



Château de Valençay – année scolaire 2017 2018

Dossier Pédagogique

Atelier « Les animaux dans l'Art »

Ce dossier pédagogique s'adresse à l'ensemble du personnel enseignant du 1^{er} et du 2nd degré pour vous permettre de travailler votre atelier « Les animaux dans l'art ».

Notre intention est, avant tout, de vous donner des clés de compréhension et d'analyse qui seront ensuite reprises durant votre visite du château et l'atelier.

Les contenus que vous trouverez dans ce dossier ne sont donc pas ceux de votre visite et ne peuvent s'y substituer.



Sommaire

Venir au Château de Valençay	p. 4
Informations pratiques	p. 5
Réserver une activité	p. 5
Nous contacter	p. 5
Préparer l'atelier	p. 6
La place de l'animal dans l'histoire des arts	p. 7
Les animaux imaginaires	p. 12
Votre atelier	p. 15
Cycle 1	p. 17
Cycle 2	p. 17
Cycle 3	p. 18
Prolonger votre visite – pistes pédagogiques	p. 19
L'animal dans la musique	p. 20
L'animal dans la chanson	p. 20
L'animal dans la littérature	p. 20
L'animal dans le cinéma	p. 21
Pour les plus jeunes	p. 21
Les activités pédagogiques	p. 22
Les ateliers pédagogiques	p. 23
Les parcours d'éducation artistique et culturelle	p. 24
Sources	p. 25

Venir au Château de Valençay

INFORMATIONS PRATIQUES

Horaires :

En 2017 - Le Château de Valençay est ouvert tous les jours de l'année entre le 24 mars 2017 et le 8 janvier 2018.

En 2018 - Le Château ouvrira tous les jours du 17 mars au 11 novembre.

Mars, avril : 10h30 à 18h / mai, septembre : 10h à 18h / juin : 9h30 à 18h30 / juillet, août : 9h30 à 19h / octobre, novembre : 10h30 à 17h

Il sera également ouvert tous les jours durant les vacances de Noël (du 15 au 31 décembre), de 10h30 à 18h.

Accès :

Parking bus et voiture à 100 m, gratuit.

A85 : sortie 13 / A20 : sortie 10

GPS : 47.159812900, 1.561919100

Le site est accessible pour les élèves de la maternelle à la terminale. Les contenus des visites guidées et ateliers sont adaptés à l'âge des élèves et à leurs programmes scolaires.

En ce qui concerne les classes avec des élèves en situation de handicap, seul le rez-de-chaussée peut se visiter pour les personnes à mobilité réduite. La salle audiovisuelle à côté de la billetterie-boutique vous permettra de voir les espaces du premier étage et les sous-sols au format vidéo. Le parc est lui, libre d'accès après s'être acquitté du paiement des droits d'entrée.

RESERVER UNE ACTIVITE

Les tarifs groupes s'appliquent à partir de 15 participants payants. Les visites, ateliers et autres prestations sont disponibles toute l'année sur réservation. L'entrée est offerte au conducteur de bus. Le choix des prestations est commun à tous les participants d'un même groupe.

Pour les groupes enfants, une gratuité accompagnateur est accordée pour 8 élèves payants de maternelle (jusqu'à 6 ans). Une gratuité accompagnateur est accordée pour 10 élèves payants de primaire, collège ou lycée (7 à 17 ans). Tout accompagnateur supplémentaire bénéficie d'un tarif groupe adulte à 8,50 €.

Le règlement s'effectue par chèques (à l'ordre du Syndicat mixte du Château de Valençay), espèces ou cartes de crédit. Sont également acceptés les paiements par bon d'échange, bon de commande ou mandat administratif. Règlement unique pour l'ensemble du groupe.

La programmation est non exhaustive et susceptible de modifications.

NOUS CONTACTER

Il est nécessaire de réserver en amont votre venue sur le site quelle que soit l'activité ou la visite choisie.

Pour cela, vous pouvez contacter :

Clémence Deniault – chargée des groupes et des réservations

02 54 00 41 82

groupes@chateau-valencay.fr

Préparer l'atelier

Ces contenus s'adressent au public du premier degré et du second degré.

LA PLACE DE L'ANIMAL DANS L'HISTOIRE DES ARTS

Animal, du latin *anima* signifie à la fois vent, souffle, respiration, être vivant, être animé ou encore créature. Il est l'un, sinon le premier des sujets traités dans l'art par l'Homme. En effet, il témoigne de la longue relation qui unit les Hommes au monde qui les entoure, et donc son rapport à la nature et à la diversité du vivant.

L'animal n'a pas de définition figée d'un point de vue artistique. Il découle essentiellement du regard qu'ont l'artiste, la société ou encore les institutions (artistiques, intellectuelles, religieuses voire politiques) à un moment, une période particulière. Au cours de l'histoire des arts occidentaux¹, la définition de l'animal a évolué autour des différents rôles qui lui ont été attribués. C'est un sujet omniprésent qui prend un sens différent dans les compositions. Il peut, par exemple, être le sujet principal, participer à une scène, être décoratif ou avoir un rôle purement symbolique (ou religieux).

Les différentes manières de penser l'animal durant l'histoire des arts et de l'Homme ont influencé et régi le traitement artistique qui en a été fait par les peintres, sculpteurs, ébénistes ou musiciens. Nous nous intéresserons également aux médiums² qui ont été utilisés par les artistes et les artisans ainsi que les outils. Pour préparer cette rencontre avec nos collections, nous vous proposons auparavant de dresser un portrait, assez global du rapport entre les artistes et l'animal depuis la Préhistoire à nos jours. Ces éléments seront repris au début de votre visite mais ne seront pas autant détaillés puisque nous souhaitons avant tout axer l'atelier autour de la pratique artistique et la découverte des espaces et des œuvres.

La Préhistoire : (- 2 800 000 av JC / - 3 000 av JC)

Dès la Préhistoire, les Hommes représentent la faune qui les entoure. Ces représentations très réalistes démontrent l'observation et la connaissance de leur environnement. Les grottes de Chauvet et de Lascaux en sont de parfaits exemples. On représente les animaux de profil souvent sans décor et sans paysage. La proportionnalité des dimensions n'est pas respectée. Un mammouth et un cheval peuvent, par exemple, avoir la même taille. La plupart des sujets représentés sont des scènes de chasse comme dans la Grotte Chauvet³ (vers 30 000 av J-C).



Panneau des lions, Salle du Fond de la grotte Chauvet-Pont d'Arc

¹ Nous avons décidé de centrer le dossier sur les sociétés Européennes. La bibliographie vous apportera des éléments pour aller plus loin en classe si vous le souhaitez.

² Médium : Substance se situant entre diluants et liants destinée à être mélangée aux peintures et aux encres afin de les allonger en leur conservant leurs qualités colorantes.

³ La grotte Chauvet a été découverte en 1994 près de Vallon-Pont-d'Arc, en Ardèche. Elle est l'une des plus anciennes grottes ornées au monde.

D'un point de vue technique, les médiums et les outils sont limités à la connaissance des Hommes. Ce sont des pigments naturels qui sont utilisés pour créer des couleurs. Le charbon permet de faire du noir, l'ocre provient de l'argile. Le support est la paroi des grottes. Les Hommes utilisent alors très souvent les fissures qu'elle contient pour donner un relief naturel au dessin. Les lieux où l'on trouve encore les premières représentations d'animaux (qui ont pour certains disparu aujourd'hui), sont souvent éloignés des lieux de vie, cela montre donc que cette représentation se détachait de la vie purement quotidienne. Il est pour autant impossible d'affirmer le rôle que pouvait avoir ces peintures malgré toutes les suppositions que les historiens peuvent faire.

L'Antiquité : (- 3000 av JC - 476 après JC)

Dans L'Antiquité, le thème de l'animal est lui aussi récurrent. C'est le cas, en Égypte où cette civilisation va développer un art représentant beaucoup d'animaux derrière lesquels se cache toute une symbolique. Les dieux ont un corps d'homme et une tête animale (Ex : Horus, Sobek). Certains sont même sacralisés comme les chats. Les animaux sont alors considérés comme les compagnons de l'homme et les protecteurs des différentes étapes de sa vie (ainsi que de sa mort). Ils sont représentés à la fois sur des monuments, des fresques mais aussi des objets de la vie courante (amulettes, etc.).

Dans l'art Grec et Romain, les animaux sont peu représentés à part quelques processions d'animaux domestiques que l'on retrouve de profil sur des céramiques et les quadriges des représentations guerrières. Certains animaux sont au cœur de grands récits comme le Cheval de Troie ou la Louve qui a allaité les fondateurs de Rome Rémus et Romulus etc.

Chacune de ces trois civilisations antiques va privilégier différents supports à l'instar de la céramique, la sculpture ou des bas-reliefs. La peinture n'est pas encore très développée, elle sert essentiellement à colorer les statues et les céramiques. Le pinceau est inventé. Il est composé de roseau et de crin animal.

Le Moyen Âge : (V^e - XV^e)

Durant le Moyen Âge, les animaux figurent dans des scènes religieuses mais aussi dans des bestiaires⁴. Ils ont pour la plupart un rôle symbolique lié à la religion catholique. Certains animaux font l'apologie de Satan et du Mal (loup, crocodile, ours, renard, l'âne sauvage, singe) d'autres en revanche représentent le Bien et le Divin (lion, panthère, aigle, cerf). Les bestiaires que l'on retrouve à cette époque tirent leurs représentations des textes de l'Ancien et du Nouveau testament. Certains ont un rôle purement décoratif sur les édifices religieux à l'image des gargouilles ou des chapiteaux, d'autres jouent un rôle éducatif auprès des croyants. À noter que les animaux peuvent autant être des animaux réels qu'imaginaires.

Durant cette période, les supports de création artistique se diversifient progressivement. Cela peut à la fois être des peintures ou des enluminures dans des manuscrits, des tapisseries, des vitraux, des fresques...

Le dessin est à la base de toute peinture. Au début du Moyen Âge, c'est la tempera, une peinture à l'eau qui utilise le jaune d'œuf pour lier les pigments. Au XIV^e siècle, la peinture à l'huile apparait et le bois est remplacé par la toile.

C'est également vers la fin de cette époque que la représentation de l'animal va évoluer progressivement d'une imagerie symbolique et religieuse à une représentation naturaliste qui va encore plus se développer durant la Renaissance.

⁴ Bestiaire : En littérature, un bestiaire désigne un manuscrit du Moyen Âge regroupant des fables et des moralités sur les « bêtes », animaux réels ou imaginaires. Par extension, on appelle bestiaire une œuvre consacrée aux bêtes.

La Renaissance : (XV^e - XVI^e)

Durant la Renaissance, la démarche artistique et intellectuelle est totalement remise en cause. L'Homme est au centre de la réflexion, ce n'est plus le divin. À travers ce nouveau prisme d'analyse, on imite avant tout la nature. La représentation de l'animal est fidèle à la réalité. L'animal devient un sujet de travail et d'étude pour le savant et les artistes. Il est représenté sur tous les supports et dans différents genres (portrait, nature morte, compositions religieuses). On a, à la fois, des animaux réels et imaginaires. La symbolique de l'animal fait à cette époque référence aux vices et vertus accompagnant l'Homme. Par exemple, le chien, compagnon de l'Homme incarne la noblesse d'esprit et l'appartenance au monde aristocratique.

L'invention de l'imprimerie en 1492 par Gutenberg permet pour la première fois de reproduire les œuvres plus diffusables. C'est ainsi que les carnets et livres illustrés apparaissent et se développent en Europe. Dans les carnets de croquis d'animaux, certains de ces dessins font office de référence encore aujourd'hui comme :

- *Le Lièvre* de [Dürer \(1471-1528\)](#), premier portrait d'animal connu datant de 1502
- *Le Rhinocéros* de Dürer, 1515
- *Les études de chevaux* de [Léonard de Vinci \(1492-1519\)](#)



Jeune lièvre, Albrecht Dürer, 1502, musée Albertina, Vienne (Autriche), Inv. 3073.

XVII^e – XIX^e siècle :

À partir du **XVII^e siècle**, la représentation des animaux devient un genre particulier dans la peinture occidentale. Dans la hiérarchie des genres, c'est-à-dire l'intérêt de technique et de sensibilité que l'on porte au sujet travaillé, « *celui qui peint des animaux vivants est plus estimable que celui qui représente des choses mortes sans mouvement* »⁵. La peinture animalière fait fureur en Hollande et en Belgique. Certains peintres se spécialisent même dans la représentation des oiseaux, des vaches comme [Paulus Potter \(1625-1654\)](#), des chevaux ou encore des tout petits insectes. [Nicasiaus Bernaerts \(1620-1678\)](#) et [Pieter Boel \(1626-1674\)](#), vont lancer la mode de la peinture animalière en France en se rendant directement à Versailles, pour observer et peindre à partir des animaux qu'ils voient dans les ménageries royales et princières. La ménagerie de Louis XIV n'a aucune égale en Europe, on y trouve des autruches, des pélicans, des casoars, des cigognes ou encore des grues de Numidie.

Les animaux commencent à occuper le devant de la scène au **XVIII^e siècle**, lorsque les propriétaires commandent des portraits de leur bétail et de leurs animaux de compagnie. Certains peintres décident également de se spécialiser dans des scènes de chasse comme [Jean Siméon Chardin \(1699-1779\)](#) et de courses.

Avec la parution en 1749 du premier volume d'*Histoire naturelle* de [Buffon \(1707-1788\)](#), l'iconographie animalière est enrichie par le travail encyclopédique que chaque livre contient. Au total, c'est plus de 40 volumes qui vont paraître entre 1749 et 1804 représentant les minéraux et une partie des animaux comme les quadrupèdes (singes, animaux carnassiers, etc) et les oiseaux. La représentation de l'animal et le dessin de celui-ci est aussi l'objet d'un travail scientifique rigoureux.

Au **XIX^e siècle**, les zoos remplacent les ménageries. À Paris, le Jardin des Plantes devient le rendez-vous de tous les artistes animaliers qui veulent étudier et peindre les fauves et les animaux exotiques à l'instar de [Théodore Géricault \(1791-1824\)](#) ou [Henri Rousseau \(1844-1910\)](#).

La sculpture animalière connaît son apogée au XIX^e siècle avec notamment [Antoine-Louis Barye \(1795-1875\)](#). Le mouvement romantique qui rejette l'ordre établi par l'Académie trouve en effet dans la représentation animale une illustration de sa révolte. L'animal est élevé au rang de sujet et non plus relégué comme simple élément de décor. N'ayant jamais voyagé, Barye se rend, lui aussi régulièrement au Jardin des Plantes afin de produire des croquis d'animaux. Les animaux choisis par les peintres font souvent référence à la force comme le Lion. Accompagné de son ami le peintre [Eugène Delacroix \(1798-1863\)](#), il dissèque des animaux morts afin de retranscrire leur anatomie de manière fidèle.

On introduit une girafe comme motif dans les toiles de Jouy⁶, conséquence de l'arrivée au Jardin des Plantes de cet animal offert à Charles X (1757-1836), roi de France sous la Restauration.



Tigre dévorant un gavial, Antoine-Louis Barye, vers 1845. Musée de la Chasse, Paris. Inv. OA 5754.

⁵ Conférences de l'Académie, André Félibien, 1667.

⁶ Créé en 1760, la toile de Jouy est une étoffe de coton sur laquelle sont représentés des personnages avec décors ou des paysages. Les dessins sont le plus souvent monochromes, rouges ou violets (aubergine) sur fond écru ou bistre mais peuvent se décliner dans d'autres coloris, rose, bleu clair ou marine, vert clair ou foncé voire beige ou gris.

Les animaux au Château de Valençay :

Charles-Maurice de Talleyrand-Périgord (1754-1838) achète le Château de Valençay en 1803 et meuble lui-même le domaine. Ce mobilier est essentiellement Louis XVI, Directoire et Empire. Il date donc du XVIII^e et de la première moitié du XIX^e siècle.

Quelques caractéristiques concernant cette collection :

- La représentation de l'animal est complète ou en morceaux selon le choix de l'artiste ou artisan.
- Les animaux représentés ont une valeur symbolique.
- L'utilisation de l'animal dans l'ornementation du mobilier permet de susciter des émotions comme les œuvres d'art.
- Les collections sont marquées par l'intérêt pour l'exotisme.

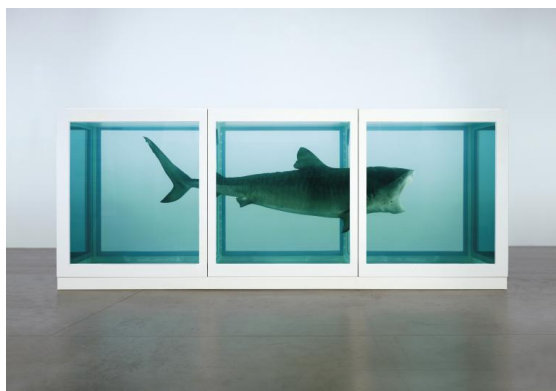
Au XX^e siècle :

C'est seulement au **XX^e siècle**, et plus précisément en 1912, que le premier salon d'art animalier voit le jour. Il est organisé par La Société des Animaliers qui expose à la Galerie Petit à Paris de 1912 à 1914, puis de 1920 à 1928. La saisie de cette thématique et de cette représentation va se complexifier avec l'ensemble des mouvements artistiques dits « moderne » et « contemporain ». La représentation de l'animal va être de plus en plus abstraite quel que soit le médium avec les mouvements d'Avant-garde. C'est le cas des oiseaux de [Chagall \(1887-1985\)](#), [Magritte \(1898-1967\)](#), [Braque \(1882-1963\)](#), [Picasso \(1881-1973\)](#), [Kandisky \(1866-1944\)](#), [Miro \(1893-1983\)](#) ou encore [Brancusi \(1876-1957\)](#).

Aujourd'hui, *Les Puppies* et *Balloon Dog* de [Jeff Koons \(1955- \)](#) sont également une nouvelle représentation de l'animal avec des matériaux faisant écho à nos industries.

Des photographes vont également travailler sur l'animal comme [Eadweard Muybridge \(1830-1904\)](#) qui décompose le mouvement (ex, le galop du cheval) à travers le processus photographique.

Saisir l'animal, c'est faire réfléchir l'Homme sur sa condition et son rapport à la société. C'est aussi penser les conditions de traitement de la vie animale par l'Homme pour des artistes comme [Vim Delvoye \(1965- \)](#) qui tatoue des cochons ou [Damien Hirst \(1965- \)](#) qui expose des animaux flottant dans des réservoirs d'eau en 1991 pour y dénoncer la consommation abusive par l'Homme.



Damien Hirst, *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living*, 1991

Certains artistes utilisent également l'installation ou la performance pour traiter la figure animale comme [Joseph Beuys \(1921-1986\)](#) dans la performance *I like America and America likes Me* en 1974 où il coexiste pendant trois jours avec un coyote sauvage, capturé dans le désert du Texas.

Les formes, les médiums, le traitement et le sens donné à la figure animale se diversifient encore aujourd'hui. Il est de plus en plus complexe dans nos sociétés occidentales actuelles de donner une définition générale sur la symbolique animale.

LES ANIMAUX IMAGINAIRES

Depuis l'Antiquité, l'animal imaginé nourrit la créativité des artistes et des artisans. Le travail et la représentation irréelle sont très présents avec des créatures fabuleuses et monstres en tous genres qui traversent notre Histoire. Liés à la religion, à des croyances populaires, ou tout simplement à des contes pour enfants, les exemples sont nombreux.

Ces créatures imaginées ou imaginaires ont un fort impact sur les sociétés, nourrissant parfois des craintes irraisonnées ou irrationnelles. Depuis la **Préhistoire** et jusqu'à aujourd'hui, les artistes ont toujours été fascinés par les monstres et ont ainsi laissé une grande place à l'imaginaire dans leurs créations.

Les animaux mythologiques :

Dans l'**Antiquité**, les animaux imaginaires sont essentiellement issus de la mythologie et des récits d'Homère.

On peut citer ces quelques exemples :

Les Gorgones ou Méduses : elles pouvaient tuer ou pétrifier les humains d'un seul regard. Elles avaient pour dents des défenses de sanglier et des ailes d'or étaient attachées à leurs épaules. Leurs cheveux étaient également hérissés de serpents.

Les Centaures : c'est une créature mi-homme et mi-cheval.

Le Minotaure : c'est une créature mi-homme mi-taureau.

Le Griffon : il est imaginé et représenté avec le corps d'un aigle (tête, ailes et serres) greffé sur l'arrière d'un lion (abdomen, pattes et queue).

Pégase : c'est un cheval ailé divin.

Le Sphinx : créature ayant un corps de lion et un visage humain dans l'Égypte antique. Pour les Grecs, le Sphinx est une créature féminine malfaisante associée au mythe d'Œdipe.

La Sphinge : c'est la représentation féminine du Sphinx. Elle a un corps de lion, un buste de femme et des ailes d'oiseau.

Cerbère : c'est un chien à trois têtes.

L'Hydre de Lerne : cette créature est décrite comme un monstre possédant plusieurs têtes qui se régénèrent doublement lorsqu'elles sont tranchées.

Charybde et Scylla : ce sont deux monstres marins

Les Sirènes : créatures mi-femme et mi-poisson.

Le Cyclope : c'est un géant n'ayant qu'un œil au milieu du front.

Dans la littérature grecque, *la chimère* est une créature fantastique malfaisante dont le corps tenait généralement pour moitié du lion et pour l'autre moitié de la chèvre, et qui avait la queue d'un dragon. Le nom de chimère a été donné, par la suite, à des bêtes fantastiques qui n'ont de commun avec l'animal de la mythologie que le caractère composite bizarre.

Les hybrides :

Le Moyen Âge a fait revivre de nombreux monstres issus de la mythologie antique comme les Centaures ou les Sirènes. Néanmoins, il n'a pas hésité à inventer de nouveaux êtres fabuleux, *les hybrides*, en combinant des particularités d'animaux avec une imagination débordante. Ces animaux imaginaires ont fleuri sur les chapiteaux et les enluminures. L'hybride par excellence est le dragon. Il est représenté généralement comme un reptile ailé et ses variantes sont multiples. Il peut avoir une tête de cheval, une queue de serpent, de grandes ailes, deux pattes griffues et des cornes de cerf. Il deviendra progressivement l'incarnation de Satan.

À cette époque, l'animal imaginaire est l'œuvre de Dieu tout comme les animaux qui peuplent la terre. Il n'y a pas de différence ou de distinction qui est faite entre les deux par les populations.

On peut citer ces quelques exemples :

Le Basilic : c'est un reptile. Il est le plus souvent décrit comme un mélange de coq et de serpent et fut l'objet d'importantes superstitions, notamment autour de ses pouvoirs d'empoisonnement et de pétrification.

La Licorne⁷ : parfois nommée unieorne, c'est une créature légendaire à corne unique. Elle est représentée sous les traits d'un cheval blanc aux sabots fendus comme ceux d'une chèvre. La licorne devient l'animal imaginaire le plus important du Moyen Âge. La croyance en son existence est omniprésente, grâce au commerce de sa corne et à sa présence dans certaines traductions de la Bible. Elle est symboliquement associée au Christ, à la pureté, la chasteté (au XII^e).

Le Phénix : c'est un oiseau légendaire au plumage rouge, doué d'une grande longévité et caractérisé par son pouvoir de renaître après s'être consumé dans les flammes. La tradition chrétienne a fait du phénix le symbole de la résurrection du Christ et de l'immortalité de l'âme.

La Salamandre : c'est un hybride qui ressemble à un crapaud à queue.

Au cours des siècles, ces animaux fabuleux changent souvent de formes et de symboles avant de se fixer définitivement sur une image ou une interprétation. L'animal imaginaire reste un référent symbolique majeur de la pensée chrétienne et de la vie sociale. On le trouve dans les bestiaires moraux, les blasons et arts religieux et profanes.

Pendant la **Renaissance**, **Léonard de Vinci** propose une recette pour représenter les animaux imaginaires en se conformant à la réalité « *Si tu veux donner une apparence naturelle à une bête imaginaire, supposons un dragon : prends la tête du matin ou du braque, les yeux du chat, les oreilles du hérisson, le museau du lièvre, le sourcil du lion, les tempes d'un vieux coq et le cou de la tortue.* » Il reprend alors le procédé qui s'est développé au Moyen Âge.

Le monstre :

Les animaux imaginaires et fantastiques questionnent également la figure du monstre. L'origine du mot est *monstrum* qui signifie « faire penser, attirer l'attention de » en latin. Au Moyen Âge, le monstre est donc un prodige avertissant de la volonté des dieux. C'est un signe divin, une chose incroyable. Ce n'est qu'à partir du XII^e siècle que le mot désignera de manière courante des êtres mythologiques ou légendaires.

Par la suite, le monstre prendra différents sens dans la littérature. Il est mis en rapport avec le divin et le merveilleux, mais aussi avec le rare, l'inhabituel ou l'exotique. À partir du XVIII^e siècle, il perd son aspect fabuleux pour devenir ce qui n'est pas conforme à la réalité ou à l'ordre de la nature. Il est étudié avec un regard scientifique, décrit et montré au public. On décortique même les traits caractérisant sa différence. Cela devient même une science : la tératologie.

⁷ Exemple d'œuvre : La Dame à la Licorne montre des animaux fantastiques. C'est une tenture composée de six tapisseries datant de la fin du XV^e siècle, exposée au musée national du Moyen Âge (Thermes et hôtel de Cluny, à Paris).

Les animaux imaginaires au Château de Valençay :

Les collections du Château de Valençay datant majoritairement du XVIII^e et du XIX^e siècle, on retrouve l'intérêt que porte le style Louis XVI (1774-1789), le style Directoire (1790-1803) et le style Empire (1804-1815) aux figures et aux récits mythologiques.

Ces deux styles Directoire et Empire, sont directement inspirés des campagnes militaires de Napoléon Bonaparte en Egypte (1798-1801) et le phénomène de l'Égyptomania qui a suivi. La fascination pour cette civilisation a vu la réutilisation des animaux irréels représentés au temps des pharaons.

S'agissant des motifs, on voit apparaître la palmette et surtout des motifs d'inspiration antique (cygnes, Sphinxes) ou militaire (casques, trophées, sabres) dans l'ornementation du mobilier Directoire. Le mobilier Empire réutilise, lui aussi, cette même symbolique. Le décor se fait à travers l'application de motifs en bronze. Ces motifs sont des couronnes de laurier, des nymphes dansantes, des sphinx, des sphinges, des "Renommées" (créatures porteuses d'ailes d'anges), des lions, des dauphins, des cygnes, des abeilles...

Toute cette symbolique participe au renforcement de la légende dorée Napoléonienne et le rassemblement autour de la figure du chef militaire et politique. Napoléon contrôle cette politique des arts et l'encourage. Les animaux imaginaires comme les Sphinxes et les Sphinx ont une connotation guerrière et sont par conséquent très utilisés.

Les animaux imaginaires au XX^e et au XXI^e siècle :

Au XX^e et au XXI^e siècle, les animaux imaginaires sont au cœur de nouveaux genres littéraires et des fictions modernes. La science-fiction, le roman d'anticipation et l'Heroic fantasy sont des genres propices à l'utilisation de ces animaux irréalistes qui sont même au centre de l'intrigue.

La bande-dessinée travaille également sur cette thématique. Le héros est doté de propriété animale (Spiderman, Batman) et devient lui aussi, un hybride aux yeux de ses pairs. Batman est parfois même amené à affronter des créatures mythologiques, comme un sphinx.

Dans les arts visuels, les scénaristes ont également imaginé des animaux pour des dessins-animés ou des films. Le cinéma et les séries réutilisent certains hybrides à l'instar des dragons dans le *Seigneur des Anneaux* ou *Game of Thrones*. On découvre également des animaux imaginés dans la saga *Star Wars*, la série *Star Trek* (les Tribbles ou Tribules sont les animaux de compagnie du futur), *Harry Potter*, le *Seigneur des anneaux*, *Avatar*, et plus récemment *les Animaux fantastiques*. Le développement des effets spéciaux permet alors de créer avec des nouveaux médiums des animaux fabuleux mais aussi d'imaginer les animaux de demain.

Enfin, certains jeux vidéo mettent également en scène aujourd'hui ces animaux imaginés par les Hommes comme le sphinx dans le *Sphinx et la Malédiction de la momie* (2004) ou des cyclopes dans *God of War* (2005).

Votre atelier

Les propositions de l'atelier « Les animaux dans l'art » sont travaillées en fonction du niveau des classes et des objectifs fixés pour chaque cycle scolaire autour de la découverte, la sensibilisation et l'analyse des œuvres.

Pour répondre à ces objectifs et continuer de faire de la rencontre avec les collections un moment privilégié dans le parcours de l'enfant, le service jeune public du Château de Valençay a pensé des activités plastiques et pédagogiques à la fois adaptées et créatives.



Atelier « Les animaux dans l'art », saison 2017, © Château de Valençay – Michel Chassat

Quel que soit l'âge et le cycle, l'atelier se divisera en trois temps :

Présentation de la place de l'animal dans l'Histoire des arts et focus sur la période historique qui concerne plus particulièrement le Château de Valençay. Ce travail pourra également être préparé en amont de la visite dans vos classes à travers les éléments que ce dossier pédagogique fournit dans sa première partie.

Visite des collections – suivi du parcours de visite classique avec quelques modifications et un temps de recherche et de participation. Analyse (plus ou moins poussée et structurée) dans la description des animaux rencontrés ainsi que leurs rôles symboliques. La parole est donnée aux élèves afin qu'ils expriment à la fois ce qu'ils voient et leur ressenti. L'intérêt est de susciter la curiosité de l'élève pour faire de sa visite et sa rencontre avec le mobilier, une expérience de visite où il est actif.

Activité plastique – une activité plastique ou de restitution des contenus sera proposée à la fin du parcours aux enfants en fonction du cycle scolaire.

La fin de l'atelier pourra se matérialiser par la création d'un animal imaginaire ou d'un animal réel en faisant appel à différents médiums et outils plastiques. Cette activité aura lieu dans nos espaces, le matériel sera mis à disposition par nos équipes.

CYCLE 1 : MATERNELLES

L'animal dans l'histoire des arts : l'explication sera concise et sollicitera surtout l'enfant pour travailler sur sa propre connaissance, définition et représentation de l'animal dans l'art.

La visite : la visite avec l'intervenant sera essentiellement axée sur la recherche des éléments dans les collections, l'accompagnement du discours tenu par les enfants et la mise en contexte des objets de la vie quotidienne à travers le mobilier du château.

Activité plastique : création d'un animal imaginaire à travers la technique du découpage-collage. Si les enfants sont trop jeunes, le découpage sera anticipé par nos intervenants et les enfants auront seulement à constituer l'animal imaginaire de leur choix en fonction de visuels issus de nos collections.

Un travail de reconstitution peut également être envisagé selon le choix de l'enseignant. Dans ce cas, l'enfant aura la charge de rassembler les différents éléments constituant un animal vu et travaillé pendant la visite.

L'idée est de commencer à travailler sur le développement sensoriel de l'enfant pendant l'atelier.

CYCLE 2 : CP CE1 CE2

L'animal dans l'histoire des arts : explication et présentation du traitement de la figure animale dans l'histoire des arts avec une mise en place progressive des repères pour l'élève. Ces repères seront à la fois historiques, culturels ou artistiques. Durant cette présentation, l'accent sera également mis sur les outils et les techniques successivement utilisés par les artisans et les artistes pour amorcer un travail sur la démarche dans la création.

La visite : la visite avec l'intervenant sera essentiellement axée sur la recherche des éléments dans les collections, l'accompagnement du discours tenu par les enfants et la mise en contexte des objets de la vie quotidienne à travers le mobilier du château.

Activité plastique : l'atelier proposera aux élèves de travailler en lien avec les œuvres et les objets découverts lors de la visite. Par le biais d'un élément des animaux (bec, pattes, ailes, sabot, etc), l'activité proposera de dessiner et constituer la suite de cet animal. L'intérêt sera avant tout de susciter la création par l'enfant à partir de ce qui aura été dit, vu et retenu. L'image produite de l'enfant entrera alors en résonance avec son expérience de visite tout en étant le fruit de sa propre réflexion et inventivité.

L'activité proposée répond ici à une mise en résonance de l'image avec la création plastique de l'enfant. La rencontre avec les collections et la représentation animale lui permettra d'explorer les outils, les gestes et les matériaux pour travailler sur sa propre création avec une grande liberté d'expression.



CYCLE 3 ET PROJET CYCLE 3 : CM1 CM2 6^e

L'animal dans l'histoire des arts : explication et présentation du traitement de la figure animale dans l'histoire des arts avec l'identification des repères géographique, culturelle, historique et artistique. La présentation demandera également aux élèves d'identifier les outils et les compétences nécessaires pour réaliser les œuvres présentées. Un focus sera fait sur le travail de l'artisan et notamment de l'ébéniste pour faire sens avec le mobilier présenté au Château de Valençay.

La présentation sollicitera les élèves pour discuter autour des effets produits par l'utilisation des techniques, des mediums et des outils sur le rendu. La comparaison sera alors le point de départ de l'atelier et la visite.

Dans un second temps, et notamment pour les collégiens, la rencontre se concentrera sur la représentation et le sens accordé aux animaux imaginaires.

La visite : la visite avec l'intervenant sera essentiellement axée sur la recherche des éléments dans les collections, l'accompagnement du discours tenu par les élèves et la mise en contexte des objets de la vie quotidienne à travers le mobilier du château.

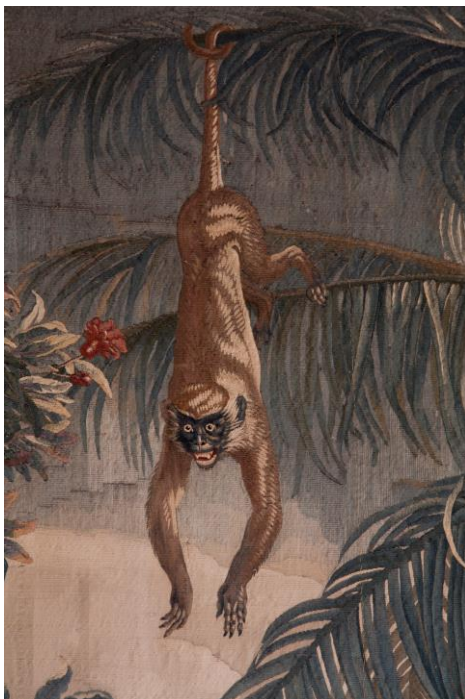
Un focus sur les animaux imaginaires demandera en outre de faire appel aux connaissances de l'enfant. Les intervenants proposeront de créer des parallèles avec la littérature ou le cinéma.

Activité plastique :

CM : travail à travers la technique du pliage de papier japonais, l'origami. Les élèves reconstitueront à travers cette activité ludique et réflexive des animaux qui auront été vus lors de l'atelier.

6^e : pour être en accord avec les programmes d'histoire et de français, la pratique sera axée sur les animaux imaginaires et le rapport aux récits mythologiques. Certains récits représentés dans les collections du château pourront être travaillés en classe en amont. (ex : Psyché et Cupidon).

L'activité plastique proposera de créer des liens entre les animaux imaginaires, mythologiques, le monstre et le récit. L'enfant dessinera alors un animal imaginaire à partir d'un corpus. Ces textes seront le point de départ pour lancer et stimuler le processus créatif de l'élève.



Prolonger votre visite - pistes pédagogiques

Ces contenus s'adressent au public du premier et de second degré.

Nous vous encourageons fortement à prolonger votre visite et votre atelier. Pour cela nous vous proposons des pistes toujours axées sur la figure animale dans l'ensemble des champs artistiques pouvant également être reliées à d'autres disciplines scolaires.

Travailler sur l'atelier en classe, de par la verbalisation des émotions ressenties, l'approfondissement de l'activité plastique réalisée ou encore une autre forme de restitution des contenues est une manière d'ancrer la visite dans votre projet pédagogique.

Ces propositions s'adressent à tous les cycles, ce sont des références artistiques qui pourront être reprises et revues en classe. Cette liste que nous vous proposons est non exhaustive.

L'ANIMAL DANS LA MUSIQUE⁸

Sergueï Prokofiev, *Pierre et le loup*, 1936
Maurice Ravel, *L'enfant et les sortilèges* (en collaboration avec Colette), 1919-1925
Nicolai Rimsky-Korsakov, *Le Vol du bourdon* (Le Conte du tsar Satan), 1900
Camille Saint-Saëns, *Le carnaval des animaux*, 1886
Igor Stravinski, *L'Oiseau de feu*, 1909-1910
Piotr Ilitch Tchaïkovski, *le Lac des cygnes*, 1877
Clément Janequin, *Le chant des oiseaux*, 1485-1560
Claude Debussy, *Prélude à l'après-midi d'un faune*, 1862-1918
Francis Poulenc, *Le bestiaire* (dromadaire, chèvre, sauterelle, dauphin, écrevisse, carpe), 1899-1962
Darius Milhaud, *Danse des animaux*, 1903-2008
Paul Bonneau, *Fables de Jean de La Fontaine*, 1918-1995

L'ANIMAL DANS LA CHANSON

Hugues Auffray, *Le petit âne gris*, 1970
Georges Brassens, *Le petit cheval*, 1952
Francis Cabrel, *la Corrida*, 1994
Pierre Perret, *ouvrez la cage aux oiseaux*, 1971
Jean Andréo, *Blues du chien*, 2012
Solomon Lindo, *Le lion est mort ce soir*, 1939

L'ANIMAL DANS LA LITTÉRATURE

Victor Hugo, *Chanson des oiseaux*, 1885
Max Elskamp, *L'Oiseau*,
René-François Sully Prudhomme, *Le cygne*,
Louise Ackermann, *L'abeille*, 1863
Fables de Jean de la Fontaine (1621-1695) : *L'Âne et le petit Chien*, *Le Corbeau voulant imiter l'Aigle*, *L'Hirondelle et les petits Oiseaux*, *La Cour du Lion*, etc.
Winston Perez, *Licorne de la liberté*, 1986
Winston Perez, *Sonnet pour un Lion*, 2009
Paul Auster, *Tombouctou*, 1999
Rudyard Kipling, *Le Livre de la jungle*, 1894
Jack London, *Croc Blanc*, 1906 – *Michael, chien de cirque*, 1917
Georges Orwell, *la Ferme des animaux*, 1945
Herman Melville, *Moby Dick*, 1851

⁸ Pour plus d'informations, vous pouvez consulter ce site <http://mediatheque.cite-musique.fr/MediaComposite/FICHESTH/Animaux.htm>

L'ANIMAL DANS LE CINEMA

Nicolas Philibert, *Un animal, des animaux*, 1994 (documentaire)

David Yates, *Les animaux fantastiques*, 2016

Hayao Miyazaki, *Le voyage de Chihiro*, 2001

Jacques-Remy Girerd, *La prophétie des grenouilles*, 2003

POUR LES PLUS JEUNES

Sandrine Andrews, *Les animaux dans l'art*, Collection Les chercheurs d'art, dès 5 ans.

Androula Michael, *Les animaux de Picasso*, édition Circonflexe, dès 8 ans.

Carla Sonheim, *Dessiner et peindre des animaux imaginaires: Drôles de zèbres et autres créatures sans queue ni tête*, 2013

Damien Laverdunt, *Histoires naturelles des animaux imaginaires*, dès 3 ans.

Vincent Péghaire, *La nuit tous les chats sont verts*, édition Palette, dès 3 ans.

Les activités pédagogiques

Ces contenus s'adressent au public du premier et de second degré.

LES ATELIERS PEDAGOGIQUES

Des ateliers pédagogiques sont proposés par le Château de Valençay pour le public scolaire. Une partie des propositions est conçue pour faire écho aux collections et une autre partie est axée autour de la programmation culturelle et artistique proposée par le site.

ATELIER « LE PETIT PÂTISSIER »

Public : entre 10 et 12 élèves par atelier, 1^{er} degré

Intervenant : Stéphane Lopez

Sur les pas d'Antonin Carême, illustre pâtissier et cuisinier de Talleyrand, les enfants confectionnent biscuits ou gâteaux anciens dans les arrières-cuisines du château.



© Château de Valençay - Michel Chassat

ATELIER DES COULEURS

Public : Primaire et second degré

Dates : 14-15-22-24-25 mai

Intervenant : Grégory Weiss

Approche artistique et créative de la représentation de la couleur liée aux habitudes culturelles Indiennes et dans notre société occidentale.

ATELIER BD

Public : Primaire, collège, projet cycle 3

Dates : 17-18 mai 2018

Intervenant : Lydie Baron

Approche artistique et créative de bande dessinée avec ses bulles et ses personnages.

En partenariat avec le festival *Vitibulles*.



Atelier BD 2017, © Nicolas Tavares

« LA FABRIQUE D'UN DIPLOMATE » SOUS RÉSERVE

Public : projet cycle 3 et second degré

Sensibilisation à la discussion philosophique ou à l'éducation aux médias pour la formation du citoyen de demain. Un formidable outil d'apprentissage social et culturel.

VISITE GUIDÉE THÉÂTRE

Accessible à tous

Explorez le théâtre premier Empire, ses décors d'époque et son fonctionnement.

VISITE GUIDÉE CHÂTEAU

Accessible à tous

Partez, accompagné d'un médiateur, à la découverte du mobilier et de la vie quotidienne au château lorsque celui-ci était habité par Talleyrand, ministre de Napoléon Bonaparte.

LES PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE NOUS CONSULTER

L'ART DE LA PAIX

Durée : entre 6 et 10 séances de 2h

Second degré

Parcours en partenariat avec l'association Penser/ouvrir Asphodèle et Florient Azoulay, artiste associé au Château.

Travail sur la construction du compromis au sein d'une classe à travers l'étude de principes philosophiques et la pratique théâtrale.

LA LIBERTÉ D'EXPRESSION, L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Durée : entre 6 et 10 séances de 2h

Second degré

Parcours en partenariat avec l'association Penser/ouvrir Asphodèle et des journalistes invités.

Réflexion autour de l'analyse et le traitement de l'information journalistique.

Si vous êtes intéressé par ces propositions, nous nous tenons à votre disposition pour construire ensemble un projet pour votre classe et vos programmes.

BIBLIOGRAPHIE

Valençay, collection Connaissances des Arts, Paris, 2014.

Talleyrand en son château de Valençay, Christophe MORIN, Emmanuel DE WARESQUIEL, collection Itinéraires, édition du patrimoine Centre des monuments nationaux, Paris, 2015.

Les styles de l'architecture et du mobilier, Christophe RENAULT, Christophe LAZE, collection Gisserot Patrimoine, édition Jean-Paul Gisserot, Luçon, 2006.

Le mobilier des châteaux de la Renaissance à l'Empire, Françoise TEFFY DE WITTE, édition Ouest-France, Rennes, 1999.

Etude des styles et du mobilier, A. AUSSEL, Ch. BARJONET, édition Dunod, Paris, 1996.

Les animaux fantastiques, V. WILLEMIN, J. RODOREDA, Musées nationaux, Paris, 1999.

Magazines *Le petit Léonard*, Paris : N° 190 - avril 2014, N° 208 - décembre 2015, N° 211 - mars 2016, N° 212 - avril 2016.

WEBOGRAPHIE

<https://www.kazoart.com/blog/les-5-animaux-les-plus-connus-de-lhistoire-de-lart/>

<https://perezartsplastiques.com/2015/04/01/les-animaux-dans-lart/>

RESSOURCES PEDAGOGIQUES

Z'animaux, Un bestiaire pour l'imaginaire : <http://ien-beth3.etab.ac-lille.fr/fichiers/pedagogie/pratiques-artistiques/projet-departemental-bestaiaire-2014-2015/c3-lanimal-imaginaire.pdf>

Musée de Cluny, Paris : <http://www.musee-moyenage.fr/media/documents-pdf/dossiers-enseignants/dossier-enseignants-musee-de-cluny-tapisserie-2012.pdf>

Dossiers pédagogiques, BnF : <http://classes.bnf.fr/rendezvous/documents.htm>

La figure du monstre dans la littérature (2nd degré) : <http://www.lettres.ac-versailles.fr/spip.php?article28>

Beauté animale, Grand Palais : <http://www.grandpalais.fr/fr/article/beaute-animale-dossier-pedagogique>

Musée de la Chasse : <http://www.chassenature.org/decouverte/collections-permanentes/>

Caverne du Pont d'Arc, Grotte Chauvet : <http://www.cavernedupontdarc.fr/espace-scolaires/ressources-pedagogiques/>

VISUELS - CREDITS

Page 2 © Château de Valençay - Michel Chassat / Page 7 - Panneau des lions, Salle du Fond de la grotte Chauvet-Pont d'Arc © Marc Azéma. Équipe Chauvet. Ministère de la Culture et de la Communication / Page 9 - Jeune lièvre, Albrecht Dürer, 1502, musée Albertina, Vienne (Autriche), Inv. 3073 © Albertina / Page 10 - Tigre dévorant un gavia, Antoine-Louis Barye, vers 1845. Musée de la Chasse, Paris. Inv. OA 5754. © Musée de la Chasse / Page 11 - Damien Hirst, The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living, 1991 Image: Photographed by Prudence Cuming Associates © Damien Hirst and Science Ltd. All rights reserved, DACS 2012 / page 16 - © Château de Valençay - Michel Chassat / page 17 - © Château de Valençay - Michel Chassat / page 18 - © Château de Valençay - Michel Chassat / page 23 - « Le petit pâtissier » © Château de Valençay - Michel Chassat / page 23 - « Atelier BD » © Nicolas Tavares