

# L'ANIMAL, LES MUSEES... ET MOI ! MÉTAMORPHOSES HUMAIN - ANIMAL : DU PARCOURS NUMÉRIQUE À L'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

---

**Anna Hihn,**

attachée de conservation du patrimoine, Musées de la Ville de Strasbourg

**Sébastien Roos,**

professeur d'arts plastiques au lycée Fustel de Coulanges à Strasbourg et d'histoire des arts au lycée international des Pontonniers à Strasbourg, académie de Strasbourg

## Hybridations, métamorphoses, chimères... ou aller à la rencontre des animaux imaginaires.

Quelles pratiques mettre en place en classe pour engager les élèves à interroger, contextualiser les systèmes de représentations culturels ?

Face à l'infinie diversité du monde animal, les artistes ont cependant éprouvé le besoin d'inventer de nouvelles créatures hybrides qui en disent long sur notre relation aux animaux et sur nous-mêmes.

À partir du cours gratuit en ligne « L'animal, les musées... et moi ! », MOOC réalisé par les musées de Strasbourg et la Fondation Orange, l'atelier développe des pistes pédagogiques avec des élèves de 1ère en histoire des arts.

---

## Comment dépasser la dimension théorique de l'enseignement d'histoire des arts ?

### Extrait des programmes

« En histoire des arts, le plaisir fait partie intégrante du rapport aux œuvres. Pour cela, l'élève doit pouvoir faire des choix. Apprendre à justifier ceux-ci passe autant par une approche raisonnée que par une approche sensible. Aussi la position adoptée à l'égard des objets d'étude, quels qu'ils soient, articule-t-elle en permanence l'acquisition de connaissances et l'expression distanciée du ressenti. L'élaboration progressive du questionnement et l'appropriation des savoirs s'incarnent dans l'apprentissage du discours oral ou écrit sur l'art, enrichi par tout type de commentaire et de matériel visuel, sonore ou audiovisuel. »

La conception des activités ci-dessous est fondée sur le dépassement de la dimension théorique de l'enseignement d'histoire des arts et le recentrage de l'apprentissage sur l'élève qui le conduit à préparer le cours en visionnant un certain nombre de documents afin de le mettre davantage en activité en classe : le numérique et ici le Mooc « *L'animal, les musées... et moi !* » offre des moyens simples pour mettre en œuvre efficacement ces principes proches de la classe inversée. L'élève réalise ainsi un travail autonome pour acquérir des connaissances de base qui seront mobilisées dans une séance de travail en classe, laquelle se réalise en groupe et emprunte aux techniques d'apprentissage actif.<sup>1</sup>

**Les pistes pédagogiques développées ci-dessous s'appuient essentiellement sur la séquence 2C. Animal imaginaire du Mooc « *L'animal, les musées et moi.* » <https://www.youtube.com/watch?v=zMQKc9SMCr4>**

**Les élèves auront visionné au préalable la séquence afin de pouvoir réaliser l'activité proposée.**

Le script de la vidéo étant disponible, la prise de notes n'est pas impérative ; cependant on peut demander aux élèves un premier exercice de synthèse à partir de ce script en surlignant les données essentielles du texte.

1. L'apprentissage actif vise un plus grand engagement des élèves dans leurs apprentissages. Il implique que les élèves réalisent des activités autres qu'écouter, regarder et prendre des notes.

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### Classe de Première enseignement de spécialité Histoire des arts

Étude thématique :

### Les matières, les techniques et les formes : production et reproduction des œuvres uniques ou multiples

MOOC L'ANIMAL, LES MUSÉES... ET MOI Séquence 2C Animal imaginaire

#### Activité proposée

### Les mots de l'œuvre (les mots à l'œuvre)

Un jeu de cartes pour l'analyse d'une œuvre

#### Corpus d'œuvres

- \_ Hans Memling, Polyptique de la Vanité et de la Rédemption, vers 1485
- \_ Hendrick Goltzius, Le dragon tuant les compagnons de Cadmus, 1588
- \_ Plaque de lanterne magique aux satyres, XVIIIe siècle.
- \_ Charles Spindler, La dame à la licorne, 1925, marqueterie
- \_ Victor Brauner, Chimère, 1939, huile sur toile, 73 x 60 cm

#### Objectifs généraux de compétences

**Compétences d'ordre esthétique**  
qui relèvent d'une éducation de la sensibilité

– Développer des attitudes qui stimulent sa sensibilité à l'œuvre d'art

**Compétences d'ordre méthodologique**  
qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art

\_ Avoir conscience des interactions entre la forme artistique et les autres dimensions de l'œuvre (son format, son matériau, sa fonction, sa charge symbolique)

**Compétences d'ordre culturel**  
destinées à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé

– Maîtriser un vocabulaire permettant de s'exprimer spontanément et personnellement sur des bases raisonnées

#### Apprentissages

- \_ Présenter et analyser une œuvre
- \_ Acquérir le vocabulaire spécifique (utiliser un vocabulaire technique et formel propre aux différents arts)
- \_ Développer son sens de l'argumentation et ses compétences orales

#### Scénario pédagogique

2H jeu de cartes, rédaction du commentaire et restitution orale

**Prérequis :** les élèves ont visionné chez eux la vidéo de la séquence 2C Animal imaginaire du Mooc « L'animal, les musées... et moi ».

#### Travail en groupe

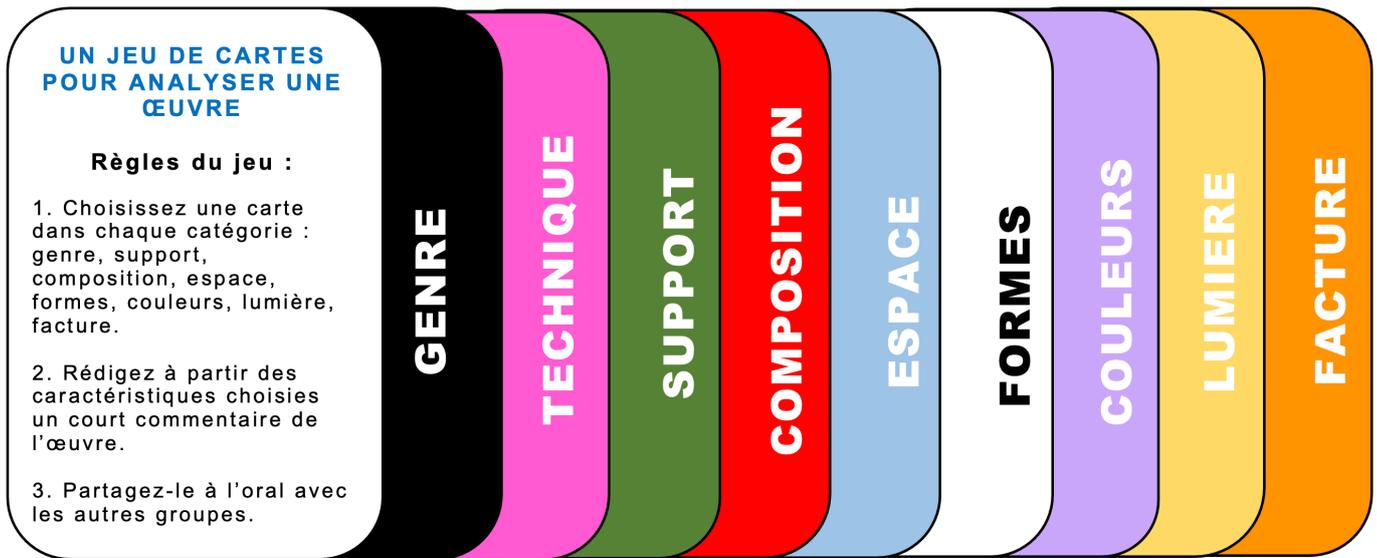
Chaque groupe travaille à partir de la reproduction d'une œuvre différente.

#### Règles du jeu :

1. Choisissez une carte dans chaque catégorie correspondant à l'œuvre de départ : genre, support, technique, composition, espace, formes, couleurs, lumière, facture.
2. Rédigez à partir des caractéristiques choisies un court commentaire de l'œuvre.
3. Partagez-le à l'oral avec les autres groupes.

# Les mots de l'œuvre (les mots à l'œuvre)

## Un jeu de cartes pour l'analyse d'une œuvre



### Les différentes catégories :

1. Genre
2. Technique
3. Support
4. Composition
5. Espace
6. Formes
7. Couleurs
8. Lumière
9. Facture

### Les mots clés ou les questions pour chaque catégorie :

(1 carte à choisir dans chaque catégories)

#### 1. Genre

Histoire, portrait, paysage, scène de genre, nature morte, mythologie, scène religieuse

#### 2. Technique

Dessin, gravure, peinture, marqueterie, vitrail, sculpture, photographie

#### 3. Support

Papier, toile, bronze, bois, pierre, verre, terre

#### 4. Composition

Symétrique, dynamique, pyramidale, statique, diagonale ou ascensionnel, en X, mathématique

#### 5. Espace

Profondeur et/ou planéité, perspective (si oui laquelle ?), point de vue ?, cadrage ?, occupation de l'espace ?, champ/hors-champ ?, Rapport figure/fond.

#### 6. Formes

Forme ouverte et/ou forme fermée ?, courbes et/ou droites ?, échelle / proportions, superposition et/ou juxtaposition ?, Réalisme et/ou déformation ? Contour (cerner, estomper, flouter), géométriser/styliser.

#### 7. Couleurs

Contraste(s), tonalité, nuances, contraste de qualité, ton local/ couleurs subjectives, contraste de quantité, tonique.

#### 8. Lumière

Source de lumière ?, ombre(s), intérieure ou extérieure, concentrée ou diffuse, naturelle ou artificielle ?, contraste, valeurs de gris.

#### 9. Facture

Lisse ou libre, aplat ou touche, mat ou brillant, net ou flou, bonne ou mauvaise, Effet de matière ?, fini / non-fini.

## PISTES PÉDAGOGIQUES

Classe de Première enseignement de spécialité Histoire des arts

Étude thématique :

**Les matières, les techniques et les formes :  
production et reproduction des œuvres uniques ou multiples**

MOOC L'ANIMAL, LES MUSÉES ... ET MOI Séquence 2C Animal imaginaire

### Activité proposée

## La planche anatomique Hybridation iconographique & plastique

### Corpus d'œuvres

Voir page suivante

### Objectifs généraux de compétences

**Compétences d'ordre esthétique**  
qui relèvent d'une éducation de la sensibilité

– Développer des liens entre rationalité et émotion

**Compétences d'ordre méthodologique**  
qui relèvent de la compréhension de  
l'œuvre d'art

– Distinguer des types d'expression artistique, leurs particularités matérielles et formelles, leur rapport au temps et à l'espace ; établir ainsi des liens et distinctions entre des œuvres diverses, de même époque ou d'époques différentes, d'aire culturelle commune ou différente

**Compétences d'ordre culturel**  
destinées à donner à l'élève les repères qui  
construiront son autonomie d'amateur  
éclairé

– Connaître une sélection d'œuvres emblématiques du patrimoine mondial, de l'Antiquité à nos jours, comprendre leur genèse, leurs codes, leur réception, et les motifs pour lesquels elles continuent de nous concerner et à nous affecter

### Apprentissages

- \_ Comprendre la notion d'hybride et d'hybridation (iconographique et plastique)
- \_ Développer son esprit d'analyse et de synthèse

### Scénario pédagogique

2H effectuation (sans verbalisation)

**Prérequis :** les élèves ont visionné chez eux la vidéo de la séquence 2C Animal imaginaire du Mooc « L'animal, les musées... et moi ».

#### Proposition :

A l'aide des reproductions des œuvres du corpus et de votre prise de notes sur les œuvres découvertes dans le Mooc « L'animal, les musées et moi », vous réaliserez une planche anatomique en créant un collage hybride mettant en évidence un des axes suivants :

- \_ formes, représentation, iconographie
- \_ matière(s), matériaux
- \_ significations et symboles

#### Consignes :

\_ Vous accompagnerez votre collage d'un titre, des cartels des œuvres et de courts commentaires et légendes justifiant vos choix ;

\_ Vous serez particulièrement attentif à la mise en page

## La planche anatomique : hybridation iconographique et plastique

### Anubis à tête de pince de homard et oreilles de cochon

Tomi Ungerer, *Pig Heil*, 1994, affiche, 84 x 59 cm

Tomi Ungerer, *Dessin pour "Schnipp Schnapp"*, 1988, Encre de Chine et photo-collage sur papier blanc, 35,6 x 21,5 cm

Statuette du dieu Anubis à tête de chacal, Basse époque, Égypte, collection Schlumberger, bronze

Hans Memling, *Polyptyque de la Vanité et de la Rédemption* (fragment), vers 1485, huile sur bois, 20 x 13 cm

Victor Brauner, *Chimère*, 1939, huile sur toile, 73 x 60 cm

#### Rappel :

Les élèves réalisent un collage (photomontage) à partir des reproductions des différentes œuvres commentées pendant le MOOC. Ils trouvent un titre pour le collage ainsi créé et replacent les légendes des œuvres afin de documenter avec rigueur leur création hybride.

## La planche anatomique : hybridation iconographique et plastique

### Anubis à tête de pince de homard et oreilles de cochon

Tomi Ungerer, *Pig Heil*, 1994, affiche, 84 x 59 cm  
\_ cochon associé à la saleté, à la glotonnerie, à la luxure... ce qui suscite de la répulsion.  
\_ dénoncer les idées véhiculées par le nazisme pour Ungerer

Statuette du dieu Anubis à tête de chacal, Basse époque, Égypte, collection Schlumberger, bronze  
\_ Les divinités honorées par certaines civilisations prennent parfois l'apparence de créatures hybrides

\_ homme à tête de chacal, animal qui rôdait souvent dans les nécropoles – ces « cités des morts » où reposaient les défunts.  
\_ veille sur les tombes et accompagne les morts dans l'au-delà, en tant que dieu des funérailles et de la nécropole.

Hans Memling, *Polyptyque de la Vanité et de la Rédemption* (fragment), vers 1485, huile sur bois, 20 x 13 cm  
\_ démon piétine trois damnés dans une énorme gueule enflammée, qui figure l'entrée des Enfers.  
\_ phylactère qui flotte au-dessus de lui, porte une constatation ironique : « En Enfer pas de rédemption »  
\_ Geste du démon, bras droit levé et bras gauche baissé, mime le geste habituel du Sauveur

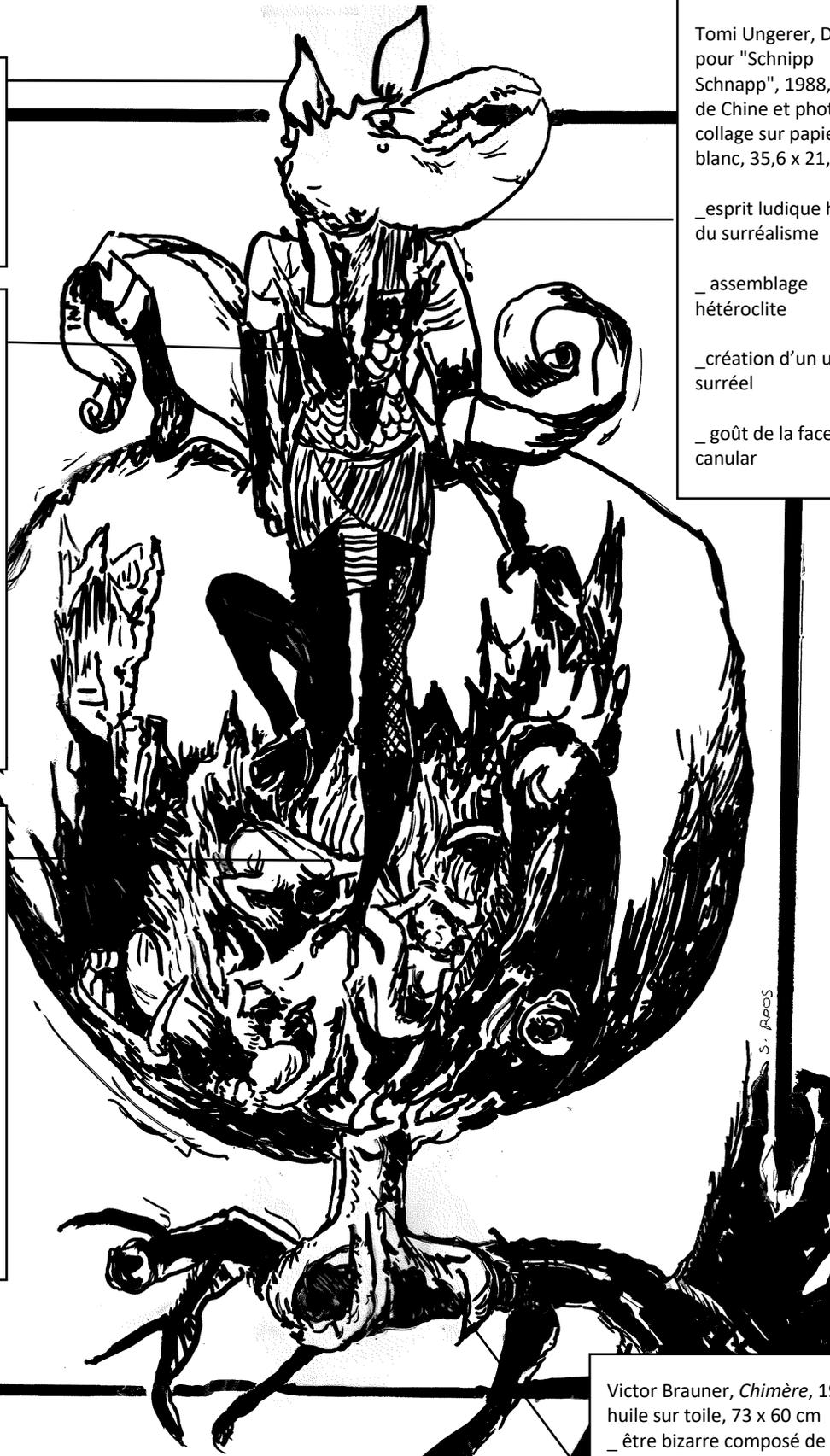
Tomi Ungerer, Dessin pour "Schnipp Schnapp", 1988, Encre de Chine et photo-collage sur papier blanc, 35,6 x 21,5 cm

\_ esprit ludique hérité du surréalisme

\_ assemblage hétéroclite

\_ création d'un univers surréel

\_ goût de la face et du canular



Victor Brauner, *Chimère*, 1939, huile sur toile, 73 x 60 cm  
\_ être bizarre composé de parties disparates, mais il renvoie aussi au domaine du rêve et de l'imaginaire  
\_ Peinte en 1939, elle reflète le pessimisme de l'artiste en cette période trouble

### Rappel :

**Dernière étape :** les élèves accompagnent leur production de courts commentaires (exercice de synthèse) afin d'extraire du MOOC les caractéristiques essentielles des œuvres et justifier leur choix pour ce collage hybride.

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### Classe de Première enseignement de spécialité Histoire des arts

Étude thématique :

### Les matières, les techniques et les formes : production et reproduction des œuvres uniques ou multiples

MOOC L'ANIMAL, LES MUSÉES ... ET MOI Séquence 2C Animal imaginaire

#### Activité proposée

### Carambolage ou la pensée associative

« Le terme « carambolage » vient du billard, lorsqu'avec une boule, on en envoie deux. C'est un système à trois bandes, qui est beaucoup plus intéressant que le ping pong ! Au lieu de renvoyer simplement d'un objet vers un autre, la relation triangulaire entre les objets conduit beaucoup plus loin. Ça fait chahuter les neurones ! »

Jean-Hubert Martin

#### Corpus d'œuvres

Corpus élargi (voir page suivante)

#### Objectifs généraux de compétences

**Compétences d'ordre esthétique**  
qui relèvent d'une éducation de la sensibilité

– Développer des liens entre rationalité et émotion

**Compétences d'ordre méthodologique**  
qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art

– Distinguer des types d'expression artistique, leurs particularités matérielles et formelles, leur rapport au temps et à l'espace ; établir ainsi des liens et distinctions entre des œuvres diverses, de même époque ou d'époques différentes, d'aire culturelle commune ou différente

**Compétences d'ordre culturel**  
destinées à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé

– Acquérir des repères culturels liés à l'histoire et à la géographie des civilisations, qui permettent une conscience des ruptures, des continuités et des circulations ;

#### Apprentissages

- \_ Développer la pensée associative
- \_ Distinguer les liens plastiques, sémantiques et chronologiques
- \_ Aborder les questions et les langages scénographiques

#### Scénario pédagogique

45 min. pour la réalisation 1h pour la restitution

Travail individuel puis verbalisation en groupe

**Prérequis :** les élèves ont visionné chez eux la vidéo de la séquence 2C Animal imaginaire du Mooc « L'animal, les musées... et moi ».

**Proposition :**

\_ À l'aide des reproductions d'œuvres du corpus (élargi), vous créez un carambolage en enchaînant les œuvres selon des liens sensibles, techniques, matériels, sémantiques et personnels (sans faire appel à la chronologie).

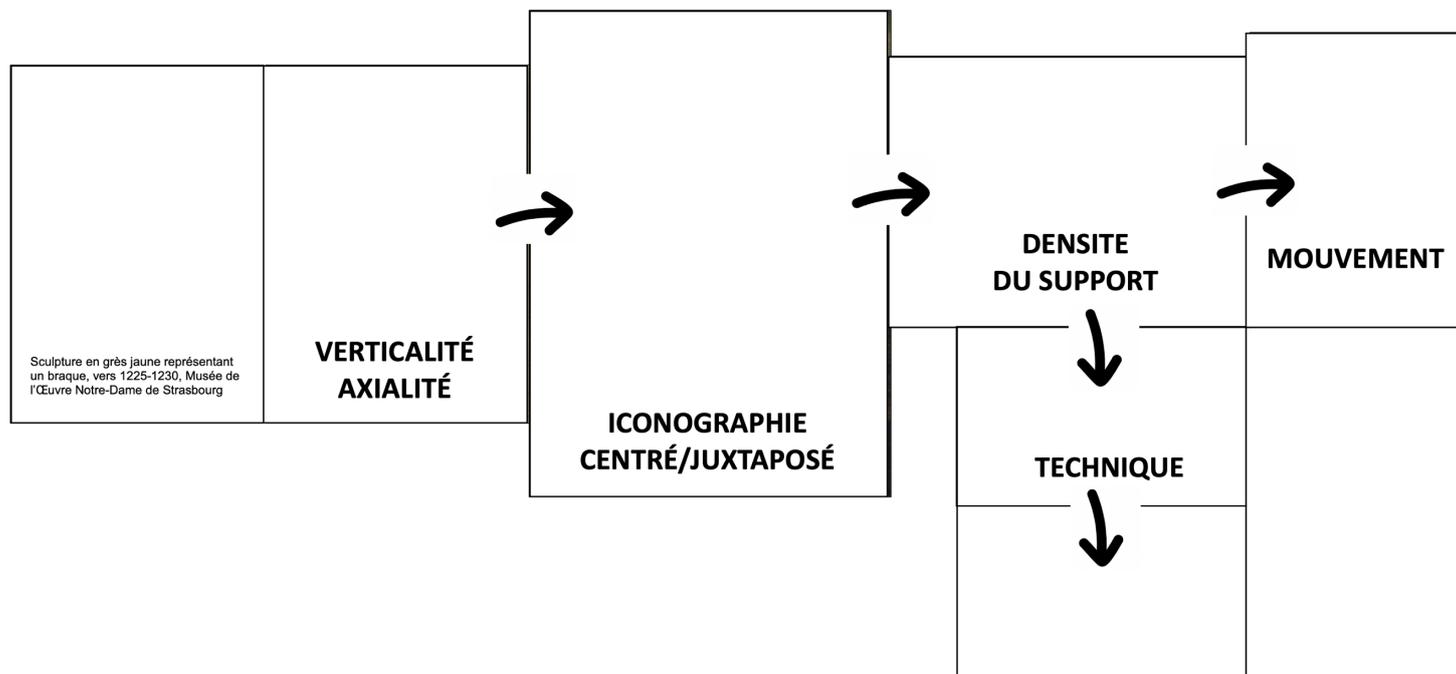
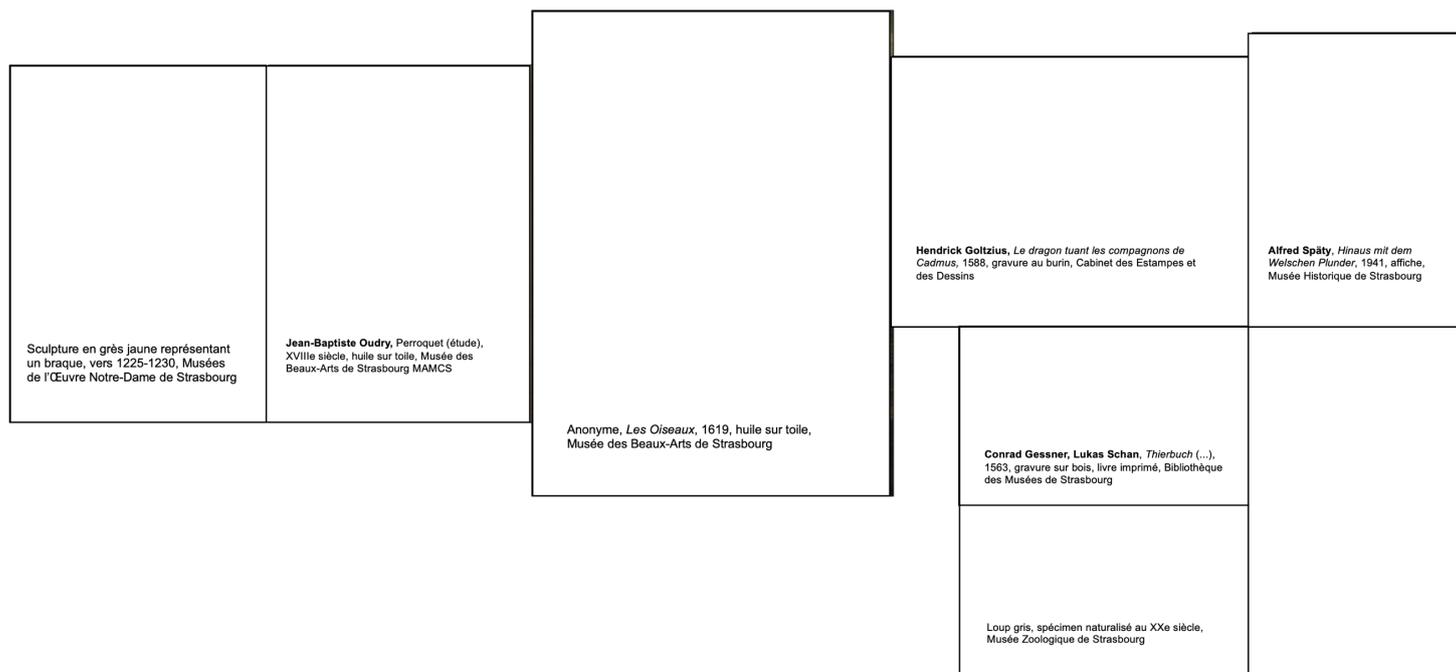
**Contrainte :**

\_ Une fois l'enchaînement créé, vous réalisez un schéma récapitulatif contenant les liens établis entre les œuvres.

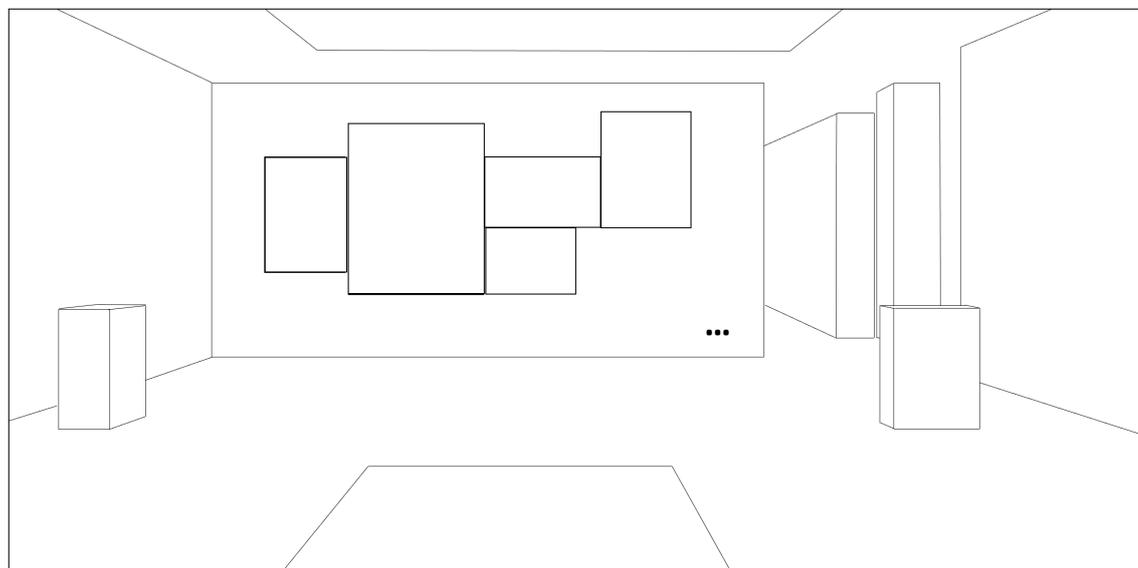
**Variante en duo :**

\_ selon le même principe d'enchaînement, vous créez le carambolage à tour de rôle.

# Carambolage ou la pensée associative



Variante : à partir de la représentation d'une salle d'exposition



Les reproductions des œuvres peuvent être placées dans une salle d'exposition afin de développer les compétences scénographiques

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### Classe de Première enseignement de spécialité Histoire des arts

Étude thématique :

**Les lieux de l'art : musées, institutions, événements ; leur histoire, leur organisation, leurs limites, etc.**

MOOC L'ANIMAL, LES MUSÉES ... ET MOI Séquence 2C Animal imaginaire

#### Activité proposée

### L'animal, les musées et moi Du virtuel au réel, de la reproduction à l'œuvre

#### Corpus d'œuvres

#### Ressources locales :

Collections d'un ou plusieurs musées autour de la présence animale dans les œuvres.

#### Objectifs généraux de compétences

Compétences d'ordre esthétique qui relèvent d'une éducation de la sensibilité

- Se familiariser avec les lieux artistiques et patrimoniaux par une fréquentation la plus régulière possible et par l'acquisition des codes associés ;
- Développer des attitudes qui stimulent sa sensibilité à l'œuvre d'art

Compétences d'ordre méthodologique qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art

- Comprendre la différence entre la présence d'une œuvre, le contact avec elle, et l'image que donne d'elle une reproduction, une captation ou un enregistrement

Compétences d'ordre culturel destinées à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé

- Connaître une sélection d'œuvres emblématiques du patrimoine mondial, de l'Antiquité à nos jours, comprendre leur genèse, leurs codes, leur réception, et les motifs pour lesquels elles continuent de nous concerner et à nous affecter

#### Apprentissages

- \_ Prendre conscience des différences entre reproduction et œuvre
- \_ Acquérir les codes comportementaux au sein d'un musée
- \_ Découvrir des œuvres du patrimoine local

#### Scénario pédagogique

Après avoir visionné le Mooc « *L'animal, les musées et moi* », les élèves poursuivent l'exploration de cette thématique au travers des collections d'un ou plusieurs musées de leur agglomération afin de passer du virtuel au réel, de la reproduction à l'œuvre.

Les thématiques du Mooc peuvent être reprises afin de créer une continuité entre le Mooc et la visite et travailler ainsi les liens entre les œuvres : animal réel, domestique, sauvage, animal rêvé, symbolique, imaginaire...

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### Classe de Première enseignement de spécialité Histoire des arts

Étude thématique :

### L'artiste : le créateur, individuel, collectif ou anonyme ou la réception de l'art : commanditaires, critiques, public, postérité.

MOOC L'ANIMAL, LES MUSÉES ... ET MOI Séquence 2C Animal imaginaire

#### Activité proposée

### Le grand débat

Le débat amène les élèves à fonder et à formuler leurs perceptions et leurs analyses, à expliciter leur compréhension des œuvres et des phénomènes artistiques, à exercer et développer leur sens de l'argumentation, leur sens critique dans l'échange et l'interaction.

#### Œuvre de départ :

Tomi Ungerer, *Pig Heil*, 1994. Musée Tomi Ungerer. Collection Musée Tomi Ungerer – Centre international de l'illustration, Strasbourg

#### Objectifs généraux de compétences

<b>Compétences d'ordre esthétique</b> qui relèvent d'une éducation de la sensibilité	– Développer des attitudes qui stimulent sa sensibilité à l'œuvre d'art – Développer des liens entre rationalité et émotion
<b>Compétences d'ordre méthodologique</b> qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art	– Comprendre la différence entre la présence d'une œuvre, le contact avec elle, et l'image que donne d'elle une reproduction, une captation ou un enregistrement
<b>Compétences d'ordre culturel</b> destinées à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé	– Maîtriser un vocabulaire permettant de s'exprimer spontanément et personnellement sur des bases raisonnées

#### Apprentissages

- \_ Considérer la parole de tous comme importante et accepter la confrontation des points de vue
- \_ Rechercher des arguments afin que la pensée se structure et s'organise
- \_ Adapter ses propos en fonction de l'interlocuteur afin restituer sa pensée
- \_ Apporter de nouveaux arguments pour la bonne progression de la discussion
- \_ Tenir compte des propos tenus et apprendre à nuancer son point de vue

#### Scénario pédagogique

1H pour le débat 45 min. pour la synthèse

La représentation de l'animal facilite-t-elle l'engagement de l'artiste ?

**\_ Au préalable :** désignation d'un président de séance ou régulateur, d'un synthétiseur (qui rappelle ce qui vient de se dire et note les idées clés sur un support dédié au débat) d'un rapporteur (si le nombre d'élèves le permet, un rapporteur peut être désigné et va prendre des notes sur les arguments et contre-arguments avancés pour en faire un compte-rendu oral construit à la classe).

**\_ Proposition visuelle comme déclencheur :**

Projection de la reproduction de l'œuvre de Tomi Ungerer *Pig Heil*, 1994. Musée Tomi Ungerer. Collection Musée Tomi Ungerer – Centre international de l'illustration, Strasbourg

**\_ Question ouverte permettant le débat et l'échange :**

La représentation de l'animal facilite-t-elle l'engagement de l'artiste ?

