

Définitions

Dictionnaire

- 1- Emprunté du latin hybrida, variante orthographique, par rapprochement avec le grec hubris, « excès », de ibrida, « bâtard ».
- 2- Se dit en biologie de plantes ou d'animaux qui résultent du croisement de deux lignées parentales génétiquement différentes. Plantes hybrides, issues de lignées appartenant ou non à la même espèce. Animaux hybrides, issus de parents d'espèces différentes.
- 3- Au figuré, qui est composé d'éléments d'origine ou de nature différentes. Le centaure, la sirène et le satyre sont des êtres imaginaires hybrides. Une architecture hybride, relevant de plusieurs styles.
- 4- En littérature, une œuvre hybride, qui participe de plusieurs genres.

Encyclopédie <http://fr.wikipedia.org/wiki/Hybride>

Un hybride est le résultat d'un croisement (au minimum) entre deux espèces ou deux genres, mais ce terme est aussi utilisé en agriculture pour désigner les descendants de deux variétés pures.

Il existe des hybrides naturels et d'autres qui sont fabriqués par l'homme.

Hybrides interspèces

- bardot ou bardine: ânesse + cheval
- cattalo: vache + bison
- chabin: bélier + chèvre
- cochonglier: porc + laie ou sanglier + truie
- coquard: faisan + poule
- crocodile: loup + chienne
- donzèbre: âne + zèbre
- dzo: vache (ou taureau) + yack
- jaguapard: jaguar + panthère
- jaguarion: jaguar + lionne
- léopon: panthère + lionne
- léporide: lièvre + lapin
- ligron ou ligre: lion + tigresse
- lounard: loup + renard
- mouchèvre: bélier + chèvre
- mulard: canard de barbarie + cane domestique

- mulet ou mule: âne + jument
- ocema: ocelot + puma
- ovicapre: bouc + brebis
- siabon: gibbon + siamang
- tiglon ou tigrion, ou tigon: tigre + lionne
- whalpin: fausse orque + grand dauphin
- zébroïde ou zébrule : cheval + zèbre
- cama: lama (femelle) + dromadaire (mâle)
- lamel: lama (mâle) + dromadaire (femelle)

Hybrides végétaux

- aprium: hybride de prunier (1/3) et d'abricotier (2/3)
- caseille: hybride de cassissier et de groseillier épineux
- limequat: hybride de kumquat et de lime (Citrus aurantifolia x C. fortunella)
- pluot: hybride de prunier (2/3) et d'abricotier (1/3).

Ressources

En annexe de ce dossier vous trouvez en pages complémentaires des références artistiques et des projets réalisés dans des écoles.

Renseignements

Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques

11 avenue Kennedy, 68200 Mulhouse
tél. 03 89 32 58 72 (poste 5740)

Cyrille Saint-ericq, Responsable
Caroline Brendel, Intervenante

Contact direct
cyrille.saint-cricq@mulhouse.fr



Conception et réalisation: Cyrille Saint-Cricq.
Aide à la réalisation: Jean-Jacques Freyburger, CPAV



Enluminure Ottomane, Manuel de médecine. Datée XVIII-XIXe siècle (?).

Hybride (S)

Dossier pédagogique 2006-2009



Pour ce deuxième dossier thématique, les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques du Service Education, Périscolaire et Cultes de la Ville de Mulhouse proposent aux acteurs culturels et éducatifs de Mulhouse et de la CAMSA de revisiter la problématique de l'Hybride.

L'hybride est partout et peuple notre enfance: histoires orales, contes, légendes d'êtres ou de machines fantastiques. Ces contes, mythes et légendes participent à la construction de l'imaginaire des enfants.

Ces nouveaux espaces nous offrent une certaine liberté:

- liberté de s'autoriser à redéfinir des animaux, des objets, des personnes; de changer (ajouter/supprimer/transformer) telle ou telle caractéristique.
- liberté d'inventer de nouvelles espèces et de leur trouver un mode de vie, un nom, une histoire.
- liberté de construire de nouveaux outils/objets et d'en chercher un usage, une fonction...
- liberté de ne pas s'interdire à inventer, détourner, créer de nouveaux objets.

La pratique des Arts Plastiques nous offre ces opportunités et en explore ses territoires infinis:

- les bestiaires fantastiques
- les catalogues d'objets introuvables
- les hommes-paysages, les hommes-fruits, les hommes-machines ...

Dans ce dossier, vous trouverez des pistes plastiques, des références d'objets ou d'animaux hybrides ainsi que des références artistiques. Une série de formations à l'attention des responsables et des animateurs de sites périscolaires de la CAMSA auront lieu autour de cette problématique.

Ce dossier sera complété pendant les trois prochaines rentrées scolaires par les projets réalisés avec les enseignants, les responsables de sites périscolaires ainsi que les formations.



Les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques
du Service Education de la Ville de Mulhouse

L'odyssée d'Homère Chant XII: Récit d'Ulysse

L'Odyssée est un poème de vingt quatre chants attribués à Homère. L'histoire se passe dans la toute vieille antiquité. Elle raconte en vingt quatre chants comment Ulysse rentre chez lui après la guerre de Troie.

[Circé]

"Aux premières lueurs du matin, vous sillonnerez les flots, je vous enseignerai la route ; je vous signalerai chaque chose, de peur que quelque méchant artifice ne vous fasse souffrir encore sur la terre ou sur les vagues."

" Elle dit, et persuade notre cœur généreux. Durant tout le jour, jusqu'au coucher du soleil, nous mangeons en repos les chairs abondantes et nous buvons du vin délectable. Le soleil disparaît et fait place aux ténèbres, mes compagnons s'étendent près de nos amarres. Cependant Circé me prend la main, m'entraîne à l'écart, m'invite à partager sa couche, et me demande le récit de mon voyage que je lui détaille sans rien omettre. L'auguste déesse à son tour m'adresse ces paroles :

"Voilà donc une chose achevée ; sois maintenant attentif à ce que je vais dire ; un dieu d'ailleurs te le rappellera. Tu rencontreras d'abord les Sirènes. Elles charment tous les hommes qui s'approchent d'elles; malheur à qui, par ignorance, les aborde et les écoute ; jamais sa femme, ni ses tendres enfants, ne se réjouiront de son retour, ni ne se tiendront auprès de lui. Mais les Sirènes le charmeront par leur chant harmonieux, assises dans une prairie, entourées d'un monceau d'ossements humains et de chairs que la corruption consume. Éloigne-toi donc rapidement; bouche les oreilles de tes compagnons avec de la cire amollie ; prends garde qu'aucun d'eux ne les entende.

Ecoute-les, toi, si tel est ton désir ; mais fais-toi fortement attacher au mât, debout, pieds et mains liés, afin que tu les entendes avec délices. Si ensuite tu implores tes compagnons, si tu leur ordonnes de te délivrer, qu'ils te chargent de plus de liens (...)

[Ulysse]

"Amis, il ne faut pas que les décrets divins que m'a révélés Circé soient connus d'un seul ou même de deux de nous ; je vais vous les apprendre, afin que nous sachions tous comment nous pouvons périr ou éviter la mort et la Parque fatale. Circé nous ordonne d'abord de nous garder du chant des divines Sirènes et de leur prairie couverte de fleurs.

Elle ne permet qu'à moi de les écouter, pourvu que vous m'attachiez debout au mât, avec une lourde chaîne, et que j'y demeure immobile. Si ensuite je vous implore, et si je vous ordonne de me délivrer, chargez-moi de plus de liens."

« Pendant que je dis ces choses à mes compagnons, le navire arrive rapidement près de l'île des Sirènes, tant le vent nous est propice; mais à ce moment il s'apaise, un calme profond succède, et une divinité assoupit les flots. Mes compagnons se lèvent pour plier la voile, qu'ils laissent tomber au fond du navire. Ils reprennent ensuite leurs rames, et, courbés sur les bancs, ils font blanchir les ondes sous leurs coups redoublés. Cependant, je divise avec mon glaive un énorme disque de cire. De ma forte main j'en amollis les parcelles. La cire cède bientôt à mes efforts, secondés par l'ardeur du soleil ; je fais approcher en ordre mes compagnons, et je leur bouche les oreilles. Eux, aussitôt, m'attachent au mât, debout, pieds et mains liés, puis ils s'asseyent et frappent de leurs rames la mer écumeuse. Ils se hâtent, et déjà nous approchons du rivage à la portée de la voix. Les Sirènes aperçoivent le vaisseau qui, près de leur plage, fend légèrement les ondes ; soudain, elles entonnent leurs chants harmonieux.

"Viens à nous, glorieux Ulysse, honneur de la Grèce; arrête ton navire, afin d'entendre notre voix. Jamais on ne passe outre, avec un vaisseau, avant d'avoir ouï les doux chants qui s'échappent de nos lèvres, puis l'on s'éloigne transporté de plaisir et sachant bien plus de choses. Nous n'ignorons rien de ce que les Grecs et les Troyens ont souffert dans les vastes plaines d'Ilion; par la volonté des dieux, nous sommes instruites de tout ce qui arrive sur la terre fertile."

« Ainsi elles chantent et font entendre de belles voix ; mon cœur brûle de les écouter encore ; j'ordonne à mes compagnons, en agitant mes sourcils, de rompre mes liens. Mais ils font force de rames, tandis qu'Euryloque et Périphète se lèvent et me chargent de plus de liens. Enfin, nous nous éloignons ; je ne distingue plus la voix ni le chant des Sirènes; alors je rends l'ouïe à mes compagnons, et à leur tour ils me délivrent. (...)



Les Hybrides connus

Capricorne: animal ressemblant à une antilope avec des défenses de sanglier, une queue d'éléphant et une barbe de chèvre.

Centaure: dans la mythologie grecque, le centaure est une créature mi-homme mi-cheval

Chimère: dans la mythologie grecque, la chimère possède une tête de lion avec un corps de chèvre et une queue de serpent. Cette créature crachait du feu et dévorait les humains.

Dragon: dans la tradition européenne (mythologie grecque, celtique et nordique), il s'agit d'une créature ailée et soufflant le feu, dont le corps écaillé fait penser à une appartenance au monde des reptiles.

Griffon: le griffon est une créature fantastique présente dans plusieurs cultures anciennes. Il est imaginé et représenté avec une forme tenant de l'aigle à l'avant (tête, ailes et serres) et du lion à l'arrière.

Lexique

Cadavre Exquis: le cadavre exquis est un jeu collectif inventé par les surréalistes vers 1925.

Voici la définition qu'en donne le Dictionnaire abrégé du surréalisme: «jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. L'exemple devenu classique, qui a donné son nom au jeu, tient dans la première phrase obtenue de cette manière : "Le cadavre - exquis - boira - le vin - nouveau"».

Assemblage: équivalent tridimensionnel du collage. Désigne une oeuvre constituée d'éléments initialement distincts souvent de nature différente, rendus solidaires (objets ou fragments d'objets, naturels ou manufacturés, formes façonnées, etc.). Un assemblage consiste à réunir de manière solidaire différents éléments (matériaux bruts ou objets de récupération) pour former un tout.

Photogramme: c'est une image photographique obtenue sans appareil. Il suffit de placer n'importe quel objet sur du papier photographique et de l'insoler à l'aide d'un agrandisseur ou d'une lumière que l'on contrôle. Le papier sera ensuite révélé et fixé comme toute photographie. La forme de l'objet apparaîtra en blanc sur fond noir. Cette technique sera très utilisée par Man Ray.

Empreinte: c'est la trace laissée par quelque chose ou quelqu'un, sous l'action de son poids, de son déplacement ou par frottement. Marque en creux ou en relief obtenue par pression d'un corps sur un matériau plus ou moins dur; trace obtenue par frottement sur un support souple qui épouse les aspérités d'un relief.

Harpie: selon Hésiode, elles ont un corps ailé d'oiseau et une tête de femme. Virgile leur donne des visages de fillettes et des serres d'oiseau de proie.

Hydre: ce serpent d'eau à corps de chien possédait plusieurs têtes (le nombre varie de 5 à 100 voire 10 000 selon les auteurs) dont une immortelle (en partie en or). Ces têtes se régénéraient doublement lorsqu'elles étaient tranchées.

Hippocampe: animal doté d'une tête et des membres antérieurs d'un cheval, de sabots palmés et d'une queue de poisson.

Ichtyocentaure: créature marine avec une tête et un torse d'homme avec des pattes antérieures de cheval et une queue de poisson.

Sirène: dans la mythologie grecque, les sirènes sont des êtres moitié-femme et moitié-oiseau qui chantent au-dessus des mers pour attirer les navigateurs et les faire se noyer.

Sphinx: dans la mythologie égyptienne, le mot sphinx désigne un lion à tête humaine qui monte la garde aux portes du monde souterrain.

Je fabrique des Hybrides en classe

Par le dessin

Une méthode très simple consiste à réaliser des êtres hybrides en utilisant la technique du Cadavre Exquis.

On plie une feuille (A3) en 3 parties égales. On demande aux enfants de réaliser dans la partie haute, la tête d'un monstre (personnage, animal). Ensuite les enfants cachent la tête et remettent à leurs voisins, la feuille pliée en leur demandant de dessiner le corps sur la partie du milieu.

Un fois le corps dessiné (avec tentacules, pattes, bras...) les enfants plient à nouveau la feuille et la passent à un autre camarade. Ce dernier doit finir le dessin en réalisant le bas du monstre (jambes, queue de poisson, piques etc.).

Une fois le dessin fini, on demande aux enfants de déplier la feuille et de découvrir le monstre créé. Par la suite ce monstre peut être complété, on peut lier les différentes parties entre elles, on peut le colorier, le peindre, l'agrandir...

Par le collage

Chaque enfant dessine un monstre, un personnage et un animal. Ensuite les enfants découpent leurs dessins en détachant toutes les parties (têtes, corps, jambes, pattes, queues de poisson, ailes de dragons...). L'enseignant réalise 3 banques d'images : la banque des têtes, celle des corps puis celle du bas de l'hybride. Chaque élève est invité à piocher dans chaque banque, un élément et les assemble sur une nouvelle feuille. Reste alors à imaginer un nom, un mode de vie, un habitat...