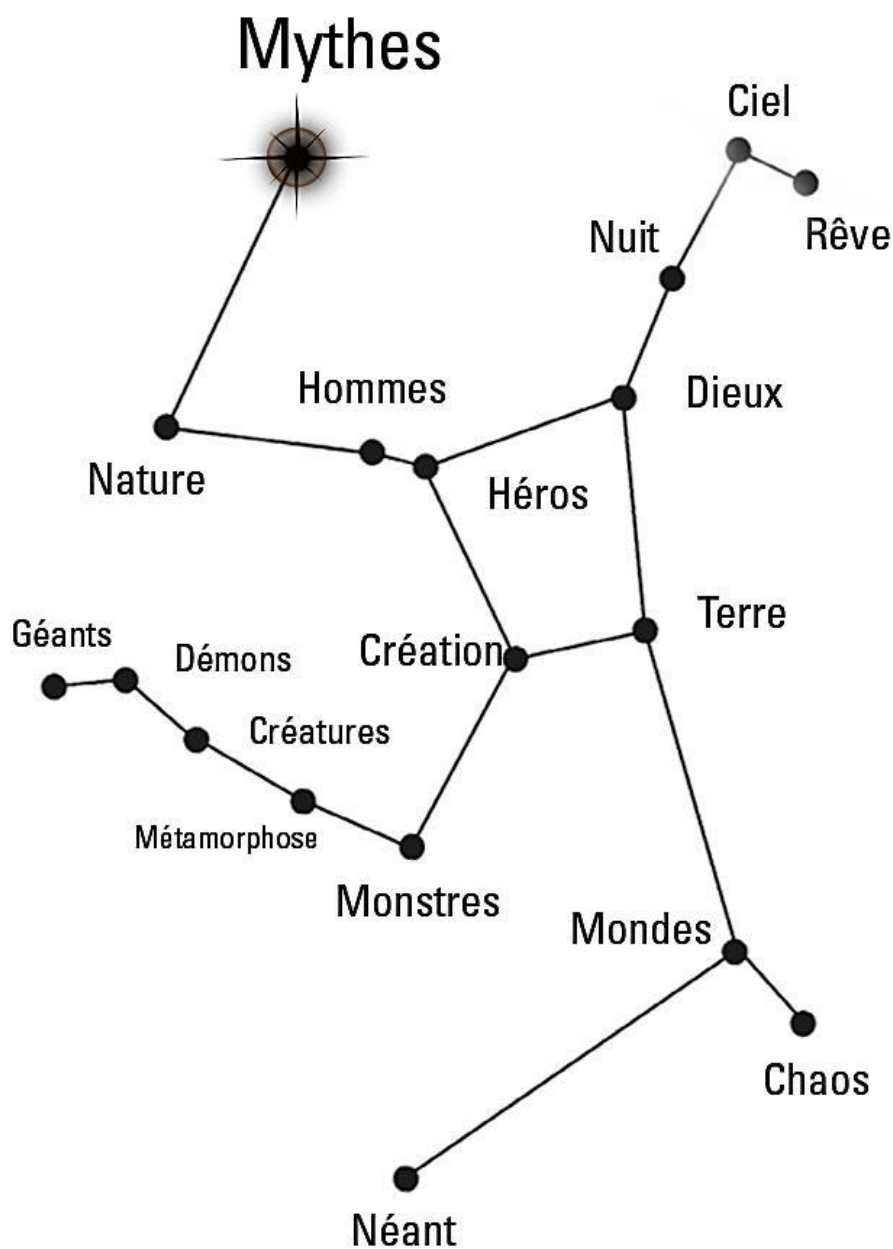


# Petite Galerie !



**Cycle 1**  
3 à 5 ans

Piste de visite  
*Une visite sensible*

# Présentation de pistes de visite

## Visite sensible

Le choix des œuvres réunies dans la petite Galerie offre une grande diversité de techniques, de formats, de champs et de présentations, qu'ils s'agissent de peintures, de sculptures, d'objets « usuels », ou de masques.

**Diverses pistes au choix vous sont proposées :**

1. La représentation du corps et le rapport à l'échelle
2. Le cycle du jour et de la nuit et les émotions qu'il suscite
3. La représentation de la narration avec Icare et Dédale

## Parti pris

Pour le niveau 1, l'approche corporelle et sensorielle sera privilégiée. Le corps implique un rapport particulier à l'œuvre qui diffère selon son format et la muséographie envisagée.

Pour des enfants petits, l'échelle des œuvres, la distance où elle est exposée, la place du corps de l'enfant par rapport à l'œuvre sont autant de données à prendre en compte.

L'usage des sens dans un musée où on ne peut pas toucher les œuvres peut paraître paradoxal, mais cela devient possible, en utilisant des outils simples, des démarches ludiques et interactives.

**Sensoriel**  
**Corporel**  
**Réel**  
**Narration**

**Représentation**  
**Ludique**  
**Émotions**

## Objectifs

- Être attentif
- Décrire l'œuvre (formes, format, techniques, matériaux,...)
- Emettre des hypothèses de significations
- Comprendre que l'œuvre raconte, à sa manière, un récit connu des élèves
- Caractériser l'œuvre avec des mots simples :
  - > nature : sculpture, peinture, dessin, vidéo, autres
  - > fonction : affiche, publicité, objet usuel, décorative, narrative, autres
- Distinguer le réel de sa représentation
- Commencer à qualifier les choix artistiques de ces représentations

## Liens programme scolaires



### Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

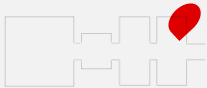
#### **Finalités :**

- rencontrer différentes formes d'expression artistique,
- se familiariser avec une dizaine d'œuvres variées,
- commencer à construire des connaissances artistiques,
- se constituer progressivement une culture artistique de référence,
- fréquenter des espaces d'expositions et en comprendre la fonction artistique et sociale
- découvrir le plaisir d'être spectateur.

#### **Compétences:**

- décrire une image et exprimer son ressenti, sa compréhension,
- utiliser un vocabulaire adapté,
- caractériser les différentes images et leurs fonctions,
- distinguer le réel de sa représentation,
- commencer à avoir un regard critique sur les images,
- échanger à partir de l'observation des œuvres.

# 1. La représentation du corps



## Salle 1 : découverte axée sur le corporel, le sensoriel

### Matériel requis

- ficelle ou laine
- lampe-torche
- morceaux de marbre, de bois, de polystyrène, de plâtre, de pierre.
- reproductions sur tablette ou papier de la *Vénus de Milo*, la *Vénus d'Arles*, Louvre (base Atlas)

1



### **Aphrodite, dite Vénus du type de l'Esquiline**

2e siècle apr. J.-C.

Italie

Marbre

96 cm

Musée du Louvre

Photo © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Hervé Lewandowski

## Pendant la visite

### Découverte de l'œuvre par le rapport d'échelle et le corps

- Elle est à l'échelle 1 et c'est la première œuvre anthropomorphe rencontrée : s'approcher, s'éloigner, se mesurer. Mimer la pose, comparer le format avec un adulte, un enfant.
- C'est une sculpture en ronde-bosse : tourner autour (souvent les maternelles disent « statue », donner aussi le mot « sculpture »).

### Significations

- Qui est-ce ? Les élèves reconnaissent une femme, mais il faudra leur donner quelques explications, à adapter selon l'âge (Vénus ou Aphrodite, déesse de l'amour et la beauté pour les grecs anciens et els romains ; née dans la mer, par l'écume).
- Montrer sur tablette ou papier *La naissance de Vénus* de Botticelli (cette reproduction pourra être à nouveau montrée en classe après la visite pour un approfondissement).
- Montrer la Vénus de Milo et la Vénus d'Arles (toutes deux au Louvre) : faire comparer très simplement les 3 représentations (pareil, différent).
- Que manque-t-il ici ? Pourquoi ? (hypothèses des élèves ; réponse de l'enseignant)

# 1. La représentation du corps



## Format et techniques

- Prendre la mesure avec la ficelle (approximative puisqu'on ne peut pas toucher) ; cette mesure sera conservée et servira d'étalon pour les autres représentations humaines rencontrées, à chaque fois comparer (vénius préhistorique, hache rituelle avec corps féminin, quelques autres figures au choix, il y en a une vingtaine dans les salles).
- Matériau : en quoi est-ce fait ? Bien insister sur le fait que l'on ne peut pas toucher les objets dans un musée\* : toucher du marbre, du bois, de la pierre, du plâtre ; verbaliser sensations (froid, dur, lisse) ; émettre des hypothèses (sans doute pierre ou marbre) et vérifier en faisant faire scintiller le marbre avec la lampe-torche.

*\*Sauf les échantillons de matériaux présents et les reproductions de la galerie tactile du Louvre, qui peut faire l'objet d'une autre visite.*

## 2. Le jour et la nuit



### Salle 2 et 3 : Jour et nuit

#### Matériel requis

Cadres découpés dans du carton à tenir à bout de bras (cadres de 20 x 20 cm, pour cacher, avec ouverture 4 x 4 cm environ, pour focaliser).



#### ***L'Aurore chassant la nuit***

Jean-Baptiste de Champaigne

1668

France

Huile sur toile

144 x 189 cm

Musée du Louvre

Photo © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Thierry Le Mage

## Pendant la visite

### S'exprimer

L'enseignant demande aux élèves de trouver un titre à l'œuvre et explique aux enfants le sens du mot « aurore » (la nuit et le lever du jour, un moment précis de la journée où le jour se lève).

### Décrire

#### Que voit-on ?

L'enseignant suscite une description de plus en plus détaillée: personnages ailés, torche, étoile (Vénus, dernière étoile à briller le matin), angelot (putto) tenant une corne d'abondance d'où s'échappent les fleurs.

### Analyser

Que « raconte » ce tableau? Où est la nuit ? Où est le lever du jour ou l'aurore ? Est-ce le matin ou le soir ?

### Analyser la composition

Grace à l'utilisation de cadres tenus à bout de bras, les élèves :

- délimitent des zones *foncées et claires* ainsi que la partition diagonale de la composition,
- localisent le personnage principal au centre de l'œuvre,
- détaillent les plis de la robe rose, bijoux, coiffe, étoiles sur la robe de la nuit, fleurs, ailes, ciel, expressions des deux figures, « rideau » de la nuit,
- constatent la grandeur du format (l'aurore est supérieure à l'échelle 1) et comparent avec la ficelle étalon.

### Analyser la technique

Les élèves observent des détails de l'œuvre agrandis sur la tablette et distinguent les touches de peinture.

## 2. Le jour et la nuit



### Comprendre et interpréter l'œuvre

- L'enseignant incite les élèves à émettre des hypothèses sur le sens à donner à l'œuvre.
- Il reformule les propositions des élèves de façon à expliquer le parti pris de *personnification* (allégorie) du jour et de la nuit. Il leur permet ainsi d'associer un personnage à une idée, un caractère.

## Après la visite

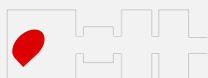
### Travail collectif ou en petits groupes

Cette œuvre est montrée sous forme de reproduction en classe.

L'enseignant :

- affiche un rectangle de papier aux proportions du tableau,
- demande aux élèves d'observer à nouveau la partition jour-nuit,
- reporte celle-ci sur le rectangle,
- nomme à nouveau les éléments peints de part et d'autre,
- les met en relation,
- affine certains détails : les fleurs (le soleil qui renaît chaque jour permet la floraison), la torche, l'étoile.

### 3. La représentation de la narration



#### Salle 4 : Figures du mythe d'Icare

Trois œuvres de nature différentes : un peinture, une sculpture et une photographie

3



#### *Dédale dans le labyrinthe attachant les ailes à Icare*

Joseph-Marie Vien  
1754  
France  
Huile sur toile  
198 x 130 cm  
Musée du Louvre  
Photo © RMN-Grand Palais  
(musée du Louvre) / Gérard Blot

4



#### *La Chute d'Icare*

Paul-Ambroise Slodtz  
1743  
France  
Marbre  
38 x 64 x 54 cm  
Musée du Louvre  
Photo © RMN-Grand Palais  
(musée du Louvre)  
/ Hervé Lewandowski

5



#### *Serge Lifar dans Icare*

Pierre Boucher  
1938  
Épreuve gélatino-argentique  
30,8 x 29 cm  
Centre Pompidou  
Photo © Centre Pompidou, MNAM-CCI,  
Dist. RMN-Grand Palais / Georges Meguerditchian  
© Fonds Pierre Boucher

### Avant la visite

- L'enseignant raconte le mythe d'Icare et de son père, Dédale.
- Il résume, reformule, identifie les étapes du récit (préparation des ailes, recommandations de Dédale à Icare, envol, vol, la chute).
- Il explicite le terme «labyrinthe» en montrant des exemples, de façon à introduire l'idée de difficulté (jeux).
- Il fait expérimenter les propriétés de la cire (chauffer dans les mains, modeler, observer sa fonte et sa liquéfaction).
- L'enseignant fait mimer l'envol ou la chute d'Icare (chorégraphie en séance de danse de création).



### 3. La représentation de la narration

## Pendant la visite

#### 1. Les élèves détaillent chacune des 3 œuvres

- Ils reconnaissent les moments du récit face aux œuvres.
- Ils identifient le moment choisi par l'artiste.
- Ils formulent précisément le moment (il est en train de tomber, il est déjà tombé, son père prépare ses ailes), et le justifie (à quoi vois-tu cela ?).
- Ils relèvent finement les détails :
  - **Le tableau de Vien** : les plumes au sol, le geste d'Icare vers le ciel, le bol contenant la cire, le feu pour la ramollir (une expérience préalable en classe est possible avec de la cire). Le titre indique « dans le labyrinthe », les élèves le localisent sur l'œuvre.
  - **La sculpture de Slodtz** : torsion du corps, pas de décor, Icare seul au sol.
  - **La photographie de Boucher** : jeu d'ombres qui amplifient les formes (ailes) et donnent une tension dramatique, le ciel est l'unique décor.

#### 2. Les élèves comparent les trois œuvres

- Les formats et le rapport du spectateur aux œuvres (plus grand, plus petit, surplomber, tourner autour, être face à, lever la tête, ...).
- Les techniques et les matériaux : peinture, sculpture, photo.
- Ils émettent des hypothèses sur les processus de création de l'œuvre, les matériaux, les supports.
- Ils réfléchissent à la spécificité de la photographie (captation d'un spectacle chorégraphique ayant réellement eu lieu).
  - Exemple : avec la lampe-torche, l'enseignant :*
    - Identifie le marbre grâce au scintillement de la lumière.
    - Fait varier les ombres, s'allonger les ailes.
- Ils remarquent les éléments du récit non représentés (*le ciel, le sol et la mer, dans le mythe il tombe dans la mer*).
  - **La sculpture de Slodtz** : le ciel est l'espace réel autour, Icare et le sol sont d'un seul bloc, il semble collé à celui-ci.
  - **La peinture de Vien** : le ciel prend une place importante ; une falaise est visible, on devine la mer en bas.
  - **La photographie de Boucher** : le sol est le sol réel de la scène de spectacle, le ciel est un décor peint.

## Après la visite

#### • Activités de danse :

- L'enseignant avec les élèves
- reprend l'histoire par le mime,
- la convertit en mouvements dansés pour traduire l'envol, le vol, la chute.
- la chorégraphie et imagine une mise en scène.

### 3. La représentation de la narration

#### Après la visite

##### • Productions plastiques et visuelles :

Les élèves dessinent un moment du récit mythologique.

(La consigne doit permettre de bien isoler le ou les moment(s) choisi(s)).

Quelques pistes de travail pour les élèves :

- dessiner au feutre noir,
- photocopier les dessins (agrandissement possible en A3),
- mettre en couleurs (encres et pastels secs ou craies/voir dessins ci-après).

Choisir :

- un ou plusieurs personnages (Icare seul ou avec son père, les autres personnages du récit),
- leurs mouvements : selon le moment représenté, trouver des façons de le montrer,
- le décor ou paysage : réfléchir, comme les artistes, à la place à donner au ciel et à la mer.

##### • Productions orales

Les élèves commentent leurs productions affichées en classe.

L'enseignant peut regrouper les productions des élèves selon les critères suivants :

- le ou les moment(s) : Icare se prépare, s'envole, vole, s'approche du soleil et ses ailes fondent, tombe, gît au sol,
- la place du ciel et de la mer.

Les élèves explicitent les solutions qu'ils ont choisies pour :

- placer les personnages,
- indiquer le mouvement,
- faire coexister plusieurs moments le cas échéant (indiquer le temps),
- différencier Icare et Dédale,
- reconnaître le moment choisi.



MS-GS de Magali Nouvel,  
20 rue de la Cour des  
Noues, 75020 Paris