



SUPPORT DE VISITE

PISTES POUR LES ENSEIGNANTS EN VISITE EN AUTONOMIE

PARTIE 1 : Commentaires pour une visite de l'exposition

PARTIE 2 : Missions à confier aux élèves (exploration personnelle de l'exposition)

élaboré par le Service éducatif

mai 2022

cycle 2, 3 et 4

PARTIE 1 : Commentaires pour une visite de l'exposition

Salle 1 — L'animal au Moyen Âge est :

⇒ **UTILE** : à quoi servaient les animaux au Moyen Âge ? = toute la vie quotidienne

- * Alimentation : viande, œufs, miel...
- * Force de travail : transport, agriculture, chasse, garde...
- * Matières premières : outils, bijoux, jouets, cosmétique, pharmacopée...

Vitrine 1 et 2 : objets de la vie quotidienne.

⇒ **MÉCONNU** : sur quoi se basait-on pour connaître les animaux ? = les livres

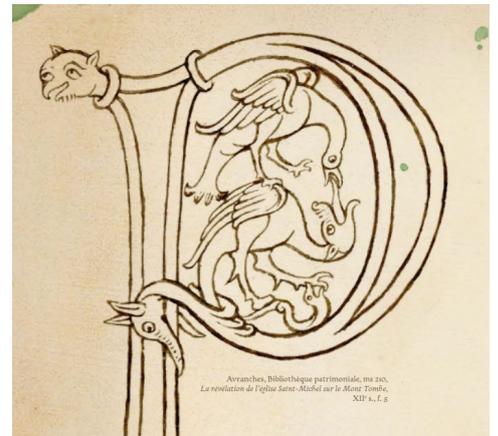
- * Les récits de l'Antiquité : on fait confiance aux grands auteurs de l'Antiquité
- * Les récits de la Bible : on croit au contenu du Livre sacré
- * Les récits de voyageurs : on écoute ce que rapportent les explorateurs

Vitrine 3 : l'Antiquité (Égypte, mythes grecs...).

⇒ **SYMBOLIQUE** : quelle signification attribuait-on à tel ou tel animal ?

- * Bestiaires = livres qui décrivent les animaux et leurs mœurs
- * Mœurs de l'animal = montrent comment on doit se comporter, ou pas
- * Animal = symbole plus important que la réalité

Frise. Ex. : l'oiseau qui donne la becquée à un autre = pélican, symbole paternel et christique, car on pensait qu'il nourrissait ses petits de son propre sang.



L'animal est représenté partout (car il EST partout), mais pas forcément de manière correcte (car ce n'est pas le plus important).

Salle 1/2/3 — Quelques exemples d'animaux fabuleux :

⇒ *Fond de salle 1* : quel est cet animal ? = la **LICORNE**

- * Décrite dans l'Antiquité et dans la Bible
- * D'abord vue comme un animal agressif, dangereux, impossible à attraper
- * Puis symbole de pureté, comme le Christ qui se sacrifie pour l'humanité

Ex. vitrail St-Lô : licorne emblème de la ville car aussi imprenable qu'une ville fortifiée.

⇒ *Salle 2* : quel est cet animal ? = le **DRAGON**

- * Incarnation du Mal, du diable et symbole du paganisme
- * Combattu par des saints = combat contre Satan (ex. : St-Michel) ou contre le paganisme (triomphe du christianisme au début du Moyen Âge)
- * Peut prendre plusieurs formes, possède des pouvoirs...

⇒ Salle 2/3 : quels sont ces animaux ? = des **CHIMÈRES**

- * D'abord une créature de l'Antiquité avec le corps d'une chèvre, la tête d'un lion et une queue de serpent, crachant du feu
- * Puis toute créature composite, faite de plusieurs parties d'animaux
- * Enfin, une idée irréalisable, inatteignable, une illusion

Observer les reproductions de dessins et d'enluminures : chimères animales ET végétales !

Au Moyen Âge, on croit autant à l'existence de ces animaux qu'à celle de la girafe ou du loup. Il n'y a pas de frontière entre le réel et l'irréel.

Salle 3 – Comment créer un animal fantastique ?

- ⇒ S'inspirer de la **NATURE** : à quoi ont pu faire penser ces fossiles ? = des animaux fabuleux
- * Fossiles incompris = restes d'animaux (souvent marins) préhistoriques
 - * Vus comme des éléments d'animaux fantastiques
 - * Utilisés comme médicaments, porte-bonheur → reliés à la superstition/magie

Vitrine à droite : ex. de l'ammonite qui ressemble à une corne.

- ⇒ S'inspirer des **HUMAINS** : quelle perception des personnes différentes ? = jugement
- * On pense que les populations des autres pays et continents sont difformes ou à moitié animales = pas vraiment des humains / on se croit supérieurs
 - * Mélange homme/animal diabolique (quelle créature mi-homme mi-animal connaît-on ? ex. : le centaure)

Panneau « Des créatures fantastiques » et cadre estampes de Jacques Callot

- ⇒ Lui donner une **HISTOIRE** crédible
- * Lui attribuer des mœurs, réalistes ou pas, adaptées à son environnement
 - * Lui attribuer des caractéristiques symboliques (animal maléfique / christique)
 - * Le décrire dans un livre (rappel : dans un « bestiaire »)

Ex. des 3 monstresses. Animaux improbables, mais qui font quelque chose de très naturel : elles accouchent.



Les manuscrits sont l'un des seuls moyens de transmettre les connaissances au Moyen Âge. Et on privilégie la connaissance des symboles (car elle est censée nous aider à mieux nous comprendre et nous comporter) plutôt que celle de la nature.

Salle du Trésor — Les manuscrits originaux

⇒ Le système des **ROTATIONS** des manuscrits :

- * Exposés 3 mois puis remis au coffre-fort pendant 3 ans pour les protéger
- * Pourquoi pas de belles enluminures dans tous les manuscrits ?
 - ça coûtait cher (pigments pour les encres, parchemin)
 - livre = vecteur de connaissances avant tout
 - enluminure = message, pas simple illustration pour le plaisir des yeux

⇒ Les animaux dans les **manuscrits** :

- * Présence d'animaux dans n'importe quel type de manuscrit
- * Quelles formes prennent-ils ?
 - enluminures (très symboliques, portent un message)
 - ornements de lettrine ou de page (ex. : les dragons très allongés)
 - dessins crayonnés dans les marges (les moines s'ennuient aussi !)

Les animaux fantastiques du Moyen Âge nous inspirent encore aujourd'hui, même si leurs représentations médiévales peuvent nous surprendre.

Salle de la Rotonde — L'artiste invité·e en écho

⇒ Du 9 avril au 4 septembre : Codex Urbanus.

- * Street art
- * Inspiration directe des manuscrits médiévaux

⇒ Du 5 septembre au 4 mars : Olivia Lomenech Gill.

- * Illustration — multiplicité des techniques
- * Inspiration naturaliste (« Les vrais animaux sont déjà fantastiques ! »).

PARTIE 2 : Missions d'exploration

Former des groupes de 2, 3 ou 4 élèves et **leur confier une mission** parmi celles qui suivent. Tout ce qu'il y a à repérer se trouve dans la salle du Trésor et les salles d'exposition temporaire, à l'exception de la salle de la Rotonde. Les **solutions** se trouvent juste après les 3 pages Missions.

Certaines missions sont plus difficiles que d'autres : adapter en fonction du niveau des élèves (observation, concentration), ou en proposer une nouvelle dès qu'un groupe a rempli sa première mission. Ne pas hésiter à varier les tailles dans un même groupe : certains objets peuvent peut-être être trop hauts pour être visibles de toutes les élèves.

Rappeler les consignes de base de visite dans un musée : **ne pas courir, toucher et crier.**

Retrouver ce motif 2 fois dans l'exposition.



Trouver de quels objets proviennent ces détails.



Trouver à quels dragons appartiennent ces ailes.



Compter le nombre d'animaux dans cette lettrine.



Trouver une image avec un lion, un homme et un ange.

Trouver un objet qui vient d'Égypte et un objet qui vient d'Italie.

Trouver des ailes en bois, des ailes en pierre, des ailes en cuivre et des ailes en papier.

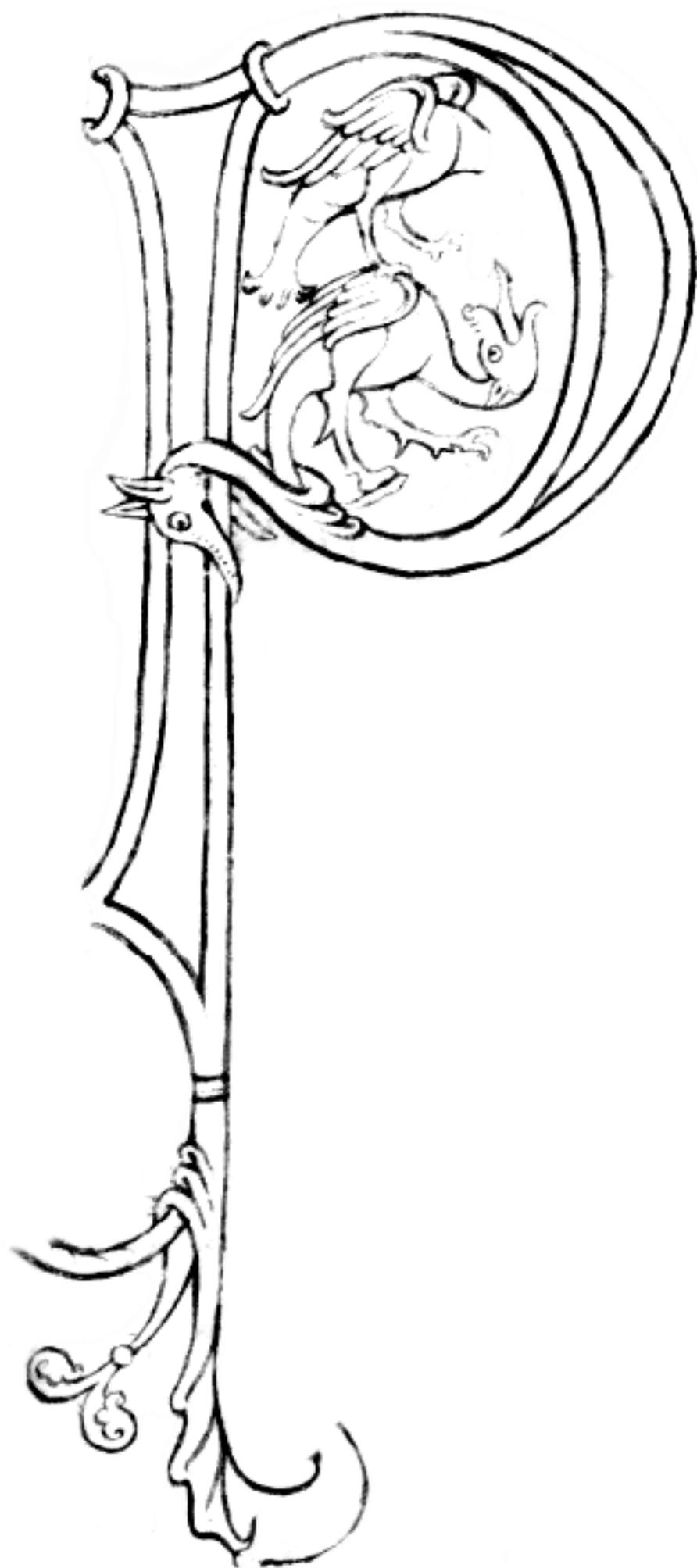
Trouver 3 objets de la vie quotidienne dans 3 salles différentes.

Trouver 3 objets avec des feuilles.

Trouver 3 reproductions d'enluminure avec de l'or.

Trouver un animal positif et un animal négatif parmi ceux des manuscrits exposés.

Compléter cette lettrine.



Retrouver ce motif 2 fois dans l'exposition.



Carreau de pavement, vitrine 2 (salle 1)



Cuve baptismale (salle 3)



Trouver de quels objets proviennent ces détails.



Vitrine du fond (salle 1)
Vitrail à la licorne
St-Lô, XIX^e siècle



Vitrine 2 à gauche (salle 3)
Chandeliers chimères
Vire, cuivre



Vitrine 3 à gauche (salle 3)
Élément de mobilier griffons
St-Lô, chêne

Trouver à quels dragons appartient ces ailes.



Vitrine centrale (salle du Trésor)
Sculpture en bois
Bayeux, XIV^e siècle



Panneau décor (salle 1 ou salle du Trésor)
Ms 241, f96



Saint Vigor et le dragon (salle 2)
Sculpture en calcaire
Cerisy, XV^e siècle

Compter le nombre d'animaux dans cette lettrine.

9 animaux + 1 homme



Trouver une image avec un lion, un homme et un ange.

Frise (salle 1)

« La place de l'animal au Moyen Âge »



Trouver un objet qui vient d'Égypte et un objet qui vient d'Italie.

- **Égypte** : vase canope et momie de crocodile, vitrine 3 (salle 1)



- **Italie** : cuve baptismale (salle 3)



Trouver des ailes en bois, des ailes en pierre et des ailes en cuivre et des ailes en papier.

Bois :

- dragon Bayeux, salle du Trésor
- griffons, vitrine 3 (salle 3)

Pierre :

- dragons (St-Michel, St-Vigor, St-Armel) (salle 2)
- animal fantastique Caen (salle 2)
- cuve baptismale (salle 3)
- consoles avec animaux monstrueux (salle 3)

Cuivre :

- plaque funéraire, vitrine 2 (salle 1)

Papier :

- *Dictionnaire universel des drogues simples*, vitrine 1 (salle 1)
- *Dictionnaire pittoresque d'histoire naturelle*, vitrine à droite (salle 3)
- *Arca Noë, in très libros digesta*, vitrine 2 (salle 3)

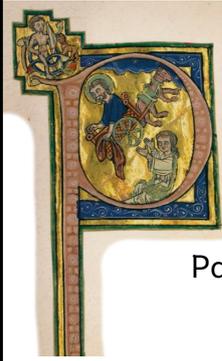
Trouver 3 objets de la vie quotidienne dans 3 salles différentes.

- couteau, jeux, peigne, aiguilles..., vitrine 1 (salle 1)
- carreaux de pavement, vitrine 2 (salle 1)
- pièces de monnaie, vitrine 3 (salle 1)
- boîte chimères, vitrine 2 (salle 2)
- chandeliers chimères, vitrine 2 (salle 3)
- griffons (éléments de mobilier), vitrine 3 (salle 3)

Trouver 3 objets avec des feuilles.

- *La cosmographie universelle*, vitrine du fond (salle 1)
- vitrail à la licorne, vitrine du fond (salle 1)
- *Cosmographiae universalis*, vitrine 2 (salle 2)
- *Dictionnaire pittoresque*, vitrine à droite (salle 3)
- cuve baptismale (salle 3)
- chandeliers chimères, vitrine 2 (salle 3)
- chapiteau griffons, vitrine 4 (salle 3)

Trouver 3 reproductions d'enluminure avec de l'or.



Frise (salle 1)
« La place de l'animal au Moyen
au Moyen »



Panneau (salle 1)
« L'origine des
monstres »



Panneau (salle 2)
« Des animaux
à combattre »

Panneau (salle 3)

« Les créatures des manuscrits
du Mont Saint-Michel »



Trouver un animal positif et un animal négatif parmi ceux des manuscrits exposés.

⇒ différents en fonction de la rotation de manuscrits en cours :

Animaux domestiques

- positifs : bœuf, cheval, cerf
- négatifs : taureau, dromadaire, porc, chien, renard

Sauvagerie

- positifs : licorne, lion
- négatifs : ours, loup, dragon

Ciel et mers

- positifs : colombe, pélican, cigogne, héron, aigle
- négatifs : sphinx, sirène, poisson

Bestiaire du diable

- positifs : aucun, tous ces animaux sont diaboliques !
- négatifs : singe, serpent

Compléter cette lettrine.

Frise (salle 1)

