

Musée de Valence

Fiche préparatoire 1

Détails & Chimères

Visite libre

Cycle 1





Dans le cadre du parcours artistique et culturel de l'élève, un groupe de travail réunissant des enseignants de Valence et Saint-Marcel les Valence s'est constitué en partenariat avec le service de médiationS du Musée de Valence.

L'objectif pour chacun des enseignants étant de construire un projet pédagogique pour sa classe à partir d'un parcours organisé autour d'un nombre restreint d'oeuvres.

Les différentes classes d'âges des élèves étaient représentées ce qui a constitué une richesse car les apprentissages sont différenciés.

Les trois champs d'action sont indissociables de ce projet étant : les rencontres avec des oeuvres, les pratiques en lien avec ces mêmes oeuvres ainsi bien entendu que les connaissances culturelles sans oublier les stratégies diverses pour organiser les rencontres élèves/oeuvres.

L'objectif de la formation de la personne et du citoyen est donc mis en avant : le développement de la sensibilité, de la créativité, des capacités d'expression et de jugement critique approprié.

Vaste chantier donc inclus pour partie dans la formation continue des enseignants qui s'est déroulé sur plusieurs mois avec des temps de réunion institués et des temps individuels de préparation.

Enfin les fiches après analyse et synthèse collectives seront mises à disposition de leurs collègues sur le site du musée.

Marc Delhomme
Conseiller pédagogique
arts visuels Drôme

INTRODUCTION



Cette fiche de préparation à l'intention des enseignants a été élaboré conjointement par le conseiller pédagogique, un groupe de douze enseignants et le service MédiationS du Musée de Valence.

Il est destiné aux enseignants des écoles qui se rendent au musée, en visite libre, pour leur permettre de préparer au mieux leur venue.

Situé au cœur de Valence, le Musée est installé dans l'ancien palais épiscopal, vaste hôtel particulier entre cour et jardin dominant le Rhône. Son patrimoine séculaire (tour médiévale, galerie ogivale, plafonds peints des 15^e et 17^e siècles...) a été conservé et magnifié par des travaux d'envergure achevés en décembre 2013. La rénovation et l'extension architecturale contemporaine (atelier Jean-Paul Philippon) permettent au visiteur d'évoluer au sein d'une multitude d'ambiances et de points de vue sur le paysage environnant.

Si les objectifs éducatifs du musée sont complémentaires de ceux de l'enseignement scolaire, ils ne visent pas seulement l'acquisition de notions et de repères directement liés aux programmes. Par la découverte, la visite du musée contribue à aiguïser la curiosité des jeunes pour le patrimoine, l'archéologie et les Beaux-Arts.

Avec le concours d'enseignants détachés de l'Éducation Nationale, le service MédiationS met en place des visites adaptées à chaque niveau et qui proposent des points de convergence avec les objectifs pédagogiques de l'École.

DETAILS & CHIMERES



Œuvres et disciplines abordées :

- la salle du plafond aux chimères
- graphisme

Niveau de classe :

Maternelle, testé sur une cohorte de 20 élèves de moyenne section en décembre.

Durée approximative de la visite :

Entre une heure et une heure et demie selon les choix de l'enseignant :

01h00 salle des chimères

01h30 salle des chimères, belvédère, salle d'histoire naturelle.

Objectifs :

Extrait des programmes dans le domaine du « percevoir, sentir, imaginer, créer » :

- Apprendre à voir, regarder, se familiariser avec une œuvre d'art.
- Dire ce que l'on voit, ce que l'on ressent, ce que l'on pense.
- Établir des liens entre un cheminement et un résultat.
- Faire des choix.
- Construire un rapport esthétique au monde.
- Donner forme à des émotions, des sensations, des sentiments.
- Verbaliser, décrire la démarche.
- Commenter les réalisations.

Concrètement le jour de la sortie au musée, deux objectifs, le premier faire découvrir ce qu'est un musée physiquement, son architecture, son rôle, les règles de comportement au musée, le « savoir-être » visiteur. Le deuxième objectif, travailler sur la thématique déjà engagée en classe : le motif.

Déroulement pédagogique synthétique : (consignes, les dispositifs utilisés) :

le plafond aux chimères :

observation du lieu, description de la salle : tableaux, fauteuils, (rappel des règles) puis enfin l'objet de notre présence, et de notre étude, le plafond-peint.





description de ce que l'on voit, précision du vocabulaire à employer, motifs (les décrire et caractériser, animaux à moitié humains ou animaux composés de différentes parties d'animaux, les chimères..). Questionnement sur la technique, les outils utilisés, la façon dont ce plafond-peint a été réalisé (travail de longue haleine ou trait rapide, trait appliqué ou plutôt « énérvé »....)

explications succinctes sur le rôle historique de la salle distribution des cartes lorgnettes et des cahiers de dessin, isoler les motifs, les chimères, observer et dessiner.

distribution des cartes motifs et des cartes chimères, les repérer sur le plafond, puis compléter les dessins sur les cahiers Bilan : à quoi servent les motifs? Les dessins sur ce plafond ? Le départ se fait par la salle Hubert Robert, les élèves observent le plafond qui par contraste est blanc. Avant de partir, nous prenons nos pinceaux imaginaires, et décorons en mimant ce plafond uni, nous réutilisons le vocabulaire des couleurs, des formes, des gestes...

Outils de médiations nécessaires à la visite : (ressources, documents) :

En amont :

-des vidéos présentant le musée de l'extérieur pour étayer les propos et hypothèses des élèves. Puis les vidéos du site du musée montrant l'installation et le compte à rebours pour la date ouverture du lieu.

- Copie du panneau de consigne « Dans ce musée vous pouvez : » afin de parler et comprendre les règles du musée.

Jour de la visite :

- Cahiers et crayons à papier.

- Carte Lorgnette (carton percé d'un trou).

- Photographies des motifs et des animaux fantastiques du plafond des chimères (plastifiés, manipulables).

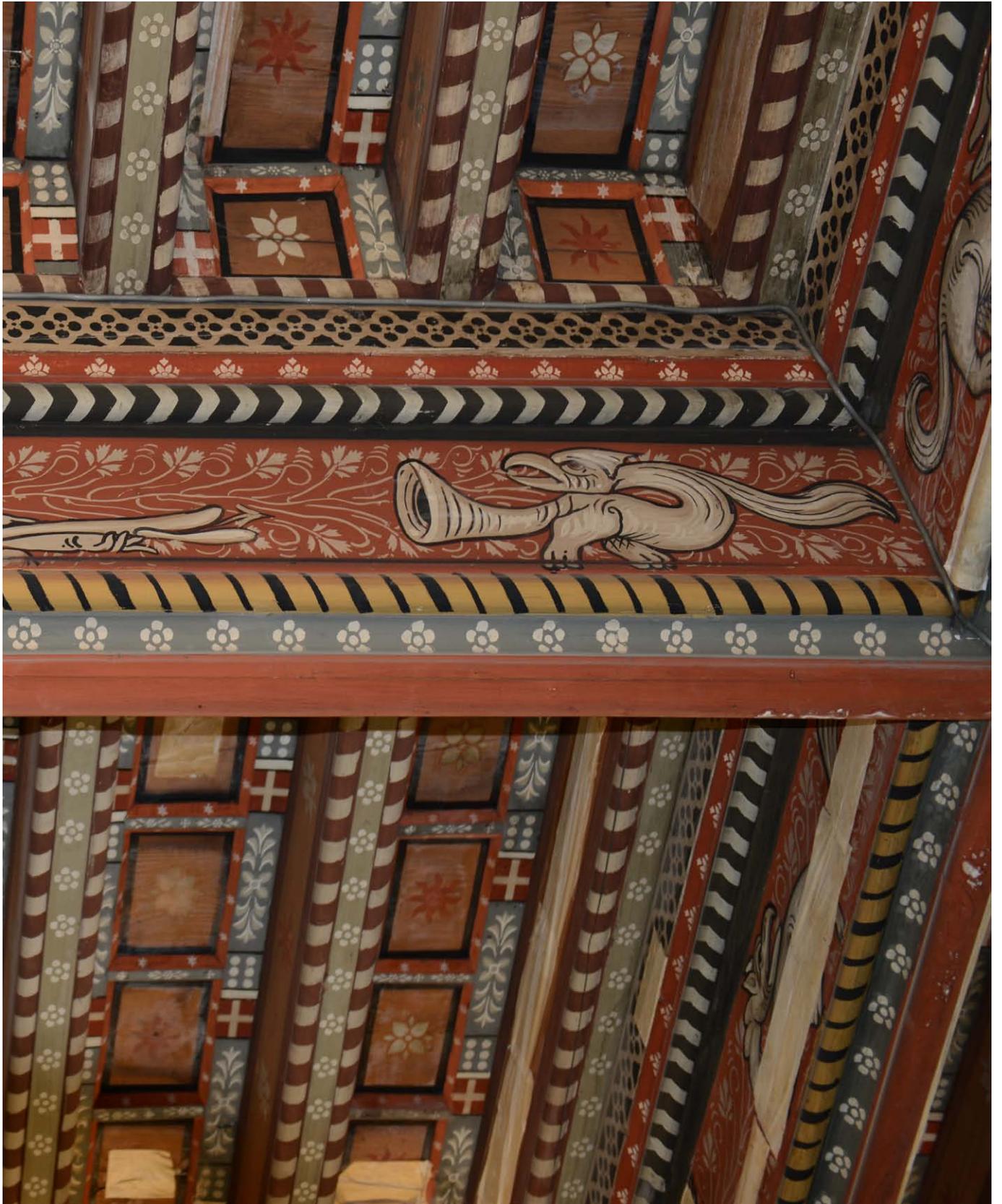
En Aval : des œuvres d'art mettant en scènes des animaux fantastiques

concernant les chimères : œuvre mettant en scènes des animaux chimériques, mythologiques

- Gustave Moreau : *Œdipe et le sphinx*

- Herbert-James Draper : *Ulysse et les sirènes*

- Le Caravage : *Gorgones*





Rubens : *Pégase délivrant Andromède*

Boticelli : *Minerve et le Centaure*

Paolo Ucello : *Saint Georges terrassant le dragon*

John William Waterhouse : *Sirènes*

mais aussi des montages numériques trouvés sur le net d'animaux fantastiques créés à partir d'animaux bien connus des élèves

concernant les motifs : frises décoratives, bas-reliefs supports architecturaux, tissus....

Liste des œuvres abordées pendant la visite :

Le plafond aux chimères

Itinéraire dans le musée :

la salle du plafond aux chimères, puis montée au belvédère pour prendre la conscience de l'ampleur du bâtiment « musée », le situer dans l'environnement, prendre des repères par rapport aux éléments du paysage que l'élève peut connaître.

Œuvres de portées universelles pouvant être rapprochées dans le cadre de l'enseignement de l'histoire des arts :

cf œuvres déjà citées.

Témoignages d'élèves :

- « C'est beau »
- « c'est grand »
- envie de revenir

Prolongement possible :

créer ses propres chimères :

- jouer à assembler différentes parties des chimères du plafond du musée (photographie couleurs plastifiées et découpées), puis dessiner.
- A partir de l'album Axinamu, fabriquer en cadavre exquis des animaux chimériques à partir de parties d'animaux connus puis dessiner.
- observer, nommer et décrire finement les animaux en plastique que les élèves manipulent depuis le début de l'année. Travailler sur le lexique corporel de ces animaux (pattes, griffes,



ailes, cornes.....). Prise de photo de détails de chacun de ces animaux (bosses du chameau, pattes du crocodile, ailes du hibou, tête du gorille.....), découpage.

L'élève choisit et compose lui même son animal chimérique. Il rajoute en dessinant des éléments s'il souhaite compléter son animal.



Photographies : © Musée de Valence, Eric Caillet.