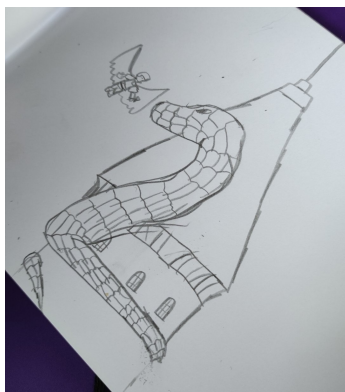


ARTS PLASTIQUES – CYCLES 2 ET 3

LA REPRESENTATION DU MONDE

Le bestiaire médiéval du Mont entre réalité et imaginaire



Incitation plastique :

Représenter un animal légendaire/fantastique

Au cœur du problème

- * Pas de distinction entre réel et imaginaire dans le bestiaire médiéval
- * Cohérence plastique à partir d'éléments hétéroclites : l'animal fantastique créé doit être crédible dans la réalité

Compétence visée

Cycle 2 : A la fin de la séquence les élèves sont capables de comprendre que les animaux légendaires ne sont pas vraiment réels, qu'on les crée selon notre intention.

Cycle 3 : A la fin de la séquence les élèves sont capables de comprendre que les animaux du bestiaire médiéval sont le reflet du monde tel que se le représentent nos ancêtres médiévaux.

Socle commun

Il exprime à l'écrit et à l'oral ce qu'il ressent face à une œuvre littéraire ou artistique ; il étaye ses analyses et les jugements qu'il porte sur l'œuvre ; il formule des hypothèses sur ses significations et en propose une interprétation en s'appuyant notamment sur ses aspects formels et esthétiques. Il justifie ses intentions et ses choix expressifs, en s'appuyant sur quelques notions d'analyse des œuvres. Il s'approprie, de façon directe ou indirecte, notamment dans le cadre de sorties scolaires culturelles, des œuvres littéraires et artistiques appartenant au patrimoine national et mondial comme à la création contemporaine.

L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques. Pour cela, il met en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets ou les démarches et les techniques de création. Il tient compte des contraintes des matériaux et des processus de production en respectant l'environnement. Il mobilise son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif. Il développe son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.

Intérêt du projet au Mont-Saint-Michel

Le Mont propose différentes représentations d'animaux médiévaux : littéraire (légendes du Mont), architecturale (sculptures de pierre), picturales (manuscrits).

Sur quoi s'appuyer ? / Pourquoi se déplacer « hors les murs » ?

Le déplacement sur site aura pour fonction de mettre les élèves en situation d'explorateurs pour construire le questionnement de la classe : comment on peut représenter un animal légendaire/fantastique ?

Proposition de déroulement de séquence

Au Mont-Saint-Michel 1 journée

1. Incitation : Visite en lecture sur les légendes « animalières » du Mont

A l'issue de la lecture, faire dessiner les animaux aux élèves et questionner sur le statut de ces animaux : ordinaires OU magiques ?

2. Recherche de ces animaux dans l'architecture médiévale au Mont (Eglise et cloître)

Au Scriptorial ou au fonds ancien 1/2 journée

3. Recherche de ces animaux dans les manuscrits

En classe 3 ou 4 séances

4. Premiers essais de création en 2D de nos animaux légendaires par collage : dragon - loup imaginaire - serpent imaginaire - taureau imaginaire

5. Recherche dans des œuvres médiévales ou contemporaines (ou antiques) des différents procédés pour créer un animal imaginaire

Hybridation / Changement de « peau » / ajout, retrait, déplacement, multiplication d'éléments physiques / augmentation de la taille

6. Création du dragon -du loup imaginaire -du serpent imaginaire -du taureau imaginaire de la légende

Prolongements possibles :

- Production de la carte d'identité de l'animal fantastique (caractères)
- Création du bestiaire de la classe (enluminure)
- Production en 3D

Au Mont-Saint-Michel 1 journée

7. Mise en scène des animaux imaginaires dans l'abbaye

Les intégrer dans un décor, en jouant sur les effets d'échelle

Collecte de sons pour création de « chimères sonores »

8. Retour sur la symbolique médiévale du Bien et du Mal (couleurs et types d'animaux)

9. Exposition possible

A votre disposition

Mallette pédagogique virtuelle avec tout le matériel nécessaire