

FICHE PÉDAGOGIQUE

VISITE-ATELIER (2h)

« HISTOIRES EXTRAORDINAIRES »

Le parcours de visite est susceptible d'être modifié en fonction de l'accrochage.

Niveaux : Cycles 2 et 3

Thème : À la découverte des croyances, des superstitions, des récits bibliques et héroïques qui ont inspirés les peintres flamands. Une visite rythmée par des jeux et des contes.

Disciplines concernées : Histoire / Français / Arts plastiques

Cursus Histoire des Arts : "Arts du langage" et "Arts du visuels"

Objectifs :

- Se confronter au merveilleux, à l'étrange
- Développer son imagination
- Apprendre à regarder une œuvre, à en parler et à la décrire
- Exprimer ses impressions, ses sensations devant une œuvre par le langage
- Relier une œuvre d'art au contexte historique et culturel de sa création
- Découvrir une sélection d'œuvres anciennes et contemporaines du musée à travers les histoires et traditions flamandes d'hier et d'aujourd'hui

Matériel à apporter par classe :

Contactez le service des réservations pour plus d'informations.

VISITE

Déroulement de la visite :

La visite, rythmée par des contes, des petits jeux et des exercices stimulant l'imagination, propose d'explorer des récits bibliques et héroïques qui ont inspirés les artistes flamands d'hier et d'aujourd'hui.

Les élèves plongent dans l'univers fantastique d'une sélection d'œuvres où se mêlent aventures extraordinaires, héros et personnages fantasmagoriques : Loth et ses filles sauvés des flammes, saint Antoine tenté par le Diable, le géant Christophe et ce drôle d'enfant, la sorcière de Malleghem et son excision de la pierre de folie... Des animaux intrigants, parfois hybrides, peuplent aussi ces paysages aux atmosphères surnaturelles. Les élèves sont alors invités à imaginer leur animal hybride.

Ils découvrent entre autres l'art narratif flamand, comment s'est construite l'image de la sorcière aux XVI^e et XVII^e siècles et la symbolique de certains animaux.

La visite met en lumière la place que tiennent ces récits, certaines croyances et superstitions dans la création artistique flamande.

Sélection d'œuvres :



IMAGERIE DE LA SORCIERE EN FLANDRE :

Croyance populaire, magie et pratiques superstitieuses en Flandre au XVI^e et XVII^e siècles

Pieter van der Heyden, d'après Pieter Bruegel l'Ancien, *La Sorcière à Mallegem*, burin, 1559



RELIGION ET MAGIE :

L'Église chrétienne condamne les pratiques magiques et superstitieuses mais elle est aussi peuplée de récits magiques et d'événements miraculeux...

Anonyme flamand, *Les Tentations de saint Antoine*, huile sur bois, XVI^e siècle



LA CONSTRUCTION DE L'IMAGE NARRATIVE ET LE PAYSAGE À L'ATMOSPHERE SURNATURELLE :

L'art de la narration chez les peintres flamands et un paysage incendié rarissime dans l'art flamand.

Joos II de Momper, *Paysage avec Loth et ses filles fuyant Sodome*, huile sur bois, XVII^e siècle



LA PLACE DE L'ANIMAL ET SA SYMBOLIQUE :

Créatures étranges et animaux hybride chargés en message et symbolique

Anonyme flamand, *Saint Christophe portant l'enfant Jésus* (détail), huile sur bois, XVI^e siècle

ATELIER

Thème :

En s'inspirant de *Babel by night* d'Éric de Ville, les enfants dessinent leur propre tour sur laquelle des façades s'ouvrent pour dévoiler tous les éléments d'un récit fantastique. En jouant sur les graphismes et les lignes, ils se familiarisent avec les techniques du dessin et de l'encre et laissent libre court à leur imagination.



Éric de Ville, *Babel by night*, Fujiflex sur diasec, 2012