

ÉTRANGE...ÉTRANGE ? COMME C'EST ÉTRANGE...

« DEMONS ET MERVEILLES »



Musée des Beaux-arts de Rouen et Musée Le Secq des Tournelles

Réunion des Musées Métropolitains

SOMMAIRE

Définitions	3
Projet et points de programme 1 ^{er} degré	4
Pistes pédagogiques	
Corps ressemblant – dissemblant	6
Métamorphose et Hybridation	7
Monstruosité	8
Jardin féérique	9
Narration	10
Machines et objets étranges	11
Propositions de séquences	12
Informations pratiques	14

Page précédente :

Anonyme français 18^{ème} siècle
Le Singe-Peintre (détail)
18^{ème} siècle
Huile sur toile

DEFINITIONS

Larousse Dictionnaire de français

- **Étrange** (adjectif) : qui frappe par son caractère singulier, insolite, surprenant, bizarre : D'étranges phénomènes. Un personnage étrange.

- **Démon** (nom masculin) : chez les Anciens, esprit bon ou mauvais, que l'on supposait attaché à la destinée de l'individu ou de la communauté.

Diable, ange déchu qui habite l'enfer et tente les hommes ; Satan

Personnification des tentations, des vices et des instincts : *Le démon de la curiosité.*

Génie familier qui semble nous guider : *Un démon intérieur lui suggérait toujours cent sottises à faire.*

Personne dangereuse : *Cette femme est un démon.*

Enfant turbulent, espiègle : *Oh ! Le petit démon !*

- **Merveille** (nom féminin) : Chose qui cause une grande admiration par sa beauté, sa grandeur, sa valeur.

Toute chose remarquable d'une rare perfection : Cette liqueur est merveilleuse

- **Merveilleux – merveilleuse** (adjectif) : Qui cause une très grande admiration par ses qualités extraordinaires : Une musique merveilleuse.

Qui étonne par son côté sensationnel, par ses qualités exceptionnelles : Apprendre avec une merveilleuse facilité

PROJET ET POINTS DE PROGRAMME 1^{ER} DEGRE

Site de la DSDEN 76

Chaque année, la Mission d'éducation artistique et culturelle de la Seine-Maritime propose aux enseignants un sujet d'étude. En 2018/2019, l'ETRANGE est à l'honneur en éducation musicale, en arts du visuel, dans les arts du langage et du spectacle vivant.

Ce projet départemental qui vise la mise en œuvre d'activités artistiques et culturelles dans les écoles crée une dynamique dans la durée, s'inscrit dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève et répond aux objectifs des programmes au travers de l'interdisciplinarité.

Site Education artistique et culturelle et inscription au projet départemental 2018-2019

<http://eac76.spip.ac-rouen.fr/>

Un personnage est étrange :

- Parce que son **apparence** est étrange
- Parce que son **accoutrement** est étrange
- Parce que sa **posture** est étrange
- Parce que son **comportement** est étrange

Une personne est réelle, un personnage est fictif ; le projet est de passer de la personne au personnage étrange par des actions plastiques ou des mises en scène incongrues

Un objet est étrange :

- Parce qu'on ne sait pas à quoi il sert, il est **inutilisable**
- Cela peut être un objet d'une autre culture, d'une autre époque
Cela peut être un objet introuvable

- Sa forme est étrange

Il a subi une **déformation**, une **transformation**

Il est né d'une association étonnante de différents éléments

- Parce qu'il propose une **contradiction**

La matière utilisée ne correspond pas à la fonction voulue

L'apparence ne correspond pas à la fonction...

- Parce qu'il propose une **transition entre vivant et inanimé**

L'objet devient vivant

Le vivant devient objet

Public concerné : TOUS CYCLES

En lien avec la thématique départementale « *Étrange... Étrange ? Comme c'est étrange...* », Des pistes pédagogiques d'entrée dans des ouvrages de littérature de jeunesse seront proposées

La découverte des différents livres au fil de l'année permet de mener une réflexion sur la thématique de l'étrange.

Trois types d'entrée sont proposés selon les ouvrages :

Une image pour dire et écrire

- Une lecture d'illustration est orale ou la production d'écrit. La « réponse » au questionnement posé se trouve dans le livre. Les élèves sont ainsi invités à découvrir le livre (album, BD, roman...) pour en savoir plus...

Une image à entendre

- Une illustration issue du livre est proposée. Elle est accompagnée d'un document sonore : lecture à voix haute d'un passage du livre, création d'une ambiance sonore. La mise en relation des deux documents, l'un iconographique l'autre sonore, invite à découvrir le livre.

Parcours littéraire

- Une fiche d'aide à la découverte du livre présente des pistes pédagogiques issues d'une réflexion sur la manière d'entrer dans le livre, de faciliter la compréhension et l'interprétation du message de l'auteur, la mise en réseau.
- proposée à l'aide d'un diaporama. Celui-ci peut être directement projeté aux élèves, ou utilisé par l'enseignant pour guider la lecture d'image avec ses élèves. A chaque fois, la découverte de l'illustration conduit à un questionnement qui invite à l'expression **Étranges personnages**

Avec les plus jeunes, on peut découvrir les étranges personnages de manière ludique : chacun peut devenir un étrange personnage par le jeu (*Gros lion*) ou par le mime et les grimaces (*Ça va pas la tête*). Et si un personnage fait trop peur, faisons-le disparaître pour qu'il se fonde dans le paysage (*Gros cornichon*) !

Pour les enfants plus grands, la littérature permet de découvrir et de s'interroger sur l'origine de l'étrangeté de quelqu'un, et quelles en sont conséquences : rejet, exclusion, solitude...

Pour certains, leur laideur, voire leur monstruosité, les conduits à être marginalisés (*Okilélé*, *Les 5 malfoutus*, *La triste fin du petit enfant huître*, *Jésus Betz*). Pourtant ces personnages font preuve d'une magnifique humanité !

Pour d'autres, une simple différence les exclut du reste de la société : être penché (*Mary la penchée*), la tête en bas (*Le monde à l'envers*), tatoué (*Un monstre dans la peau*) suffit à paraître étrange au regard des autres.

Finalement, on peut être soi-même étrange, même si on est apparemment « normal », dans la mesure où on n'est pas dans la même norme que les autres (*L'ogre*) ou qu'on est sous une apparence inconnue des autres (*Mè keskeussè keu sa ?*).

Cependant, on peut se rendre compte au fil des lectures que tous finissent par trouver leur place et à devenir plus fort, en s'appuyant sur ce qui fait leur différence.

Par ces lectures, l'enfant apprend à appréhender l'autre, mais aussi à s'accepter en tant qu'être singulier.

Finalement, tout être est étrange, car il est unique !

PISTES PEDAGOGIQUES

CORPS RESSEMBLANT - DISSEMBLANT

À travers leurs œuvres qui questionnent la ressemblance et la dissemblance corporelle, les artistes jouent avec la réception des images, les codes de ressemblance et de d'écart. Ils jouent avec la représentation. À travers ces différents supports visuels, les élèves abordent les analogies ou les dissemblances du corps, les anamorphoses...



Alfred Agache
L'Énigme, 1888,
Huile sur toile



Francisco Herrera l'Ancien
Job tenté par le démon, 1636,
Huile sur toile



Felice Varini
Escalier nord et escalier sud, 2003,
Œuvre in situ



Domenico Piola (1627-1703) *L'érection de la croix d'après Pierre Paul Rubens*, anamorphose

METAMORPHOSE ET HYBRIDATION

Dans l'art, le corps n'est plus conçu dans sa globalité mais comme une addition d'éléments, de membres, d'organes modulables. Les techniques utilisées par les artistes montrent les différentes étapes de ces changements corporels qui sont à la fois terrifiants et fascinants pour les élèves. Proposer une recherche sur la mutation, l'hybridation et la chimère, c'est interroger les transformations du corps que l'image permet.



Emmanuel Hannaux,
Orphée charmant la sirène ou
Le Poète et la sirène, 1903



Heurtoir à l'homme oiseau 17^{ème}



Elmar Trenkwalder, *WVZ n°18*, 2005,
céramique



Bon Boullogne l'Ainé, *Zéphyr & Flore*, 1704, Huile sur toile



François Clouet, *Le Bain de Diane*, 16^{ème}, Huile sur bois



Hendrick van Minderhout, *Paysage avec l'enlèvement d'Europe*, 1690, Huile sur toile

MONSTRUOSITE

Les artistes se sont emparés de la représentation du corps afin de le déformer et de nous plonger dans un univers imaginaire et fictionnel. Cette entrée permet d'explorer avec les élèves le sens produit par les déformations, exagérations, distorsions, et d'ouvrir sur la question de l'interprétation. L'image du corps devient alors support de fantasmes monstrueux.



Lampadaire aux deux dragons attribué à Esteve Andorra Farràs, début 20^{ème} siècle



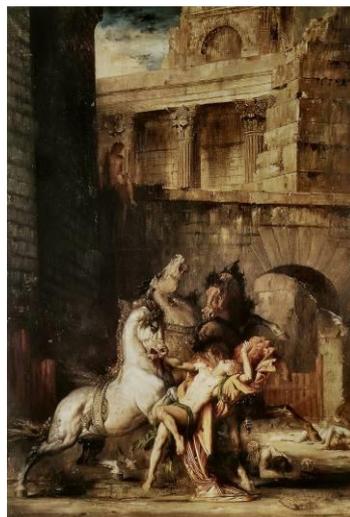
Chauve-souris lumineuse, 1930



Gaspar Dughet (1615-1675)
Marine avec Jonas rejeté par la baleine, Huile sur toile



Melchiorre Gherardini (1607-1668)
Saint Georges combattant le dragon, Huile sur toile



Gustave Moreau (1826-1898)
Diomède dévoré par ses chevaux, 1865, Huile sur toile



Pierre Puget (1620-1694)
Hercule terrassant l'Hydre de Lerne, 1650-1660. pierre

JARDIN FEERIQUE

Dans le scénario de la création, le premier paysage est un jardin : il est avant l'homme, pour l'accueillir et le nourrir. Eden, lieu paradisiaque, rejoint le paysage idéalisé de l'Arcadie, utopie du bonheur et de la plénitude. Le jardin est le premier modèle de paysage dans l'histoire de la représentation, et ceux qui l'habitent condensent toute l'activité humaine. Pour les élèves, inventer un jardin c'est inventer un monde entier, c'est concevoir un univers, le tracer, organiser ses espaces, construire une déambulation du corps et du regard.



Bon Boullogne l'Ainé (1649-1717), *Zéphyr & Flore*, 1704, Huile sur toile



Gabriel de Saint-Aubin (1727-1780), *Le Triomphe de l'Amour sur tous les dieux*, 1752 Huile sur toile



François Clouet (1520-1572), *Le Bain de Diane*, 16^{ème}, Huile sur bois



Hendrik van Minderhout (1632-1696), *Paysage avec l'enlèvement d'Europe*, 1690, Huile sur toile



Vladimir Skoda, *Pluie sidérale*, 2005



Trenkwalder, *WVZ n°18*, 2005, céramique

NARRATION

Les artistes cherchent à exprimer des histoires ou mythologies par différentes pratiques. Dans cette volonté de raconter une narration réelle ou fictive, les élèves porteront leur pratique sur des images fixes ou animées, analogiques ou virtuelles, documentaires ou fictionnelles. L'étude du temps et du mouvement, réel ou suggéré, contribuera à la découverte de nouvelles techniques.



François Clouet (1520-1572), *Le Bain de Diane*,
16^{ème}, Huile sur bois



Gaspar Dughet (1615-1675)
Marine avec Jonas rejeté par la baleine, Huile sur toile



Bon Boullogne l'Ainé (1649-1717), *Zéphyr & Flore*,
1704, Huile sur toile



Jules Alexandre Duval Le Camus (1817-1870), *Macbeth et les sorcières*, Huile sur toile, Salon 1855



Léon Bénouville (1821-1859),
Jeanne d'Arc écoutant ses voix,
1859, Huile sur toile



Hendrik van Minderhout (1632-1696),
Paysage avec l'enlèvement d'Europe, 1690, Huile sur toile

MACHINES ET OBJETS ETRANGES

Déjà Léonard de Vinci fascinait avec ses croquis de machines volantes. Depuis les années 1960, récupérer des matériaux et les assembler est devenu une pratique artistique quasi traditionnelle. Avec des objets, des plasticiens créent des constructions et des machines bizarres qui racontent des histoires et intéressent nos élèves. Les amener à leur tour à créer machines, c'est leur permettre de réaliser des assemblages, des compositions empruntant aux objets leurs formes.



Lampadaire aux deux dragons attribué à Esteve Andorra Farràs, début XXème



Masque d'infamie



Heurtoir à figure de femme, 18ème, fer forgé



Chauve-souris lumineuse, 1930



Corset-cuirasse ou *Corps de fer* 16ème



Serrure pince voleurs, fin 18ème, Acier découpé bronze assemblage



Serrure à combinaison avec les emblèmes du soleil et de la lune et sa clef, 19ème, fer forgé et découpé, laiton gravé et argent

PROPOSITIONS DE SEQUENCES

En éducation musicale

- Constituer une « playlist » en lien avec l'œuvre / Parcourir de visite en musique
- Design sonore : Mettre en son l'œuvre / créer un univers sonore
- Enregistrer un ou plusieurs morceaux / bande-son avec la chorale

En Français / Histoire-géographie

- Interviewer l'œuvre / les personnages de l'œuvre
- Ecrire ... nouvelles, poèmes, dialogues, pièce de théâtre ... puis les lire (en direct / en audio), les représenter (en direct / en audio)
- Audio-guide / description sonore d'une œuvre destinée aux non-voyants
- Créer un parcours de visite original (d'après « Marabout / bout de ficelle »)
- Créer un jeu de pistes dans le musée, à base d'énigmes, devinettes, ... pour aller d'une œuvre à l'autre dans le musée, à destination des autres visiteurs / classes
- Organiser une déambulation ludique, déguisée et théâtralisée

En Langues

- Cartels écrits ou lus (audio) dans toutes les langues

En EPS

- Danse / mouvements / chorégraphie en direct ou filmé

En Documentation :

- Réaliser un reportage (radio ou vidéo) en interviewant les employés du musée
- Construire une page internet / un site internet / une appli smartphone pour donner des informations sur l'œuvre ; avec un code à scanner

En Arts plastiques

Raconter une histoire merveilleuse ou effrayante technique libre

Je suis un super héros ! (vidéo)

Représenter en 3 étapes une histoire à dormir debout

Rendre visible un cauchemar ou un rêve (collage ou peinture)

Mettre en scène un monde irréel par la construction collective d'une maquette (matériaux de récup)

Raconter sa vie fictive par la photo

Photomontage de mon avatar

Je vis sur une autre planète ! (peinture)

Hybridation entre un être humain et un animal (dessin ou photomontage avec magazines)

Montrer les différentes étapes de votre mutation par le photomontage

Le mariage entre un presse-purée et une fourchette (objet réel)

Ma vie est un conte à dormir debout

De l'autre côté du miroir...

Autoportrait vérité-fiction en photo

Photomontage de ma double vie

Un monde irréel en image

Autoportrait vu à la loupe !

Chimère de mes rêves
Les 4 étapes de mon morphing photomontage
Les 4 étapes du morphing d'un objet banal qui devient merveilleux ou affreux
Travailler sur mon portrait par effacement fusain
S'approprier une œuvre par grattages, superpositions, effacements, transparences...
Cadavre exquis collage
Collection d'objets bizarres pour un musée de l'étrange
Construire une histoire par plusieurs étapes successives
Utiliser une œuvre connue pour en proposer une nouvelle dimension féérique ou étrange
Créer les preuves de l'existence d'un animal hybride en volume
Photo de classe, ce théâtre de l'absurde !
Le réel et le merveilleux
Le fantastique en photo est entré dans ma vie !
Créer une œuvre précieuse à partir d'éléments de rebus
S'approprier des images pour créer un œuvre d'art
Réalisateur d'un film de science-fiction
Changer le cours de l'histoire de l'art en intervenant sur une œuvre étrange!
Le meilleur des mondes en collage
Représenter ma vie extraordinaire
Autobiographie – autofiction
Dessiner une fable et une réalité
Créer une usine à miracles ou une fabrique à mythologies (volume)
Créer un monde imaginaire par des collages de magazines
Objet magique à partir de matériaux de récupération

INFORMATIONS PRATIQUES

SITES WEB

musees-rouen-normandie.fr
metropole-rouen-normandie.fr

MUSÉES DES BEAUX-ARTS LE SECQ DES TOURNELLES ET CÉRAMIQUE

Esplanade Marcel Duchamp — 76000 Rouen

Tél. : 02 35 71 28 40

Fax : 02 76 30 39 19

www.musees-rouen-normandie.fr

HORAIRES D'OUVERTURE

Tous les jours de 10h à 18h.

Sauf Le Secq des Tournelles et la Céramique de 14h à 18h.

Fermé les mardis et certains jours fériés.

ACTUALITÉ SUR LES SITES

Du rectorat : www.ac-rouen.fr rubrique espaces pédagogiques/action culturelle

Des musées : www.musees-rouen-normandie.fr Rubrique Préparer votre visite

SERVICE DES PUBLICS

Esplanade Marcel Duchamp - 76000 Rouen

Tél. : 02 76 30 39 18

Fax : 02 32 76 70 90

publics4@musees-rouen-normandie.fr

SERVICE ÉDUCATIF

Pour tout projet pédagogique (sur rendez-vous le mercredi de 14h à 16h), n'hésitez pas à contacter :

Patricia Joaquim, professeur d'histoire-géographie : patricia.joaquim@ac-rouen.fr

Natacha Petit, professeur d'arts-plastiques : natacha-cecile.petit@ac-rouen.fr

Estelle Soullignac, professeur de lettres : estelle-chantal.soullignac@ac-rouen.fr

TARIFS DES VISITES ET ATELIERS

Pour le confort des visites, il est nécessaire de réserver auprès du service des publics au moins 3 semaines à l'avance en remplissant la fiche de réservation en ligne sur le site www.musees-rouen-normandie.fr/ réservation de groupe

Visites libres : durée 1h — 30 élèves maximum

Visites éducatives : durée 1h, tarif : 27 € par classe — 30 élèves maximum

Visites éducatives-ateliers : durée 2h, tarif : 55 € par classe — 30 élèves maximum

Dossier réalisé en novembre 2018
Par le Service éducatif des musées