfants : *« Approchez-vous et regardez bien les images une à une. Essayez de décrire mentalement les super-héros : à quoi ressemblent-ils ? Comment se tiennent-ils ? Choisissez celui ou celle parmi les personnages qui selon vous représente ou incarne à lui tout seul les super-héros et tentez de justifier votre choix. »*

Les enfants ont cinq minutes pour observer les images. Ils peuvent échanger entre eux.

b. Mise en commun des observations

Une fois les cinq minutes passées, l'animateur donne cette consigne : *« Maintenant nous allons mettre en commun nos observations : est-ce que quelqu'un a remarqué quelque chose qu'il voudrait partager ? »* Il laisse la parole aux enfants, modère la discussion pour que ceux qui le veulent puissent s'exprimer. L'animateur peut intervenir dans les échanges pour aider les enfants à préciser leur pensée ou à exprimer ce qu'ils ont vu. L'objectif est de dresser une première liste de constats. Tout le monde n'est pas obligé d'être d'accord. L'animateur peut s'aider de ces questions pour animer la discussion : *« Qu'avez-vous remarqué concernant l'apparence des super-héros ? Trouvez-vous qu'ils se ressemblent*



entre eux ou qu'ils sont plutôt différents l'un de l'autre ? En quoi se ressemblent-ils ? En quoi sont-ils différents ? Trouvez-vous que les personnages féminins ont des caractéristiques communes que les personnages masculins n'ont pas ? Et inversement ? Lesquelles ? Y a-t-il des personnages qui sont très différents de tous les autres ? En quoi ? Est-ce que les super-héros ressemblent à des gens que vous connaissez ? Que vous pourriez croiser dans la rue ? Sont-ils au contraire très différents ? En quoi le sont-ils ? »

1.2. Réaliser la première activité de l'article (15 min)

L'animateur distribue une copie de l'article ainsi qu'une grille d'analyse (annexe 1, p. 20) par groupe de deux enfants.

a. Répondre aux questions de l'activité 1

L'animateur donne cette consigne : *« Par deux, vous allez réaliser la première consigne de l'article en répondant aux questions qu'elle pose dans la grille que je vous ai distribuée. Si vous n'êtes pas d'accord entre vous, tentez de débattre pour arriver à une réponse commune ou expliquez par écrit en quoi vous n'êtes pas d'accord. »*

Après cinq minutes, l'animateur propose aux enfants de lire ensemble le texte informatif du point 1 de l'article. Il laisse un enfant lire le paragraphe, puis en vérifie la compréhension. Il demande aux autres enfants de formuler une définition de stéréotype avec leurs propres mots et donne pour cela la parole à l'un d'eux, puis laisse les autres compléter si nécessaire. S'ils ne savent pas ce que le mot signifie, ils peuvent s'aider de l'article en essayant de comprendre comment il utilise le mot (et la définition donnée en bas de page). L'animateur peut également donner des exemples de stéréotypes pour que tout le monde comprenne, en s'assurant de choisir des exemples qui ne stigmatisent personne.

Une définition possible de stéréotype
Un stéréotype est une représentation caricaturale figée, une idée reçue, une opinion toute faite acceptée et véhiculée sans réflexion, concernant un groupe humain ou une classe sociale.

b. Mise en commun des réponses

Il demande à deux ou trois sous-groupes de partager leurs réponses aux différentes questions posées par l'activité avec l'ensemble du groupe. Il demande si tout le monde est d'accord avec ce qui a été dit. Si certains ne sont pas d'accord, il leur donne la parole pour qu'ils puissent expliquer pourquoi, et encourage les débats le cas échéant.

Pour conclure cette discussion, l'animateur demande aux enfants si, et dans quelle mesure, ce que dit l'article correspond aux images qui sont disposées sur la table et qu'ils ont analysées. Il donne la parole à plusieurs d'entre eux. Il les interroge également pour savoir si la lecture de l'article leur fait voir les images différemment.

1.3. Discuter des enjeux de la représentation stéréotypée (10 min)

L'animateur relance ensuite la discussion pour tenter de cerner les enjeux de la représentation et des stéréotypes. L'objectif est de partir des premiers constats pour comprendre pourquoi les super-héros peuvent paraitre stéréotypés et de se représenter une diversité possible. L'animateur pose des questions pour aider les enfants à saisir les enjeux : *« Selon vous, pourquoi les super-héros ont-ils cette apparence ? Y a-t-il de bonnes raisons ? De mauvaises raisons ? Lesquelles ? Est-ce qu'ils pourraient être différents de ce qu'ils sont ? Si oui, qu'est-ce qui fait, selon vous, qu'on les imagine comme ça ? Pour vous, est-ce qu'un super-héros peut ressembler à quelqu'un qu'on croiserait au hasard dans la rue ? En quoi serait-il alors différent ? En quoi serait-il semblable aux super-héros des images qui sont sur la table ? Doit-il être différent ? Pourquoi ? »*

Conseil à l'animateur
L'idée est de faire émerger certains des enjeux concernés par l'analyse et la réflexion commune. L'animateur doit essayer de ne pas diriger la discussion vers une conclusion prédéfinie, mais accompagner le débat, quitte à les aider à trouver les mots pour exprimer ce qu'ils veulent dire. Si, par exemple, les enfants voient de fortes différences entre les personnages masculins et féminins, l'animateur peut parler des stéréotypes de genre. Si les enfants ne voient aucun problème avec les stéréotypes, l'animateur peut relever certains qu'il voit lui-même, et utiliser des questions de relance pour que les enfants envisagent d'autres perspectives.

1.4. Questionner la diversité à partir des activités de l'article (10 min)

a. Réaliser par deux les activités 2 et 3

L'animateur demande aux enfants de se mettre par groupe de deux pour réaliser les activités 2 et 3 de l'article et lire les infos qui y sont données. Ils se mettent d'accord sur une réponse à écrire dans la grille.

b. Se questionner autour des activités 2 et 3

L'animateur interroge les enfants sur leur compréhension de l'article : *« À votre avis, pourquoi prendre ces deux exemples : Grosse Bertha et Black Panther ? En quoi ces super-héros se distinguent-ils des autres ? »*

L'animateur interroge les enfants sur la notion de diversité : *« Avez-vous déjà entendu le mot diversité ? Savez-vous ce qu'il signifie ? Quelqu'un pourrait-il le définir avec ses mots ? »* Il vient en aide aux enfants, si nécessaire, pour énoncer une définition. L'animateur peut compléter la définition pour s'assurer qu'elle soit la plus large possible et n'intègre pas uniquement des critères d'apparence physique. Pour cela, il peut nourrir la discussion d'exemples et encourager les enfants à imaginer plein de façons par lesquelles un super-héros peut se distinguer du stéréotype : *« Et si on avait un super-héros masculin hyper musclé, mais sans aucune force. »*

Une définition possible de la diversité
La diversité est l'état, le caractère de ce qui est divers, varié, différent. Appliquée à un groupe humain, la diversité correspond à la variété des profils individuels qu'on y trouve en termes d'origine géographique, de catégorie socioprofessionnelle, de culture, de religion, de coutume, d'âge, de sexe, de niveau d'études, d'orientation sexuelle, d'apparence physique, etc.

L'animateur entame ensuite une discussion sur l'importance de la diversité : *« Pour vous, est-ce important qu'il y ait de la diversité dans les fictions ? Et chez les super-héros en particulier ? Qu'est-ce que ça change ? Trouvez-vous que c'est chouette d'avoir un héros qui vous ressemble ou préférez-vous les héros très différents de vous ? Pourquoi ? Comprenez-vous que d'autres puissent penser le contraire ? À quoi ressemblerait exactement un super-héros qui vous ressemble ? Tentez de le décrire en quelques mots. En quoi serait-il différent/semblable des super-héros sur les images posées sur la table ? Pouvez-vous imaginer un personnage qui soit très stéréotypé sur un aspect mais qui représente une forme de diversité dans un autre ? Un personnage qui vous ressemble, par exemple physiquement, mais serait très différent de vous d'une autre manière, ou inversement ? »*

1.5. Réaliser l'activité 4 de l'article (20 min)

L'animateur propose aux enfants de réaliser individuellement l'activité 4 de l'article et de créer leur propre super-héros ou super-héroïne qui ne ressemble à aucun autre !

L'animateur leur annonce qu'ils devront par la suite faire une planche de BD qui raconte une aventure de leur super-héros. Ils doivent donc bien conserver leur dessin et l'apporter la prochaine fois.

L'animateur précise : *« L'idée n'est évidemment pas de se moquer d'un personnage. Le but est de s'éloigner des stéréotypes qu'on voit chez les super-héros et pas d'utiliser d'autres stéréotypes. Essayez de créer un héros unique qui vous plait et que vous aimeriez voir au cinéma ou dans une bande dessinée. Il peut vous ressembler, ou, au contraire, être très différent de vous. Pensez aux différents types de diversité. Pensez à l'exemple du super-héros très musclé mais qui n'a aucune force. »*



2. DESSINER UNE PLANCHE DE BANDE DESSINÉE (SÉANCE 2 – 50 MIN)

L'animateur initie la séance par un rappel de ce qui a été réalisé la dernière fois. Il laisse la parole aux enfants.

Il conclut le rappel en demandant à un ou deux enfants de donner sa définition de stéréotype et de diversité.

L'animateur explique ce que les enfants vont devoir faire lors de cette deuxième séance : *« Cette fois-ci, c'est à vous de créer une planche de bande dessinée avec votre super-héros ou super-héroïne. Vous pouvez reprendre le personnage que vous avez dessiné la dernière fois. Le but était bien d'avoir un super-héros unique qui ne ressemble pas aux stéréotypes de super-héros que l'on a vus. Ce n'est pas un concours de dessin. En si peu*

de temps, c'est un vrai défi de créer une planche. Il ne faut donc pas viser la perfection, mais l'idée est de suivre les étapes de la création de la planche le mieux possible et d'imaginer une aventure pour un super-héros pas comme les autres ! »

L'animateur explique brièvement les différentes étapes de création d'une BD qu'ils vont suivre (pour plus d'infos sur ces étapes : ). Il prendra le temps de réexpliquer chaque étape au fur et à mesure du déroulement de l'exercice.

2.1. S'entrainer à dessiner son personnage (5 min)

Les enfants reprennent le personnage qu'ils ont dessiné à la première séance. L'animateur leur donne cette consigne : « *Pour créer une BD, il faut dessiner son personnage sous tous les angles. Entrainez-vous quelques minutes à dessiner votre personnage en le mettant dans plusieurs positions, en lui donnant différentes expressions. Vous ne deviendrez pas des dessinateurs professionnels en quelques essais. Il s'agit simplement de s'habituer à dessiner le personnage et à préciser ses traits.* »

2.2. Imaginer et écrire le scénario (10 min)

L'animateur donne cette consigne : « *Vous allez maintenant imaginer le scénario de votre planche de bande dessinée. Écrivez d'abord en quelques lignes l'histoire. Il faut être efficace, car vous n'avez que quelques cases pour raconter une aventure qui arrive à votre super-héros.* »

L'animateur propose aux enfants de réfléchir à ce qu'ils veulent faire avec leur BD ; il attire l'attention sur les questions posées dans l'article : « *Les super-héros sont-ils là pour nous faire rêver ? Pour nous distraire ? Pour nous faire réfléchir ? Se poser ces questions peut vous aider à imaginer l'histoire.* »

Finalement, il leur propose d'écrire les dialogues : « *Imaginez ensuite le texte et les dialogues qui apparaitront dans la BD. Soyez efficace ici aussi. La BD est un art visuel et le but est de raconter grâce à l'image et pas seulement avec du texte.* »

2.3. Faire le story-board de la planche de BD (15 min)

Une fois le scénario bouclé, il faut faire le story-board. L'animateur donne cette consigne : « *Il est temps de sortir vos crayons. Vous allez créer le story-board. C'est un brouillon très schématique de votre BD. Esquissez-le au crayon légèrement, pour pouvoir gommer et corriger les erreurs. Commencez par imaginer la mise en page des différentes cases. Elles ne doivent pas toutes avoir la même taille. Pensez à celles qui doivent être plus grandes et celles qui peuvent être plus petites, et tracez les cadres. Pensez aux bulles de dialogues. Veillez à ce qu'elles aient la taille adaptée au texte que vous voulez intégrer. Esquissez ensuite les décors et puis les personnages.* »

L'animateur peut montrer à quoi ressemble un story-board avec l'exemple de la planche de Lucky Luke , pour que les enfants comprennent ce qu'ils doivent faire.

2.4. Mettre « au propre » la planche de BD (10 min)

Une fois le story-board terminé, il s'agit de repasser « au propre ». Pour cette étape, l'animateur précise : « *Prenez un marqueur ou un feutre noir, pas trop épais, et repassez sur le crayonné. Allez-y doucement pour ne pas faire de ratures. Vous pouvez inclure les détails qui n'apparaissaient pas sur le story-board. Écrivez également les textes et les dialogues en dernier.* »

2.5. Présenter son super-héros et sa BD (10 min)

L'animateur propose aux enfants qui le désirent de venir présenter rapidement leur bande dessinée au reste du groupe. Ils devront résumer l'histoire et préciser en quoi leur super-héros est unique et intéressant.

PROLONGEMENTS

ÉCRIRE UNE NOUVELLE AVENTURE POUR SON SUPER-HÉROS.

Les histoires de super-héros sont épisodiques ! L'animateur pourrait proposer aux enfants de travailler sur d'autres épisodes des aventures de leur super-héros.

Bibliographie

- Définition de « diversité » : https://www.toupie.org/Dictionnaire/Diversite.htm
- Définition de « stéréotype » : https://www.toupie.org/Dictionnaire/Stereotype.htm
- Exemple de story-board : https://www.bubblebd.com/9emeart/bd/actualites/lewis-trondheim-devoile-des-planches-de-son-projet-lucky-luke-avorte
- Les étapes de création d'une BD : https://your-comics.com/fr/article/creation-bande-dessinee-34.html



ANNEXE
GRILLE D'ANALYSE DE L'ARTICLE

ACTIVITÉ 1

Y a-t-il un ou plusieurs hommes sur cette affiche ? Une ou plusieurs femmes ? 	
Qu'est-ce qui te permet de les différencier ?	
As-tu l'habitude de voir des corps comme ça ? Où ?	
Ces corps te semblent-ils réalistes ? Normaux ? Beaux ?	
Que penserais-tu si le personnage de droite se tenait comme celui de gauche ? Et inversement ? Pourquoi ?	

Qu'est-ce que ça peut faire de voir toujours les mêmes corps dans les films et ailleurs ?	
Qu'est-ce que ça peut changer de voir plein de corps différents ?	
Connais-tu des super-héros qui ne ressemblent pas à ceux de cette affiche ? (En quoi sont-ils différents ?)	

ACTIVITÉS 2 & 3

Pourrais-tu imaginer que Big Bertha ait un autre pouvoir ? (Trouves-en un qui n'ait pas de rapport avec son poids)	
Les super-héros gros ont rarement des rôles importants. Qu'en penses-tu ?	
Black Panther est le plus célèbre des super-héros noirs. En connais-tu d'autres ? Lesquels ?	