

Séquence « Les créatures / création d'un bestiaire imaginaire »

Séquence sur le thème du bestiaire mobilisant la cathédrale de Strasbourg ainsi que les ressources historiques et artistiques des collections du musée de l'œuvre Notre Dame de Strasbourg, par le biais de la visite « Le Bestiaire fabuleux ».

Objectifs / Connaissances et compétences visées

- Comprendre, maîtriser et reconnaître la thématique du bestiaire.
- Découvrir le bestiaire médiéval et plus particulièrement celui du patrimoine local (collections du musée de l'œuvre Notre Dame, Cathédrale de Strasbourg).
- Eveiller la curiosité et l'intérêt pour les musées.
- Aborder le bestiaire contemporain par le biais de différentes œuvres artistiques.
- Etablir un lien entre la représentation dessinée ou peinte du bestiaire et sa retranscription sculptée dans l'espace, sur un édifice (la cathédrale de Strasbourg).
- Travailler autour de la figure hybride par différentes pratiques plastiques (manipulation d'images, croquis d'observation, dessin exploratoire, collage).
- Exploiter différentes ressources documentaires pour alimenter une création imaginaire.
- Participer à une verbalisation, commenter son travail.
- Utiliser un logiciel de traitement d'images.

Déroulement de la séquence

Séance 1 / La créature hybride, vers la découverte d'un bestiaire contemporain

- **Introduire le thème du bestiaire par l'approche artistique contemporaine et la manipulation d'images.**
- Observation d'une série de créatures hybrides issues du monde artistique et littéraire + questionnement (Que voit-on ? De quoi cette créature est-elle composée ? Qu'est ce qui vous rappelle cette créature, un ou plusieurs animaux, réels ou imaginaires ?).
- Manipulation de représentations animales (découpages et assemblages) en groupe, en vue de réaliser quelques propositions de créatures hybrides (ressources visuelles préalablement rapportées par les élèves / 3 images par élève).

Séance 2 / Approche du bestiaire médiéval, visite « Le Bestiaire fabuleux » et arrêt sur la cathédrale

- **Amener la définition du thème par le biais des exemples historiques et du croquis d'observation.**
- Rencontre avec les monstres, figures grotesques et êtres hybrides du Moyen-Age, présents dans les collections du musée de l'œuvre Notre Dame + identifications et explications.
- Réalisation de croquis d'observation de ces différents exemples.
- Arrêt sur la cathédrale de Strasbourg, observation et prise de vues du bestiaire présent sur l'édifice.

Séance 3 / Proposition d'un micro bestiaire dessiné

- **Exploiter et réinvestir les exemples observés, les dessins réalisés et les photographies prises.**
- Retour sur le bestiaire médiéval, présentation d'autres exemples et reprise des définitions.
- Confrontation entre les premiers assemblages réalisés en classe, les croquis d'observation effectués au musée ainsi que les photographies prises sur l'édifice, afin de concevoir une petite série de dessins exploratoires en couleur autour de la créature hybride (technique libre).

Séance 4 / Proposition d'un micro bestiaire dessiné

- **Exploiter et réinvestir les exemples observés, les dessins réalisés et les photographies prises.**
- Poursuite des recherches dessinées.
- Mise en commun, observation et lecture des différentes propositions.

Séance 5 / Proposition d'une créature imaginaire composée

→ [Approfondir en sélectionnant.](#)

- Sélection de la figure la plus intéressante parmi les propositions dessinées et réalisation d'une créature imaginaire finale par la technique du collage (éléments à découper préalablement rapportés par les élèves).
- Commentaire autour de la créature réalisée : définir et préciser par l'écrit, un nom, des caractéristiques physiques, des modes de vie...

Prolongement possible

Inscription de la créature imaginaire dans un environnement déterminé par technique informatique à l'aide du logiciel Photoshop (scanner, nettoyer, détourer, importer, incruster...).

Éléments d'évaluation

- Assemblage de plusieurs éléments différents en vue de la création de figures hybrides
- Variété des propositions réalisées
- Recherche de la singularité, inventivité et imagination
- Cohérence et pertinence de la figure finale réalisée
- Qualité plastique des propositions et soin
- Respect des consignes

Références artistiques

- Laurent Millet
- Jon Pylypchuk
- Niki St Phalle
- Tomi Ungerer
- Matthew Barney
- François Mezzapelle
- Annette Messager
- Joan Fontcuberta...

Vocabulaire spécifique / Mots clefs

- Animal imaginaire / bête extraordinaire
- Figure hybride / être composite / chimère / sphinx / sirène / centaure
- Créature / monstre / dragon / licorne / griffon...

Contraintes matérielles

- Représentations visuelles animales (séance 1)
- Feuilles blanches à dessin (séances 3 et 4)
- Crayons de couleur, feutres, aquarelles... (séances 3 et 4)
- Éléments à découper pour le collage (revues, papiers colorés, papier aluminium, rhodoïd...) (séances 5)