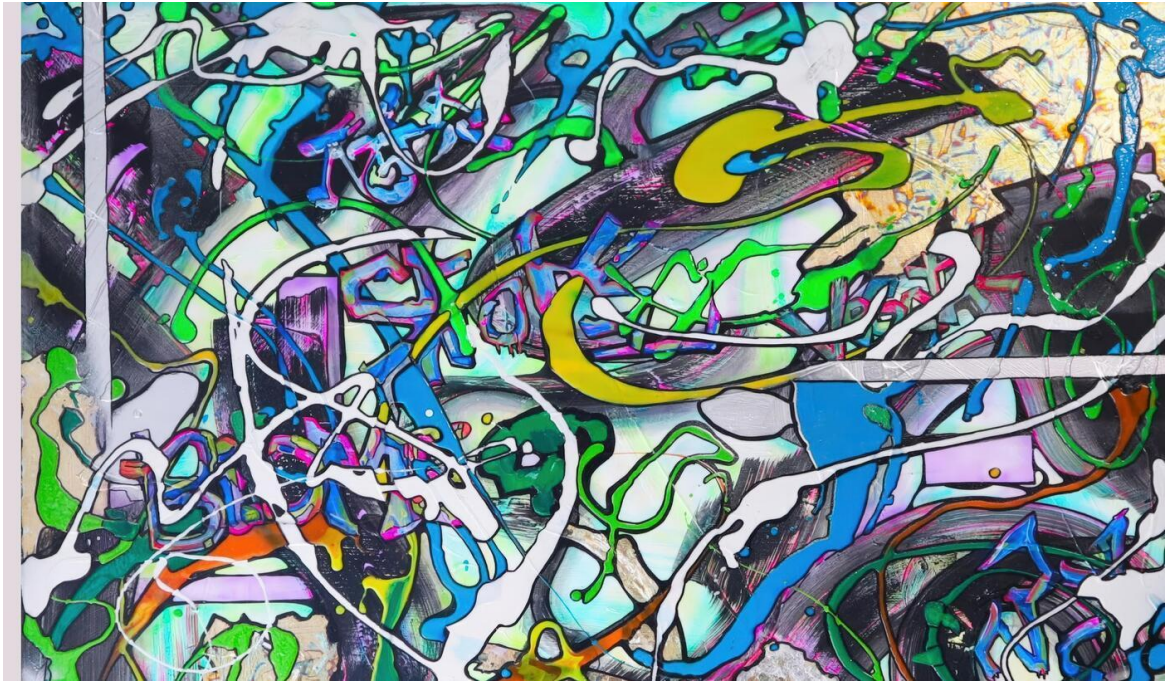


DOSSIER PÉDAGOGIQUE — PECA

Enseignement fondamental & secondaire

CROSSOVER

Marc-André Metais



Malmundarium — Malmedy

19 septembre 2026 → 10 janvier 2027

Des pistes « connaître · rencontrer · pratiquer » pour toutes les classes, de la maternelle au secondaire

SOMMAIRE

Dans ce dossier

- 1. Mode d'emploi de ce dossier**
- 2. L'exposition en un coup d'œil**
- 3. Marc-André Metais, portrait d'un artiste plasticien**
- 4. Techniques et séries : le vocabulaire de l'artiste**
- 5. Le PECA et l'exposition CROSSOVER**
- 6. Pistes pédagogiques par niveau**
 - 6.1 Maternelle
 - 6.2 Primaire
 - 6.3 Secondaire — 1er degré
 - 6.4 Secondaire — 2e et 3e degrés
- 7. Exploitations interdisciplinaires, traces et prolongements**
- 8. Boîte à outils de l'enseignant**
- 9. Ressources et contacts**

1 MODE D'EMPLOI DE CE DOSSIER

Ce dossier a été conçu pour accompagner les enseignants du fondamental et du secondaire qui souhaitent construire une expérience culturelle et artistique autour de l'exposition CROSSOVER de Marc-André Metais, présentée au Malmundarium à Malmedy. Il s'inscrit dans la logique du Parcours d'Éducation Culturelle et Artistique (PECA) : chaque piste proposée peut nourrir l'ensemble ou une partie des trois axes du PECA — connaître, rencontrer, pratiquer.

Vous n'êtes pas tenu de suivre l'ensemble du dossier : piochez ce qui correspond à votre niveau, à votre discipline et au temps dont vous disposez. Les sections 3 et 4 donnent la matière (l'artiste, ses techniques, ses œuvres) commune à tous les niveaux. La section 6 propose des pistes différenciées, organisées en trois temps — avant, pendant et après la visite — pour la maternelle, le primaire et le secondaire. La section 7 permet de travailler l'interdisciplinarités, de garder des traces et d'envisager des prolongements.

Trois composantes, un même fil rouge

CONNAÎTRE	RENCONTRER	PRATIQUER
Découvrir l'artiste, son parcours, ses œuvres, ses techniques (acrylique, spray, marqueurs, bois chantourné, modélisation 3D, impression PLA/résine) et le vocabulaire de l'art contemporain et du Street Art.	Vivre la rencontre avec des œuvres originales — et, dans la mesure du possible, avec l'artiste ou un médiateur — dans un lieu patrimonial et culturel de diffusion (le Malmundarium).	Expérimenter en classe des gestes, des matières et des démarches inspirés du travail de l'artiste (dessin, collage, volume, hybridation, création numérique).

2 L'EXPOSITION EN UN COUP D'ŒIL

Infos pratiques	
Titre	CROSSOVER
Artiste	Marc-André Metais
Lieu	Malmundarium
Adresse	Place du Châtelet, 9 — 4960 Malmedy
Dates	Du 19 septembre 2026 au 10 janvier 2027
Contact	+32 080 79 96 68 — www.malmundarium.be
Zone PECA	Verviers

« Crossover » : le mot dit tout du projet. Chez Marc-André Metais, la peinture croise la sculpture, le geste de la main croise le fichier numérique, la matière brute (bois chantourné, feuilles oxydées) croise la précision de l'impression 3D. L'exposition rassemble des pièces où la toile ne se contente plus d'un plan : la forme « sort du cadre », devient volume, objet, présence dans l'espace.

Les croisements structurants du travail de l'artiste :

- Peinture ↔ Sculpture
- Artisanat ↔ Technologie
- Réel ↔ Imaginaire
- Nature ↔ Architecture
- Dessin ↔ Volume
- 2D ↔ 3D
- Humain ↔ Numérique
- Émotion ↔ Technique

Pour une classe, CROSSOVER offre un terrain d'observation intéressant : on y voit, dans une même exposition, tout le chemin qui va du dessin à l'écran, du fichier 3D à l'objet peint à la main. De quoi nourrir aussi bien un éveil sensoriel en maternelle qu'une réflexion critique sur le numérique en fin de secondaire.



Des réalités 11
technique mixte sur toile
100 / 100 cm,
2025



Formes 9
technique mixte sur impression 3D en FDM
52 cm / 22 cm,
2025

3 MARC-ANDRÉ METAIS, PORTRAIT D'UN ARTISTE PLASTICIEN

Marc-André Metais est un artiste plasticien installé à Theux. Après des études aux Beaux-Arts de Namur et de Bruxelles, il travaille une vingtaine d'années dans la radio avant de revenir à sa première passion, l'art, en 2008. Son expérience en modélisation 3D, acquise en entreprise, va nourrir durablement sa pratique : depuis plus de sept ans, il utilise l'impression 3D dans son travail artistique : une technique qui lui permet de repousser les limites entre peinture et sculpture.

Avec des logiciels de modélisation comme Fusion 360 ou ZBrush, il conçoit des formes qu'il imprime en PLA ou en résine, avant de les peindre à l'acrylique, à l'aérographe, à la bombe spray ou au marqueur acrylique. Il y associe parfois des matériaux plus traditionnels comme le bois chantourné ou des feuilles oxydées collées. Ce mélange de médiums numériques et artisanaux lui permet, selon ses mots, de « faire sortir la forme du cadre » : la toile devient un espace vivant qui déborde parfois de ses propres limites.

« Chaque œuvre invite à une réflexion intime, à une expérience sensorielle et à un dialogue avec le monde contemporain, où le mélange des médiums ouvre la voie à de nouvelles perceptions. » — à propos de la démarche de Marc-André Metais

Sa démarche part d'une posture humble : chercher, dans les formes et les couleurs perçues, ce qui se cache derrière elles. Chaque œuvre sonde ainsi la nature du réel. Un fil thématique traverse tout son travail : la connectivité et la frontière entre le monde réel et le monde virtuel, la place de l'humain dans un environnement de plus en plus numérique. Un de ses séries intitulée « Liminal » porte ce questionnement : un « liminal » est un seuil, un espace-frontière entre deux états. C'est une bonne porte d'entrée pour aborder ce thème avec les élèves, quel que soit leur âge.



Liminal 3

Liminal 3

technique mixte sur impression 3D

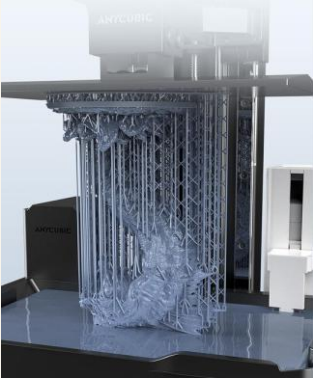
67 cm / 50 cm,

2026

Marc-André Metais expose régulièrement en Belgique et à l'étranger. Citons son passage comme invité principal de l'émission « L'Album » sur Vedia (décembre 2025). Son travail est visible sur son site www.marcandremetais.com et sur sa page [Facebook professionnelle](#).

4 TECHNIQUES ET SÉRIES : LE VOCABULAIRE DE L'ARTISTE

Comprendre les techniques de Marc-André Metais aide les élèves à « lire » ses œuvres — et donne aux enseignants des mots précis à utiliser avec leur classe, avant ou pendant la visite.

Technique	En quoi ça consiste	Séries concernées
Impression 3D FDM 	Une imprimante dépose du plastique fondu (PLA) couche par couche pour construire une forme en volume, à partir d'un fichier créé sur ordinateur.	Formes, Canopée, Carto-Graphie
Impression 3D SLA (résine) 	Une résine liquide est durcie couche par couche par la lumière : la surface obtenue est plus lisse, plus précise.	Gravité, Hélios, Formes
Peinture & finitions	Acrylique, bombe (spray), aérographe, marqueurs acryliques, couteau, pastel, fusain : la couleur est appliquée en couches successives sur la pièce imprimée ou sur la toile.	Toutes les séries
Technique mixte sur toile	Acrylique, spray, couteau et marqueurs se superposent sur une même toile, dans un style graphique proche du street art.	Des Réalités, Canopée, Astérisme
Bois chantourné 	Planche de bois découpée à la scie à chantourner selon un contour sinueux ou précis, peinte et parfois combinée avec l'impression 3D.	Carto-Graphie, Enchevêtrement

Collage de feuilles oxydées 	Feuilles métalliques oxydées collées sur le support pour créer des effets de matière et de patine.	Toutes les séries
---	--	-------------------

Voici quelques exemples chiffrés, pour donner à voir la diversité des formats.

Œuvre	Technique	Format	Année
Hélios 2 	Résine imprimée 3D, acrylique, aérogaphe	14 cm (diamètre, sur socle)	2025
Formes 12 	Impression 3D FDM, texturée, peinte à l'acrylique	52 cm de haut	2025
Gravité 8 	Impression 3D PLA, texturée, acrylique	46 × 17 × 9 cm	2023

Des Réalités 11 	Technique mixte sur toile	100 × 100 cm	2025
Canopée 10 	Impression 3D (PLA/SLA) et technique mixte	60 × 97 cm	2024
Astérisme 7 	Technique mixte sur toile : spray, acrylique, pastel, fusain	100 × 80 cm	2018

5 LE PECA ET L'EXPOSITION CROSSOVER

Le Pacte pour un Enseignement d'excellence prévoit que chaque élève bénéficie d'un Parcours d'Éducation Culturelle et Artistique (PECA), depuis l'entrée en maternelle jusqu'à la fin de la scolarité obligatoire. Le PECA, c'est l'ensemble des expériences culturelles et artistiques qu'un élève vit tout au long de sa scolarité. Chaque expérience s'appuie, à des degrés divers, sur trois composantes : connaître (des œuvres, des artistes, des courants), pratiquer (des techniques) et rencontrer (des artistes, des lieux de création et de diffusion, des métiers).

Une visite de CROSSOVER, prolongée par les pistes de ce dossier, permet de couvrir naturellement les trois composantes : connaître l'artiste et ses techniques, rencontrer les œuvres et le lieu culturel qu'est le Malmundarium lors de la visite, pratiquer ensuite en classe des gestes inspirés de sa démarche. L'exposition relève du domaine d'expression « arts plastiques, visuels et numériques », l'un des grands domaines de l'éducation culturelle et artistique (ECA).

POURQUOI CETTE EXPOSITION SE PRÊTE BIEN AU PECA

- **Passage du geste à la technologie** : Elle donne à voir le dialogue constant entre le travail manuel (pinceau, scie) et l'outil numérique (modélisation, impression 3D). – **CONNAITRE**
- **Résonance sociétale** : Le thème de la frontière entre réel et virtuel fait directement écho au quotidien numérique des élèves. – **CONNAITRE**
- **Pédagogie adaptée** : La diversité des techniques permet de différencier facilement les ateliers pratiques selon le niveau et le matériel disponible. – **PRATIQUER**
- **Ancrage territorial** : Le Malmundarium à Malmedy est un opérateur culturel de la zone PECA Verviers : une occasion de faire connaissance avec l'offre culturelle de proximité. – **RENCONTRER**

6 PISTES PÉDAGOGIQUES PAR NIVEAU

Chaque piste suit le même canevas — avant / pendant / après la visite — pour faciliter la préparation. Adaptez librement la durée et le matériel à votre contexte.

6.1 MATERNELLE · Accueil à 3e maternelle · 2 ans et demi à 6 ans

Fil conducteur : Formes, coulées, matières à toucher & grands gestes.

Avant la visite

- **Les formes cachées** : Observer dans la nature (nuages, arbres, cailloux) ou sur des photos d'œuvres de l'artiste des formes, animaux ou créatures imaginaires cachés.
- **Chasse aux couleurs & éveil sensoriel** : Retrouver et nommer les couleurs vives (vert, bleu, jaune, orange) sur des reproductions.
- **Jeux de manipulation** : Manipuler de la pâte à modeler ou des petits cubes pour comprendre la différence entre une image plate et un objet en volume.

Pendant la visite

- **Le chercheur de formes** : Jeu de piste où les enfants cherchent une forme qui tourne, une forme qui ressemble à un animal, un arbre ou qui semble bouger.
- **Explication adaptée** : Écouter le médiateur ou l'enseignant expliquer comment la machine (l'imprimante 3D) « fabrique » la sculpture avec un fil de plastique comme un spaghetti.
- **Le jeu du miroir** : Imiter avec son corps les postures torsadées et les arabesques des sculptures et peintures.

Après la visite — atelier « Grand geste, grande forme »

- **Atelier « Mon arbre fantastique »** : En s'inspirant de la série *Canopée*, réaliser un arbre imaginaire en relief en assemblant cartons, papiers colorés, pâte à modeler et matériaux de récupération.
- **Atelier « Grand geste & Sortir du cadre »** : Sur une grande feuille au sol, peindre à la gouache de larges gestes libres. Une fois sec, coller des éléments en relief (laines, bandes de carton chantourné, objets) qui dépassent des bords de la feuille pour faire « s'échapper » l'œuvre du cadre.

Liens transversaux — éveil sensoriel, motricité globale, premier vocabulaire des couleurs et des formes.

6.2 PRIMAIRE · P1 à P6 · 6 à 12 ans

Fil conducteur : Du plat au volume, pochoirs, cartes imaginaire & découverte.

Avant la visite

- **La forme qui sort du cadre (P1-P2)** : Dessiner un personnage sur une feuille, puis prolonger le dessin hors de la feuille à l'aide d'une bande de papier fixée au support (lien direct avec l'intention de l'artiste)
- **Introduction technologique (P3-P6)** : Découvrir le principe de l'impression 3D (dépôt de fil fondu layer par layer, fichiers 3D) via une courte vidéo ou des schémas simples.
- **Lexique PECA de classe** : Définir ensemble *sculpture, technique mixte, série, aérographe, pochoir*.

Pendant la visite — carnet de mission

- Dessiner un détail d'une œuvre coup de cœur dans un carnet d'esquisses.
- Compter les couleurs différentes utilisées dans une même pièce.
- Observer les textures : faire la différence visuelle entre l'acrylique au couteau, le spray et la résine lisse.
- Repérer précisément les endroits où la peinture ou la forme « sort du cadre »

Après la visite — ateliers pratiques

1. **P1-P4 : Bas-relief hybride & Dessin + Volume :**

- Peindre un fond avec différentes techniques (rouleau, éponge, projections).
- Découper et plier des éléments en carton ou fixer des objets de récupération peints pour créer un bas-relief faisant dialoguer 2D et 3D.

2. **P5-P6 : « Cartographier l'imaginaire » (Séries Carto-Graphie et Des Réalités)**

- Inventer la carte d'un monde imaginaire (continents, fleuves, réseaux, reliefs).
- Utiliser des pochoirs, des marqueurs acryliques et des sprays, puis transformer une partie de la carte en relief à l'aide de bandes de carton découpées/chantournées.

3. **Volet Scientifique**

- Explorer le fonctionnement de la fabrication additive (couches, modélisation 3D, plastiques PLA).

Liens transversaux — sciences (matériaux, impression 3D), mathématiques (formes géométriques, symétrie), français (décrire une œuvre à l'oral et à l'écrit, écriture d'histoire).

6.3 SECONDAIRE — 1ER DEGRÉ · S1-S2 · 12 à 14 ans

Fil conducteur : Du dessin à l'objet, avatar & débat sur la création numérique

Avant la visite

- **Recherche & Médias** : Recherche documentaire en petits groupes : biographie de l'artiste, principe de l'impression 3D, thème réel/virtuel — restitution orale de 2 minutes par groupe.
- **Visionnage d'un extrait** du reportage consacré à l'artiste (Vedia) pour entendre sa démarche dans ses propres mots.
- **Débat préparatoire** : « Une œuvre créée avec un ordinateur est-elle moins artistique ? Qu'est-ce que la création ? Quel est le rôle de l'outil ? »

Pendant la visite

- **Grille d'analyse appliquée à 2 ou 3 œuvres au choix** : composition, couleurs, matières, titre, ressenti personnel.
- Si possible, **échange** avec un médiateur ou avec l'artiste : préparer 2-3 questions par groupe en amont.

Après la visite — atelier « Mon double numérique »

- **Créer une composition qui hybride** deux techniques (dessin à la main + élément imprimé ou découpé numériquement, par exemple) autour du thème « mon avatar / mon double numérique », en écho direct à la série Liminal.
- Rédiger un court texte qui **présente ce double numérique** : à quoi ressemble-t-il, que garde-t-il du réel, qu'invente-t-il ?

Liens transversaux — éducation aux médias et au numérique (identité numérique, avatars, réseaux sociaux), technologie (modélisation 3D simple), français (texte descriptif, cartel d'œuvre).

6.4 SECONDAIRE — 2E ET 3E DEGRÉS · S3-S6 · 14 à 18 ans

Fil conducteur : Art, technologie, hybridation critique et projet long « Crossover »

Avant la visite

- **Recherche approfondie** sur la démarche de l'artiste et sur un ou deux courants de référence pertinents (street art, abstraction, art numérique).
- **Débat préparatoire** : « La technologie transforme-t-elle notre rapport au réel ? » à mettre en tension avec la démarche de l'artiste.

Pendant la visite

- Fiche d'analyse plastique complète d'une œuvre : langage plastique, structure paramétrique, tension entre geste artisanal et fabrication machine.
- Discussion sur le statut économique et artistique de l'œuvre (pièce unique vs série, marché de l'art, coût des technologies).

Après la visite — projet « Crossover personnel »

- Réaliser une petite série (2 à 3 pièces) qui hybride volontairement deux techniques ou deux univers (main/machine, réel/virtuel, analogique/numérique), avec les moyens disponibles à l'école.
- Présenter le projet lors d'une exposition scolaire ou d'un moment de restitution — une manière concrète de garder une « trace » du parcours PECA de la classe.

Liens transversaux — philosophie et citoyenneté (humain et technologie), technologie/STEM, français (écriture d'une critique d'art), orientation (métiers de la création et de la médiation culturelle).

7 EXPLOITATIONS INTERDISCIPLINAIRES, TRACES ET PROLONGEMENTS

Discipline	Piste de lien
Arts plastiques / ECA	Analyse d'œuvre, techniques mixtes, notion de série. Comparaisons avec le Street Art, l'art abstrait, le Pop Art et les arts numériques contemporains.
Français	Vocabulaire descriptif, écriture d'une critique ou d'un carnet de visite, écriture d'un cartel d'une œuvre, composer une interview imaginaire de l'artiste ou inventer l'histoire d'une des œuvres.
Sciences & technologie	Étude des matériaux (plastiques PLA, résines, oxydation des métaux), physique de la lumière et principes de la fabrication additive.
Éducation numérique / philo & citoyenneté	Réflexion sur l'impact du numérique, les réseaux sociaux, la place de l'humain face à la machine et la conscience environnementale liée aux matériaux.
Mathématiques	Étude des formes géométriques, géométrie dans l'espace 3D, symétries, proportions, échelles et modélisation paramétrique.
Orientation (« apprendre à s'orienter »)	Métiers de la création : plasticien, designer 3D, médiateur culturel.

8 BOÎTE À OUTILS DE L'ENSEIGNANT

LEXIQUE PECA

Terme	Définition
PECA	Parcours d'Éducation Culturelle et Artistique : l'ensemble des expériences culturelles et artistiques vécues par un élève, de la 1 ^{re} maternelle à la fin du secondaire.
ECA	Cours d'Éducation Culturelle et Artistique se terminant à la fin du Tronc commun : la base commune à tous les élèves, définie par un référentiel, sur laquelle s'appuie le PECA.
Connaître / Rencontrer / Pratiquer	Les trois composantes de toute expérience PECA : acquérir des savoirs, aller à la rencontre d'œuvres et d'artistes, expérimenter des pratiques.
Référent culturel	Personne-ressource qui accompagne les enseignants et équipes éducatives dans la mise en œuvre du PECA au sein de leur réseau.
Référent scolaire	Opérateur culturel qui organise la mise en relation entre écoles et acteurs culturels à l'échelle d'une zone (10 zones en Fédération Wallonie-Bruxelles).
Traces	Ce qui garde la mémoire d'une expérience PECA (photos, productions d'élèves, écrits...) — utile pour transmettre et pour évaluer le parcours de la classe.

LEXIQUE DE L'ARTISTE

Terme	Définition
Impression 3D (FDM)	Procédé qui construit un objet en volume en déposant du plastique fondu couche par couche.
Impression 3D (SLA / résine)	Procédé qui durcit une résine liquide couche par couche grâce à la lumière ; rendu plus lisse que le FDM.
Technique mixte	Association, sur un même support, de plusieurs matières ou procédés (acrylique, spray, collage...).
Bois chantourné	Bois découpé à la scie à chantourner selon un contour précis, souvent décoratif ou sinueux.
Série	Ensemble d'œuvres partageant un même titre numéroté et une même famille de recherche (ex. Canopée 1 à 11).

GRILLE D'OBSERVATION D'UNE ŒUVRE (À ADAPTER SELON L'ÂGE)

- Que vois-tu en tout premier lieu ? Que découvres-tu en observant plus près ?
- Quelles sont les couleurs dominantes ? Sont-elles chaudes, froides, contrastées ?
- L'œuvre est-elle plane ou en relief ? Où se situent les zones de matière les plus épaisses ?
- Quelles techniques et quels outils reconnais-tu (pinceau, couteau, bombe spray, machine 3D) ?
- Quel lien fais-tu entre le titre de l'œuvre et sa forme ?
- Quel sentiment ou émotion cette pièce éveille-t-elle chez toi ?

9 RESSOURCES ET CONTACTS

AUTOUR DE L'ARTISTE

- Site officiel : www.marcandremetais.com
- Courriel : marcandremetais.artistepeintre@gmail.com
- Page Facebook professionnelle : facebook.com/marcandremetaispeintre
- Émission « L'Album » (RTBF Auvio), Marc-André Metais invité, décembre 2025 :
<https://auvio.rtf.be/media/l-album-l-album-3413222>

AUTOUR DU LIEU D'EXPOSITION

- Malmundarium — Place du Châtelet, 9, 4960 Malmedy — +32 080 79 96 68 — www.malmundarium.be

Bonne visite et bon atelier avec vos élèves !