

Samedi 25 avril 2020



L'académie de Nancy-Metz poursuit l'aventure du 21ème Lieu d'art et de culture. Nous partagerons vos réalisations sur les réseaux sociaux #21LAC ou par mail à ce.21emelac@ac-nancy-metz.fr. Retrouvez chaque vendredi à 17h17 une nouvelle proposition à explorer et d'autres surprises en préparation...



A mi-chemin entre sciences et arts, le cabinet de curiosités peut être considéré comme l'ancêtre des musées, à la fin de la Renaissance. Il s'agissait de pièces ou de meubles présentant des objets à la fois étranges, précieux et rares, naturels et lointains, que l'on découvrait sous l'invitation d'un prince collectionneur.

A toi de créer

- **Choisis un objet personnel important pour toi** (il t'évoque des souvenirs, te fait rêver ; sa couleur, sa forme, sa matière... te plaisent).
- **Pose-le sur un fond neutre** : un mur, un rideau et un tissu de couleur unie.
- **Ajoute des lumières** pour l'éclairer, le mettre en valeur ou créer des zones d'ombres.
- **Photographie-le !** Attention, la photographie doit être nette, bien cadrée et il ne faut voir que l'objet.
- **Tu peux accompagner la photographie d'une définition très sérieuse** : un nom 'savant' (qui évoque le latin, par exemple), son genre (n.f. ou n.m.), son règne*, une description de l'usage, ses dimensions (cm x cm x cm).



Le cabinet de curiosités
Dominico Remps, 1690.

Tu viens d'ajouter un objet précieux à l'étrange catalogue de la « chambre des merveilles », le cabinet de curiosités du 21^{ème} LAC.

Pense à partager ta production au ce.21emelac@ac-nancy-metz.fr

* Les cabinets de curiosité appartenait à différents **règnes** :

- *naturalia* : objets naturels (pierres précieuses, fossiles, pierres de foudre...), animaux (animaux empaillés, insectes séchés, coquillages, squelettes, carapaces, cornes, dents, défenses, végétaux (plantes séchées, herbiers peints...))

- *artificialis* : objets créés par l'homme (objets archéologiques, médailles, œuvres d'art, boîtes, petits flacons) ou modifiés (peintures sur pierre, camées, œufs d'autruche, etc.)

- *scientifica* : instruments scientifiques, automates, etc.

- *exotica* : plantes, animaux exotiques, objets ethnographiques.

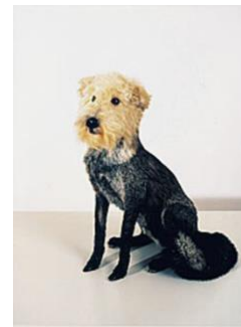
Pars à la découverte

Misfit (fox-terrier, renard, biche), Thomas Grünfeld, 1966

Assemblage d'animaux taxidermisés 50 x 40 x 40 cm

Collection du Fond Régional d'Art Contemporain, FRAC Lorraine, Metz.

Les Misfits de Thomas Grünfeld constituent une sorte de bestiaire, qui évoque les contes et légendes. Ce sont des chimères, animaux imaginaires réunissant des parties de plusieurs animaux (ici : une tête de fox terrier, un corps de renard et des pattes de biche). Tu peux retrouver celui-ci dans la collection du FRAC Lorraine à Metz. Il est présenté dans une vitrine et rappelle ainsi les cabinets de curiosités de la renaissance.

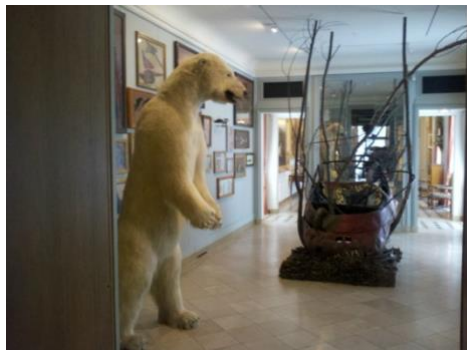


Tu peux retrouver une œuvre de Thomas Grünfeld au Château d'Oiron qui présente une collection de curiosités à la fois anciennes et contemporaines <http://www.chateau-oiron.fr/Explorer/Curios-Mirabilia>



Peuplée par près de 600 spécimens d'histoire naturelle du monde entier, la galerie de zoologie du Muséum-Aquarium à Nancy émerveille autant qu'elle nourrit les connaissances scientifiques et naturalistes. Tu y découvres un gorille, un morse, un calamar géant ou encore une araignée de mer. Elle s'appuie sur la classification imaginée en 1936 par Lucien Cuénot, et évoque les muséums d'histoire naturelle tout en jouant des codes de présentation.

<https://www.museumaquariumdenancy.eu/decouvrir/galeries/zoologie/>



Le Musée de la chasse et de la nature à Paris présente des collections thématiques en lien avec les animaux sauvages et leurs représentations. Il est situé dans l'ancien hôtel de Guénégaud édifié par François Mansart sous le règne du roi Soleil. Tu peux y découvrir des collections d'animaux naturalisés, d'objets d'arts, des

installations qui évoquent l'ambiance des cabinets de curiosités.

<https://www.chassenature.org/collections-permanentes/>

Découvre cette vidéo présentant une exposition dédiée aux cabinets de curiosités, présentée par le Fonds Hélène & Édouard Leclerc, du 23 juin au 3 novembre 2019. Tu découvres des objets réunis par des collectionneurs, en fonction de leur sensibilité : horloges à automates, insectes classés selon leurs couleurs, espèces en voie de disparition... Toutes les curiosités réunies à l'époque dans ces lieux secrets faisaient l'immense fierté des collectionneurs, qui rivalisaient d'originalité dans leurs trouvailles. On appréciait l'étrangeté des objets exposés, ainsi que leur poésie...

<https://www.arts-in-the-city.com/2019/06/17/landerneau-cabinets-de-curiosites/>



Zoom sur...

***Curio'Sphère*, un projet d'éducation artistique et culturelle au collège Paul Verlaine, Faulquemont (Moselle, 57)**

A l'école, l'éducation artistique et culturelle invite à expérimenter d'autres manières d'enseigner... et d'apprendre. Les enseignants d'arts plastiques, de S.V.T. (sciences de la vie et de la terre) et de sciences physiques s'associent depuis plusieurs années pour mettre en place des projets interdisciplinaires destinés à redonner aux élèves le goût d'apprendre et enrichir l'univers culturel de chacun.

Ainsi, le projet *Curio'Sphères*, dont la finalité était la création d'un cabinet de curiosités, a consacré une place importante à la culture scientifique, que ce soit par la recherche (histoire des musées et de la photographie) ou bien directement sur le terrain (visite de musées paléontologiques allemands). De même, les élèves ont pu expérimenter et apprécier divers domaines dans le cadre de la pratique artistique afin de confectionner les différents éléments de leur musée imaginaire :

modelage, moulage, assemblage, light painting, peinture... Les références artistiques complémentaires sont venues nourrir ces pratiques, par le biais des sites des musées, offrant des reproductions de qualité. A noter également que la muséographie et la mise en espace des différents sites (scientifiques et artistiques) ont été largement étudiées par les élèves de manière à pouvoir ensuite être réexploitées pour la mise en place de leur propre cabinet de curiosités. Enfin, la mise en place de l'exposition en fin d'année et la présentation orale de leur travail au public ont permis aux élèves de remobiliser leurs connaissances acquises tout au long du projet. Dans ce cadre, le croisement entre culture artistique et scientifique est devenu une évidence. Il paraissait nécessaire de ne pas créer de scission entre ces domaines pour permettre aux élèves de rejoindre le projet depuis leurs sensibilités diverses. Par ailleurs, sciences et arts plastiques ont pour point de départ commun la pratique ou la manipulation, ce qui vient conforter que la culture n'est pas une somme de connaissances compilées mais plutôt une disposition d'esprit et facilite l'accès des élèves à cette culture qui leur paraît parfois si éloignée.



« Le projet *Curio'Sphères* -et les nombreux autres qui ont suivi- ont été l'occasion de confronter les points de vue artistique et scientifique. **Pour nous enseignants, ils ont donné lieu à des débats passionnants sur nos disciplines respectives et ils nous ont permis d'enrichir progressivement nos pratiques professionnelles.** En effet, la coanimation nous a permis de nous ouvrir à d'autres disciplines ainsi qu'à d'autres modes de fonctionnement du groupe classe. **Et ce qui n'était qu'une expérimentation est devenue une logique de pensée.** En effet, chacun s'efforce désormais de concevoir sa progression en tenant compte au maximum des programmes de ses collègues (ex : travailler sur le stop-motion en arts plastiques et la persistance rétinienne en sciences physiques). Toutefois, chacun reste libre d'intervenir au moment où il le souhaite (en parallèle lorsque cela est possible pour bien mettre en évidence les ponts existants entre les disciplines, ou en décalé pour réactiver des connaissances, des savoirs ou des savoir-faire). »

Mme Sand, référente culture au collège Paul Verlaine à Faulquemont

Bouge !



C'est le week-end, nous retournons au cirque avec une captation du Cirque du Soleil :

<https://www.cirquedusoleil.com/fr/cirqueconnect>

Et pour se détendre, se cultiver, prendre soin de soi, Lumni présente des spectacles vivants :

<https://enseignants.lumni.fr/videos/liste?theme=624---Spectacle%20vivant&niveauDisciplineSpecialite=731---Education%20physique%20et%20sportive>

Les arts de la scène sur ARTE :

<https://www.arte.tv/fr/arte-concert/plus-vues/?genres=arts-de-la-scene>



Et pour les + petits

Un premier jeu de devinettes avec l'AGEEM : « Aujourd'hui je parle en devinette. »

<https://delecolealamaison.ageem.org/defi-31/>

DÉFI PARLER POUR DÉCRIRE

MISSION A LIRE A VOTRE ENFANT



Le coin des parents :

- Le langage est sollicité car l'enfant doit écouter attentivement les trois paramètres donnés et rechercher la ou les possibilités.

- Proposer une séance avec les animaux, une séance avec les objets de façon séparée. Cela peut être aussi les vêtements, les véhicules...

- **Pour les plus petits**, on peut d'abord jouer avec des objets qu'ils ont sous les yeux ou qui sont dans la pièce, avec les vêtements, les chaussures que l'on a sous la main, avec des cartes de Mémoire si on en dispose, avec des ustensiles de cuisine... plein d'idées à retrouver dans chaque pièce de la maison pour refaire ce jeu à volonté.

- Après avoir joué à deviner sur plusieurs moments, proposer d'inventer des devinettes. C'est très compliqué et ce jeu s'adresse **plutôt aux grands** !

Voici une activité à réaliser de la PS à la GS. Dans cette activité, les enfants vont enrichir leur vocabulaire en décrivant des animaux, des personnes, en évoquant les objets à partir de leurs caractéristiques.

« Aujourd'hui je parle en devinette. »
Et si on jouait en famille à se faire deviner des objets ?

→ Devine de quel objet ou de quel animal il s'agit quand je te dis
- « C'est un animal qui a des taches, un long cou et qui vit dans des pays chauds... »
- « C'est un animal qui donne du lait, qui a des cornes et mange de l'herbe... »
- « C'est un objet en porcelaine, qui a une anse et qui me sert à boire des boissons chaudes... »
(on peut imaginer ses propres devinettes en fonction des objets de la maison, des personnages, des animaux...)

POUR LES MS/GS :

Maintenant à toi de jouer !

Tu dois faire deviner un objet, une personne ou un animal en essayant de dire comment il est, de le décrire, avec trois définitions et sans prononcer son nom.



Idée pour les enseignants qui proposeront ce défi

Insister sur le rôle du langage et les catégories lexicales convoquées par ce jeu. Pensez à diffuser autant que possible les supports lexicaux travaillés en classe. Si vous avez un réseau de communication installé, demandez aux parents qui le souhaitent de vous envoyer quelques devinettes créées par les enfants, sur un thème donné afin de les partager en défi à toute la classe !



Observons un cabinet de curiosités et décrivons ce que nous voyons :



Réalisons notre cabinet de curiosités à partir d'une boîte à chaussures :

Constitue d'abord ta collection à partir de nombreux éléments se rapportant au thème de l'animal par exemple (jouets et miniatures d'animaux, ossements, plumes...). Ton petit musée peut également rassembler les objets les plus divers, des éléments naturels, des échantillons, des images, des affiches publicitaires, des photographies, des maquettes, des cartes postales, des reproductions d'art, des poésies, des livres, des albums, des croquis, des dessins...

Tu peux aussi collectionner des objets de même nature.

Après avoir décoré ta boîte à chaussures, tu pourras y mettre les objets que tu as retenus et qui te plaisent.

Commence par décorer l'extérieur de ta boîte en collant du papier affiche, en peignant avec la couleur de ton choix.

Colle du papier de ton choix à l'intérieur.

Tu peux personnaliser ta boîte, en collant une photo de toi bébé et une photo de toi aujourd'hui.

Enfin, mets en scène dans ta boîte des objets insolites et inédits que tu aimes afin de créer ton petit cabinet de curiosités.

Il est possible de réaliser plusieurs boîtes afin de les agencer.

Quelques réalisations ci-dessous :





FOUND
OBJECTS
collage

