



# RÉSONANCES

## ARTS VISUELS

ALEXANDRE GAUMONT

SYLVIE NICOLLE

## EDUCATION MUSICALE

GRÉGORY ESNOULT

THOMAS LE RENARD

## EPS – DANSE

ANNE-SOPHIE BAPTISTE

ANNE-LAURE MARIE

## LVE

CATHY BAZIRE

DELPHINE BEAUDOU

## SAVOIRS FONDAMENTAUX

ANDREA SCELLES

GWENNAELLE LAIR

## NUMERIQUE

CÉLINE QUONIAM

# Résonances... De quoi parle-t-on exactement ?

- La résonance, issue à l'origine des sciences, correspond à l'amplification d'un signal lorsqu'il rencontre un environnement favorable.
- Appliquée au domaine artistique et culturel, elle désigne l'écho qu'une œuvre ou un événement provoque chez une personne ou dans une collectivité.
- Une œuvre entre en résonance lorsqu'elle éveille des émotions, fait ressurgir des souvenirs ou explore des thèmes universels.
- Certaines créations gardent toute leur puissance à travers les âges grâce à leur portée intemporelle, tandis que d'autres s'ancrent dans l'actualité et renforcent la cohésion sociale.
- Cette résonance peut être à la fois physique et sensible (sons, vibrations, harmonies), mais elle demeure aussi profondément subjective, chaque spectateur y projetant son vécu personnel.
- Ainsi, la résonance est la faculté d'une œuvre à continuer de vibrer et d'exercer une influence durable sur ceux qui la rencontrent.



# Le projet...

## PROBLÉMATIQUE LIÉE AU PROJET :

Comment décroisonner notre approche traditionnelle des œuvres en dépassant les frontières des genres ou des époques et parler à l'imaginaire collectif pour amener des élèves à les confronter de façon originale ?

Comment jouer avec ces résonances, cette intertextualité des œuvres ? Qu'est-ce qui aujourd'hui, résonne dans notre époque ?

## PROJET

Amener les classes à réaliser des productions plastiques, sonores, dansées, théâtrales, des productions de textes, des expériences scientifiques, ... qui feront dialoguer, converger, se télescoper, se répondre des **œuvres**, et permettront d'en créer de nouvelles.

## OBJECTIFS ÉDUCATIFS ET CULTURELS

- Découvrir et étudier un corpus d'œuvre ;
- Comprendre un héritage pour structurer l'identité culturelle des élèves ;
- Développer le sens de l'observation ;
- Eveiller aux formes artistiques et culturelles.

# Attendus du projet

Il conviendra de placer les élèves au cœur du projet artistique afin qu'ils mettent en œuvre des réflexions et des pratiques diverses et variées, individuelles et/ou collectives.

Il s'agit alors de construire un véritable parcours d'éducation artistique et culturelle qui repose sur :

- **des rencontres directes et indirectes**, avec des œuvres artistiques et des objets patrimoniaux ; avec des artistes, des artisans des métiers d'art, des professionnels des arts et de la culture... ; avec des lieux de création, de conservation, de diffusion... ;
- **des pratiques individuelles et collectives**, dans des domaines artistiques diversifiés ;
- **des connaissances** :
  - appropriation de repères ;
  - appropriation d'un lexique spécifique simple permettant d'exprimer ses émotions esthétiques, de porter un jugement construit et étayé en matière d'art et de contextualiser, décrire et analyser une œuvre ;
  - développement de la faculté de juger et de l'esprit critique.





Un premier lieu  
d'exposition

*Eglise du Vieux  
Saint Sauveur  
Caen*

Du 9 au 20 juin 2026





Un second lieu  
d'exposition :

*Espace Victor  
Hugo  
Lisieux*

Du 22 au 27 juin 2026

# Attendus des productions plastiques et visuelles

## - en 2D :

réalisation de tableaux (peintures, photos, compositions plastiques) dans un cadre de format libre, portrait ou paysage (rectangulaire, carré, ovale) avec système d'accrochage résistant à l'humidité. Un dispositif d'accrochage autonome apporté par vos soins est le bienvenu, par exemple, paravent, installation...

## - en 3D :

créer des sculptures, des installations... et prévoir socle éventuellement ou disposer au sol.

## - productions audiovisuelles :

à projeter ou diffuser sur ordinateur (Photos ou Vidéo / Diaporama ou reportage)

# Attendus des créations musicales, théâtrales, chorégraphiques ou poétiques

- Les restitutions peuvent être réalisées en direct dans l'église ou bien enregistrées ou filmées et diffusées lors de l'exposition.
- Les créations musicales peuvent prendre différentes formes: chant choral, mise en voix de textes, productions sonores (pratique instrumentale, objets sonores, paysages sonores, montages audio...). Propositions pédagogiques à venir.
- Pour les productions théâtrales ou dansées, pensez à adapter votre présentation à l'espace qui sera limité.

# Inscription sur...



2025-2026

Résonances 

CALVADOS (014)

[Documents d'accompagnement](#)

Du 20/06/2025 à 12:00

Au 20/10/2025 à 08:42

[Formulaire d'inscription >](#)

## Le projet

Consignes pour remplir le formulaire d'inscription :

RESONANCES

Projet interdisciplinaire 2025-2026 - DSDEN du Calvados

Arts Plastiques - Education Musicale - Danse - Théâtre - Littérature - Histoire - Géographie - Mathématiques - LVE - Culture scientifique et Valeurs de la Républiques

À destination des écoles maternelles et élémentaires

[Documents d'accompagnement](#)

Dispositif : Résonances

Titre du projet : \*

Titre du projet

Description : \*

Résumer brièvement le projet et préciser son inscription dans le parcours de l'élève.

Domaines artistiques et culturels : \*

Q Sélectionner un ou deux domaines artistiques et culturels

Partenaires :

Q Rechercher un partenaire

Autres partenaires :

Indiquer vos partenaires (structures, artistes ou intervenants) s'ils sont absents de la liste ci-dessus. Préciser leurs noms et adresses mails.

Articulation avec un projet 2nd degré :

Non

Etablissements 1er degré associés :

Sélectionner un établissement

Annuler

Enregistrer

## Les participants

[Documents d'accompagnement](#)

Professeur coordonnateur du projet :

NON RENSEIGNÉ

Conseiller pédagogique référent :

NON RENSEIGNÉ

Classes prévisionnelles :

NON RENSEIGNÉ

Intervenants :

NON RENSEIGNÉ

Formation des enseignants :

NON RENSEIGNÉ

## Le contenu du projet

Le projet d'éducation artistique et culturelle articule les trois piliers de l'éducation artistique et culturelle (rencontres, pratiques, connaissances).

Il est co-construit avec une structure partenaire.

[Documents d'accompagnement](#)

Rencontrer :

NON RENSEIGNÉ

Pratiquer :

NON RENSEIGNÉ

Connaître :

NON RENSEIGNÉ

Restitutions envisagées :

NON RENSEIGNÉ

Etapes prévisionnelles :

NON RENSEIGNÉ



# La démarche en arts plastiques

## Quatre étapes incontournables :

1. Faire une **proposition incitative** : une amorce, une sensibilisation. L'objectif est que les élèves passent à la pratique rapidement.
2. Poser un **contexte d'exploration** et de **production** : la pratique et l'expérimentation guident la réflexion.
3. Donner **des références artistiques et culturelles**.
4. Choisir un dispositif d'**évaluation** qui va accompagner la réflexion sur les questionnements posés.

# Les axes des productions plastiques

- Des œuvres de références
- Histoire de l'art
- Lecture d'œuvre
- Pistes pédagogiques, des problématiques artistiques
- Focus

# Les axes des productions plastiques

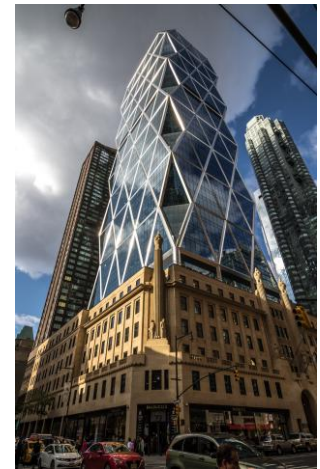
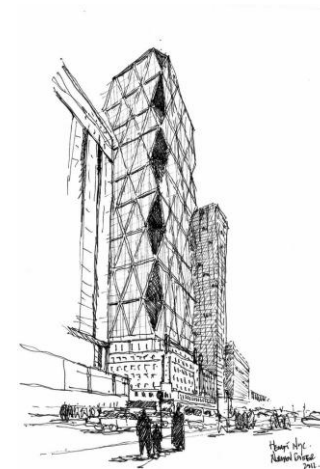
## Architecture et patrimoine

### Comment faire résonner deux éléments architecturaux de style opposé ?

- Créer une sculpture qui relie deux bâtiments opposés en style.
- Créer un bâtiment imaginaire en fusionnant deux architectures opposées.
- Transformer le paysage alentours photographié par les élèves en y insérant des monuments venus d'ailleurs.
- Transformer un bâtiment en montrant visuellement un style opposé qui s'infiltré par certains détails caractéristiques.
- Créer une image morcelée (type vitrail ou kaléidoscope) avec des fragments de styles différents
- Réaliser un bâtiment imaginaire dont le reflet serait l'opposé de lui-même.



**Leoh Ming PEI**, Pyramide du Louvre, 1985 – 1989, Paris



**Norman Foster**, Tour Hearst; 2000 – 2006, New York

# Les axes des productions plastiques

## Architecture et patrimoine

### Comment créer un effet miroir pour faire résonner des éléments architecturaux ?

- Créer une sculpture ou installation légère, suspendue ou posée, qui dialogue avec son environnement par le reflet et perturbe la perception du spectateur.
- Créer un univers dans espace clos ( boîte, carton), transformer cet espace où la répétition d'éléments et les reflets vont emmener le spectateur dans un espace imaginaire.
- Créer un bâtiment imaginaire ( dessin, collage, maquette) qui s'inspire de la nature environnante ou du patrimoine et devient sculpture.
- Créer des façades de bâtiments qui se répondent par leurs reflets en jouant sur les formes et les surfaces brillantes.
- Créer une maquette de ville ou quartier où les bâtiments reflètent et dialoguent entre eux créant un effet de résonance visuelle



**Franck GEHRY**, musée Guggenheim, 1997, Bilbao



Jean **TINGUELY** et Niki de **SAINT PHALLE**, le Cyclop, Milly la forêt, 1969-1994



# Les axes des productions plastiques

## Architecture et patrimoine

### Comment détourner la fonction d'un bâtiment pour le faire résonner dans un autre univers ?

- Choisir un monument célèbre ou un bâtiment du patrimoine de proximité et le transformer pour le transposer dans un autre univers.
- A partir d'une photo d'un bâtiment (réalisée par les élèves), transformer ce bâtiment en y insérant des éléments fictifs pour changer sa fonction.
- Créer une ville où chaque bâtiment a une fonction inattendue.
- Créer un jeu de memory avec des cartes : bâtiment réel/ bâtiment détourné.
- Créer une installation présentant une série faisant résonner différentes identités et fonctions d'un même bâtiment.
- Créer un diptyque : le bâtiment avant et le bâtiment transformé



Erwin **WURM**, Fat House, 2003



Ron **Herron**, The walking city, 1964

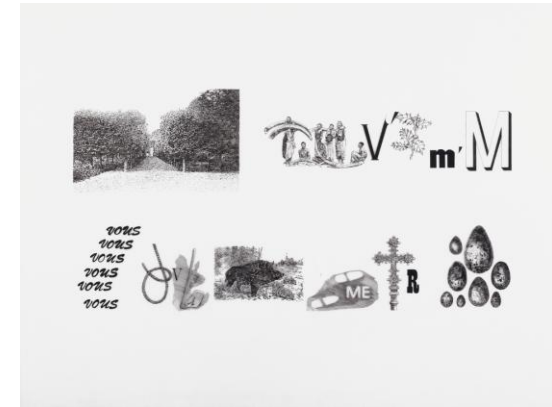
# Les axes des productions plastiques

## Architecture et patrimoine

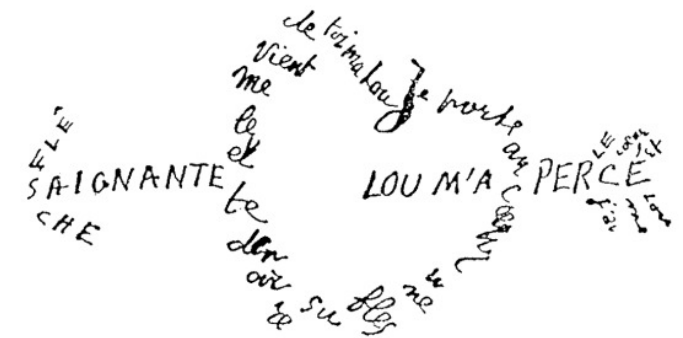
## Arts plastiques

# Comment créer des images à partir de mots ?

- **L'IA – Prompt Art**  
Utiliser des mots-clés (prompts) pour générer une image via une intelligence artificielle
- **Le rébus**  
Association d'images et de lettres pour former un mot ou une phrase.
- **Le mot comme sujet (typographie-design)**  
Les mots eux-mêmes deviennent images par leur forme et leur disposition.
- **Illustrations de texte**  
Représenter une idée littéraire ou un texte par une image.



**Rébus-Lautréamont**  
Gérard COLLIN-THIEBAUT  
1993



**Saignantes flèches**  
Guillaume APOLLINAIRE  
1918

# Les axes des productions plastiques

## Architecture et patrimoine

## Arts plastiques

### Comment créer des images à partir d'images ?

- **Remix Art**

Réutiliser et transformer une image existante. Choisir une image célèbre et en faire une version « remixée » avec une technique personnelle (collage, photographie, sérigraphie...).

- **Recomposer à partir de fragments d'œuvre**

Créer une nouvelle image en assemblant des morceaux de différentes œuvres comme fabriquer un collage à partir de photocopies de peintures classiques. Les collages DADA.



**Le Souper à Emmaüs**  
Le Caravage  
1601



**Colored Mona lisa**  
Andy Warhol  
1964



**Danseuse indienne : tiré d'un musée ethnographique**  
Hannah Höch  
1930

# Les axes des productions plastiques

## Architecture et patrimoine

## Arts plastiques

### Comment créer des images en écho ?

- **Le polyptique avant/après**

Mettre en parallèle deux images ou plus qui dialoguent dans le temps

- **Marabout... Bout de ficelle... Carambolages**

Associer des images en chaîne par analogie visuelle ou thématique comme construire une suite de 5 images reliées par des ressemblances inattendues ou lié par un même sujet.

- **Rephotographie**

Reprendre une photo ancienne au même endroit, avec le même cadrage.



**Vivre et laisser mourir ou la Fin tragique de Marcel Duchamp**  
Gilles Aillaud, Eduardo Arroyo et Antonio Recalcati  
1965



**Umbrella Girl**  
Banksy  
Louisiane, 2008



**Umbrella Sky Project**  
Patricia Cunha du collectif Sextafeira  
Águeda, 2012



**Les vacances de Hegel**  
René Magritte  
1958

**Venoix d'hier, Venoix d'aujourd'hui, Venoix de demain**  
Ecole Jean Moulin  
PS/MS  
2024





# Les axes des productions plastiques

## Architecture et patrimoine

## Arts plastiques

## Cinéma et audiovisuel

**Comment réinventer un film culte avec des moyens simples et personnels, entre mémoire, parodie et création originale ?**

Réaliser un suédage d'un film connu.

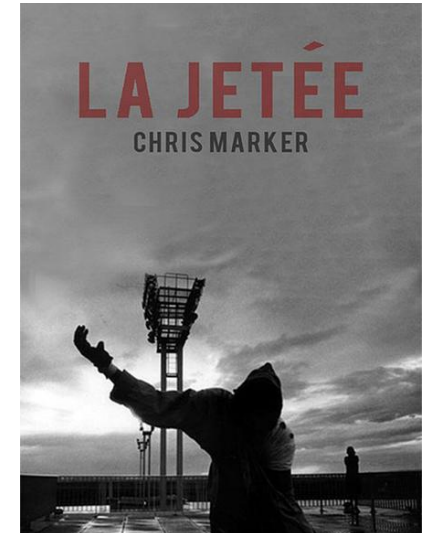
« Le suédage est une activité cinématographique consistant à partir de la mémoire d'un film et d'en réaliser un nouveau qui se situera à mi-chemin entre le remake, le pastiche et la production originale »

**Comment traduire l'atmosphère d'un film uniquement par des signes graphiques et des éléments visuels ?**

Autographe - Réaliser des dessins qui retranscrivent l'ambiance d'un film par l'accumulation de signes authentifiants.

**Comment raconter une histoire de cinéma à travers des images fixes, en jouant sur le rythme et la narration ?**

Réaliser des plans fixes avec cadrages et jeux d'acteurs pertinents et voix off. Prendre des photos en N et B en choisissant des plans qui mettront les scènes suivantes en valeur



# Les axes des productions plastiques

## Architecture et patrimoine

## Arts plastiques

## Cinéma et audiovisuel

### Comment filmer une scène du quotidien aujourd'hui en respectant les contraintes des premiers films Lumière ?

- Plan unique : les films sont composés d'un seul plan (comme tous les films réalisés dans le cadre de ce parcours).
- Plan fixe
- Durée : les Lumière ne disposaient que de 17 mètres de pellicule, soit environ 50 secondes de film. Tous leurs films durent donc entre 35 et 50 secondes.
- Son : le cinéma d'alors était muet.

### Comment imaginer une histoire à partir de reproductions de peinture ou de photogrammes de film ?



# Pistes en Danse

**Sens de l'activité :** Danser, c'est utiliser son corps comme matériau, l'imaginaire et les relations comme moteur. C'est exprimer **une intention** qui traduite en mouvement permet à l'élève de signifier, d'exprimer, d'être compris par celui qui le regarde.

- Vivre une démarche de création à travers **3 rôles sociaux** : danseur, spectateur, chorégraphe
- **PEAC** : rencontre avec artiste, œuvres, spectacle,...et garder une trace

# Pistes en Danse – La démarche de création

## Les différentes phases



Construire un répertoire de gestes dansés et la création de phrases dansées en s'appuyant sur

### 1 - des inducteurs :

Albums

Photos

Objets

Tableaux

monument

Verbes d'action

...

### 2 – Les composantes pour faire évoluer les gestes proposés :

- Temps
- Espace
- Corps
- Énergie
- Relation à l'autre

3 – Les procédés de composition : *unisson* – *contrepont* – *répétition* – *canon* – *accumulation*...



# Propositions en éducation musicale



## Le projet « Résonances » en musique

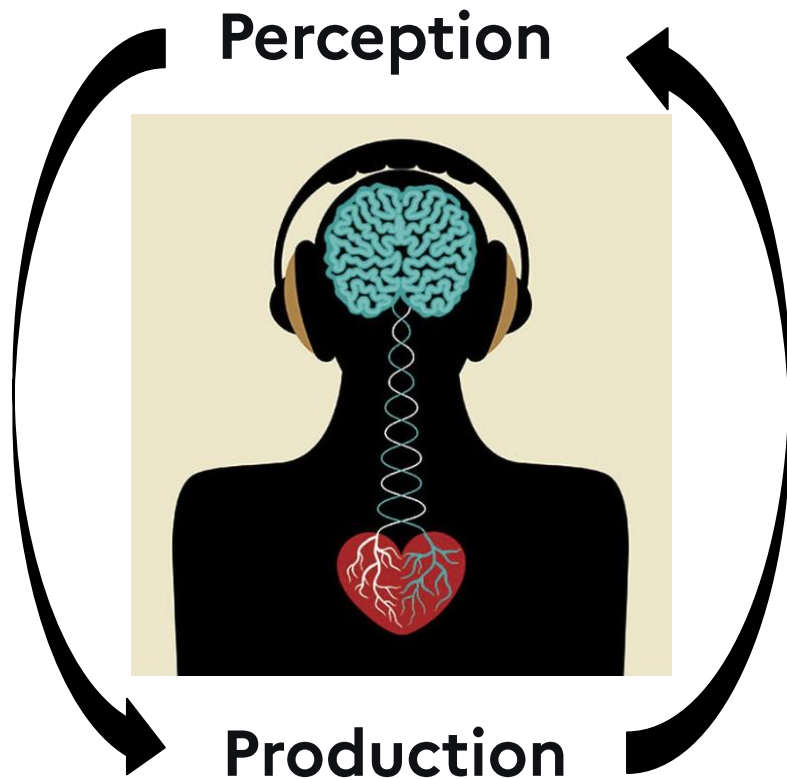
La résonance est à la fois un **phénomène physique** concret et une métaphore puissante de l'émotion et du partage. Elle est également au cœur de la création artistique : c'est en faisant résonner une œuvre ancienne avec notre sensibilité moderne que nous pouvons en composer une nouvelle, qui sera l'écho et la transformation de la première.

En éducation musicale, l'objectif est de créer des allers-retours constants entre la **production** (chant, création, jeu), et la **perception** (écoute, comparaison) via la **verbalisation** (partage, échange, argumentation). Chaque domaine nourrit ainsi les autres et développe ainsi chez l'élève des compétences artistiques.

# Propositions en éducation musicale

## Résonances sensibles

Comment la musique peut déclencher des émotions chez celui qui écoute, ou bien permettre à celui qui la produit de les exprimer.



**Écoute sensible :** Se confronter à des œuvres musicales et ressentir des émotions.  
S'exprimer sur ses émotions (verbaliser, argumenter, justifier), se confronter aux émotions de ses camarades.

**Expression sonore :** Exprimer ses émotions par l'intermédiaire de jeux vocaux, d'objets sonores, d'instruments, de créations...



# Propositions en éducation musicale

## Résonances musicales

Comment la musique peut créer ce dialogue invisible où une œuvre contemporaine fait écho à une œuvre ancienne, ou bien un dialogue entre deux cultures lointaines. **Créer un pont sonore entre les époques et les continents.**

### Perception

Analyser les œuvres, les comparer, le mettre en regard  
Faire résonner les œuvres entre elles  
Écouter de rythmes du monde, échanger

### Production

Repérer et reproduire les motifs rythmiques simples (percussions corporelles)  
Création d'une polyrythmie collective  
Apprendre un chant simple basé sur ce principe (Chants traditionnels africains, work songs, chants de marins, Canons et chants à danser anciens )



# Propositions en éducation musicale

## Résonances artistiques

Comment faire de la musique le point de départ ou d'arrivée d'un dialogue avec les autres formes artistiques.

Laisser ses vibrations inspirer le geste, la couleur ou le mot pour créer une œuvre, ou bien imaginer au contraire le son caché sous l'image, le mouvement ou le texte...

### **Musique & Arts Visuels (Peinture, Sculpture, Cinéma...)**

Associer une œuvre plastique à une œuvre musicale

Peindre la musique

Paysage sonore d'une œuvre...

### **Musique & Littérature/Poésie**

Mise en son et en voix de textes

Chant et récit, écriture de chansons...

### **Musique & Danse/Mouvement**

Corps-instrument

Mise en corps et en espace de chants, d'œuvres sonores...





# Propositions en éducation musicale

## Résonances historiques

Comment un chant peut être à la fois le reflet intemporel d'une émotion universelle et le témoin précieux d'une époque, permettant à nos élèves de vibrer avec le passé tout en le comprenant.  
C'est aussi le moyen de décrire l'esprit de son époque, d'en exprimer les enjeux et les questionnements.



**Chants aux thèmes Intemporels**

**Machine à remonter le temps**

**La Musique témoin de son Époque**



# Propositions en éducation musicale

## Résonances physiques

Aborder la résonance sous son aspect scientifique et poétique. Créer des instruments de musique simples pour comprendre comment le son naît, voyage et est amplifié.



**Expériences en lien avec la démarche d'investigation scientifique**

### **Production sonore**

Lutherie sauvage, expérimenter la matière sonore, la sonorité de la voix dans divers environnements, explorer les effets possibles à l'aide d'outils numériques...



# Les savoirs fondamentaux au travers des autres disciplines

## Projet d'émission radiophonique



Réaliser une émission radiophonique avec la participation des bénévoles de l'association **Lire et faire lire**

### Lecture à voix haute expressive

- Mettre en voix un texte en interprétant des émotions
- Lire un texte à plusieurs voix

### Production d'écrits

- Ecrire le scénario de l'émission
- Ecrire un texte qui sera lu lors de l'émission (chronique littéraire)

### Oral

- Réaliser une interview d'un auteur et/ou d'un illustrateur
- Réaliser une production orale, claire et organisée pour raconter, expliquer, décrire (chronique sur : un événement, un livre, un auteur, une production plastique, etc.)

# Les savoirs fondamentaux au travers des autres disciplines

## Résonances et Français

### Enseignement du vocabulaire

- Enrichir son vocabulaire dans toutes les disciplines
- Etablir des relations entre les mots

Réemployer le vocabulaire étudié

### Produire des écrits

- Ecrire pour transmettre un message, une émotion, une information
- Produire des écrits variés
- Ecrire des écrits variés

### S'exprimer à l'oral

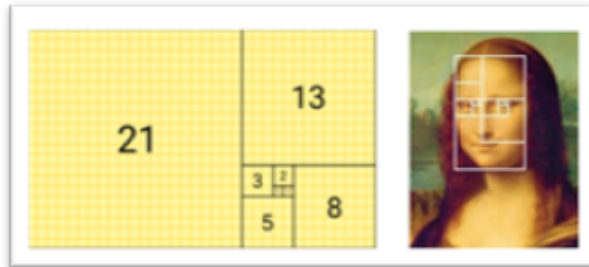
- Dire pour être compris dans toutes les disciplines
- Participer à des échanges verbaux



# Les savoirs fondamentaux au travers des autres disciplines

## Résonances et Mathématiques

- Développer la créativité mathématique, favoriser le raisonnement logique et stimuler la capacité d'abstraction des élèves → Les suites et les régularités (sonores, visuelles, gestuelles)



- Donner du sens aux apprentissages à travers des situations quotidiennes motivantes, concrètes et interdisciplinaires → La résolution de problèmes; les fractions



# Accompagnement pédagogique et culturel

**Des outils pédagogiques** seront adressés aux participants dans le courant du mois d'octobre 2025.

**Propositions de démarches de création** en arts plastiques, danse, éducation musicale, littérature.

**Un dossier pédagogique et culturel** sera proposé à l'ensemble des classes, présentant notamment des pistes pédagogiques à partir d'une diversité de techniques plastiques, sonores, dansées ou théâtralisées.

# Ressources et partenaires



frac  
normandie  
caen



LES FRANCISCAINES  
DEAUVILLE

LE MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE  
DE LISIEUX



L'ARTOTHÈQUE  
ESPACES D'ART  
CONTEMPORAIN  
CAEN



M U S É E  
B E A U X  
A R T S  
PROGRAMME  
DES ACTIONS  
ÉDUCATIVES C A E N





# Musée des Beaux-Arts de Caen

M U S É E  
B E A U X  
A R T S  
C A E N



## Visite animée pour les petits

**Public :** Toute petite section > moyenne section

**Objectifs :**

- Découvrir le musée
- Aborder le vocabulaire des arts plastiques
- Utiliser ses sens

**Déroulé :** Une visite adaptée aux plus jeunes pour découvrir les œuvres du musée en utilisant différents sens : le toucher, la vue, l'ouïe et l'odorat. La visite se conclut par des puzzles face aux œuvres.

**Informations pratiques :** 45 minutes — 25 €



## Visite-croquis du château

En partenariat avec le Musée de Normandie- château de Caen

**Public :** cycle 3

**Objectifs :**

- Découvrir le château et les sculptures
- Découvrir les résonances entre l'ancien et le nouveau
- Pratiquer le dessin

**Déroulé :** À partir du mois de janvier 2026, une visite croquis à deux voix (Musée de Normandie-Château de Caen et Musée des Beaux-Arts) autour du Château de Caen et son nouvel aménagement. Comment l'architecture et les éléments

décoratifs de la forteresse médiévale dialoguent-ils avec les œuvres d'art contemporain installées au sein du parc de sculptures ? Des modillons médiévaux aux œuvres plus récentes du parc de sculptures, la visite permet aux élèves de croquer les éléments abordés à partir de différentes techniques (crayon, aquarelle, crayon blanc, etc.) pour que chacun constitue son livret de découverte du Château de Caen.

**Informations pratiques :** 2 heures — 50 € - matériel fourni par le musée



## Visite-atelier — Résonance

**Public :** Grande section > CM2

**Objectifs :**

- Faire se rencontrer des œuvres d'époque et de nature différentes
- Constituer un corpus avec un point commun
- Réaliser une production en lien avec le corpus

**Déroulé :** Une visite en deux temps : 45 minutes de visite pour découvrir 4 œuvres sélectionnées par la classe en amont de la visite, suivie d'1h15 d'atelier (techniques mixtes selon le thème choisi et le niveau de la classe). Les 4 œuvres sont choisies sur une liste restreinte et présentent un point commun, qui les fait résonner les unes avec les autres.

**Informations pratiques :** 2h — 50 € - le matin uniquement

Réservations à [mba.groupe@caen.fr](mailto:mba.groupe@caen.fr) ou via le site internet :

[Formulaire à remplir par les groupes pour réserver une visite au musée | Musée des beaux arts de Caen](#)

Contact : Amandine Gombert - Dessartre





## Projet départemental 2025-2026 – DSDEN Calvados « RÉSONANCES »

*Dans le cadre du projet interdisciplinaire départemental 2025-2026, le Musée de Normandie-Château de Caen propose une offre pédagogique à la découverte des collections du musée et du Château !*

### CHÂTEAU DE CAEN

À partir de  
janvier 2026



#### Visite-croquis du château

*En partenariat avec le Musée des Beaux-Arts de Caen.*

**Public :** cycle 3

**Objectifs :**

- Découvrir le château et le parc de sculptures
- Découvrir les résonances entre l'ancien et le nouveau
- Pratiquer le dessin

**Déroulé :** À partir du mois de janvier 2026, une visite croquis à deux voix (Musée de Normandie-Château de Caen et Musée des Beaux-Arts) autour du Château de Caen et son nouvel aménagement. Comment l'architecture et les éléments décoratifs de la forteresse médiévale dialoguent-ils avec les œuvres d'art contemporain installées au sein du parc de sculptures ? Des modillons médiévaux aux œuvres plus récentes du parc de sculptures, la visite permet aux élèves de croquer les éléments abordés à partir de différentes techniques (crayon, aquarelle, crayon blanc, etc.) pour que chacun constitue son livret de découverte du Château de Caen.

**Informations pratiques :** 2 heures – 50 € - matériel fourni par le musée, sur réservation

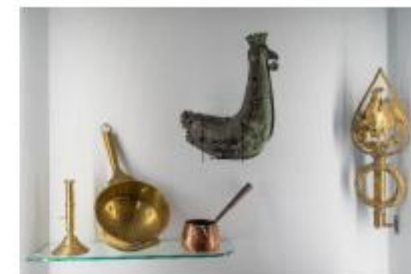
### MUSÉE DE NORMANDIE – PARCOURS PERMANENT

#### Comme à l'époque !

**Public :** cycles 2 et 3

**Objectifs :**

- Découvrir des objets anciens et leurs usages
- Réfléchir au rôle du musée pour la conservation d'objets témoins d'une époque
- Écrire un cartel



**Déroulé :** Plongez avec votre classe dans le quotidien des Normands au 19<sup>e</sup> siècle à travers une sélection d'objets emblématiques présentés dans les salles du musée. Cette exploration invite les élèves à réfléchir à l'évolution des usages et à porter un regard critique sur les objets qui font partie de leur quotidien aujourd'hui. Quels artefacts actuels seront exposés dans les musées de demain ? À l'issue de la visite, les élèves seront amenés à choisir un objet contemporain et à rédiger sa présentation sous la forme d'un cartel, comme s'il était exposé dans un musée du futur.

**Informations pratiques :** 1h30 – 35 €, sur réservation

Musée de Normandie – Château de Caen  
14000 CAEN

Sur réservation uniquement (places limitées)

[mdn.groupe@caen.fr](mailto:mdn.groupe@caen.fr) / 02 31 30 40 85

**Plus d'informations :**

Cécile Le Brenne, médiation et action culturelle

[c.lebrenne@caen.fr](mailto:c.lebrenne@caen.fr) / 02 31 30 47 72

# Frac Normandie





## RÉSONANCES

### Projet départemental interdisciplinaire 2025-2026 – DSDEN du Calvados



Façade côté rue, Frac Normandie – site de Caen. 2020 © Marc Damage



Cloître du Frac Normandie – site de Caen. 2020 © Marc Damage

### Venir au Fonds Régional d'Art Contemporain Normandie – site de Caen, c'est :

- **Rencontrer** des œuvres et des artistes.
- **Découvrir** de nouvelles formes d'expression artistique.
- **Développer** des pratiques artistiques et culturelles.
- **Fréquenter** un lieu culturel riche de son histoire patrimonial.

**Frac Normandie : exposition 10.10.25 - 08.03.26**

**à Caen**

**DORMIR DEBOUT**

Vernissage : ven. 10 octobre 2025 18h30

À travers une cinquantaine d'œuvres de la collection du Frac Normandie, des pièces anciennes des musées du territoire, des œuvres d'art brut ou encore des masques lointains, l'exposition nous plonge dans l'univers des contes, des monstres et des ailleurs.

Le spectateur traversera des forêts hostiles, des danses macabres, s'interrogera sur la métamorphose, croisera le petit chaperon rouge et tentera de donner une fin heureuse à toutes ces histoires à dormir debout !

**Mots clefs :**

- ▶ paysages
- ▶ monstres et chimères
- ▶ contes
- ▶ narration
- ▶ vanité
- ▶ masques



Annette MESSAGER, *Mes trophées*, 1986 - 1988, 75 x 203 cm





1



2



3



4



5

- 1 - Delphine Dénéréaz, le refuge des rêves, 2025. Millénaire Ville de Caen.
- 2 - Gilbert BAZARD, *Vent d'automne*, gravure, 1977. 29.5 x 39.5 cm.  
Collection Frac Normandie
- 3 - Stefan Rink, *Charcot*, marbre, 2024. 87 x 44 x 27 cm
- 4 - Stefan Rink, *Red Vader*, marbre, 2023. 35 x 25 x 25 cm
- 5 - Georges Lacombe, Chapiteau en pierre, visage à tête féline, fin XIXe,  
Musée des Beaux-Arts et de la Dentelle d'Alençon,



1



2



3



4



5

- 1 - Patrick TOSANI, *Masque n°16*, 2000. 111 x 141 cm. Collection Frac Normandie  
 2 - Masque de théâtre à tête de singe, Cambodge, fin XIXe, Musée des Beaux-Arts et de la Dentelle d'Alençon  
 3 - Iris LEVASSEUR, *Landmark*, encre, 2007. 56 x 65,5 cm. Collection Frac Normandie  
 4 - Julie Béna, *Wolf*, technique mixte textile, 210 x 40 cm  
 5 - Hugues REIP, *Noir dessin*, 2008 - 2009. 20 x 13,5 cm. Collection Frac Normandie



# Visites & ateliers

## Gratuit, sur réservation

### ► Visite-atelier **CHIMÈRES**

maternelle et élémentaire - durée 1h30

*Créer un monstre, ce n'est pas sorcier.  
Mélanger un peu d'animal, d'humain ou de  
plante, ajouter de la couleur et une bonne  
dose d'imagination et le tour est joué.*

### ► Visite esquissée

école élémentaire, 1h à 1h30

Une découverte de l'exposition qui allie dessin  
et observation des œuvres.

### ► Visite accompagnée

maternelle et élémentaire - jusqu'à 1h

Découverte active de l'exposition accompa-  
gnée par un·e médiateur·trice.



Vue de la Fractory, atelier Chimères, avec des dessins de Françoise Pétrivitch

**Frac Normandie : exposition 10.04→ 20.09.2026**

**à Caen**

**Céleste Boursier-Mougenot**

***Les Jardins suspendus***

**Exposition monographique avec des installations inédites.**

Pour Le Frac Normandie - Caen et Normandie Impressionniste, Céleste Boursier - Mougenot propose des installations inédites en résonnance avec la thématique du jardin. Un parcours d'œuvres à découvrir dans la cour du Frac Normandie et ses salles d'expositions, une traversée dans les jardins de La colline aux oiseaux de Caen ainsi qu'un parcours dans différents parcs, châteaux et îles du territoire Normand.

**Mots-clefs :**

- ▶ Installations inédites
- ▶ Traversés
- ▶ Territoires
- ▶ Colline aux oiseaux
- ▶ Jardins
- ▶ œuvres sonores



Vue de l'installation *Clinamen* de Céleste Boursier-Mougenot à la Bourse de commerce fondation Pinault, 2025

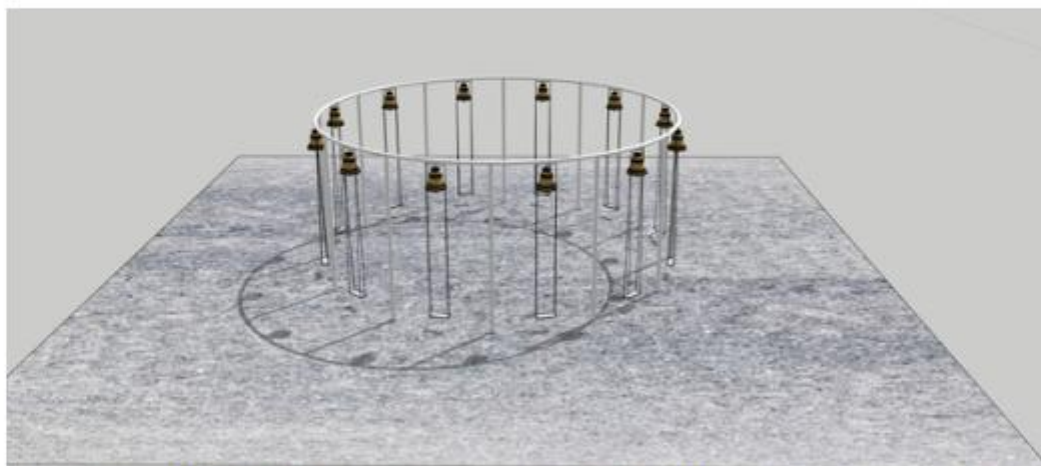




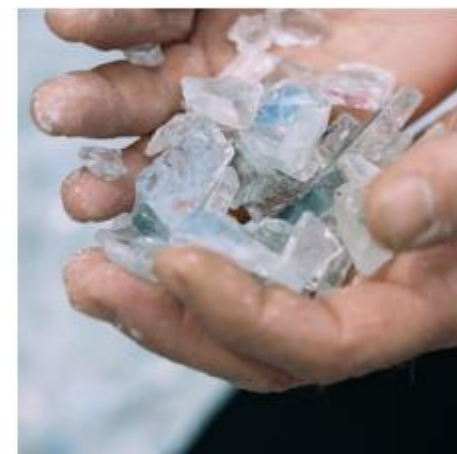
Simulation de l'installation *Clinamen* à la colline aux oiseaux à Caen.



La cour du FRAC Normandie - Caen.



Simulation de l'installation *Envolée*, œuvre inédite, dans la cour du Frac Normandie à Caen.



► **Visite *Le tour du propriétaire***  
école élémentaire - durée 1h

Ancien couvent datant du XVII<sup>e</sup> devenu caserne militaire après la Révolution Française de 1789, le Frac et le Quartier Lorge furent les témoins des bombardements de la bataille de Normandie puis de la reconstruction de la ville de Caen.

**Une découverte du Frac Normandie - site de Caen sous l'angle de l'Histoire et de l'architecture.**



Soldats dans la cour carrée du Quartier de la Remonte. Carte postale de 1914.



Cour carrée du Frac Normandie - site de Caen. 2020 © Marc Damage



## **Infos pratiques**

Fonds Régional d'Art Contemporain Normandie - site de Caen  
7 bis rue Neuve-Bourg-l'Abbé 14000 Caen  
tél. 02 31 93 09 00  
[www.fracnormandie.fr](http://www.fracnormandie.fr)

---

### **Pôle des publics**

---

#### **Marie Leloup**

Chargée de médiation  
tél. 02 31 93 09 00 | [m.leloup@fracnormandie.fr](mailto:m.leloup@fracnormandie.fr)

#### **Réservations**

[resa.caen@fracnormandie.fr](mailto:resa.caen@fracnormandie.fr)

#### **Mathilde Johan**

Responsable du pôle des publics  
tél. 02 31 93 92 41 | [m.johan@fracnormandie.fr](mailto:m.johan@fracnormandie.fr)

#### **Pierre Ligier**

Chargé des publics  
tél. 02 31 93 92 96 | [p.ligier@fracnormandie.fr](mailto:p.ligier@fracnormandie.fr)

## Plan et accès



### **En transports en commun :**

Bus Twisto : Lianes 2 - Ligne 21 : arrêt État Major

### **En cars :**

Parking de la Maison de quartier Centre (ancienne maison des associations), en passant par la rue du Capitaine Boualam.

### **À pied :**

L'entrée principale se fait sur le parvis au 7 bis rue Neuve-Bourg-l'Abbé





L'ARTOTHÈQUE  
ESPACES D'ART  
CONTEMPORAIN  
CAEN



## RÉSONANCES

### Présentation de L'Artothèque, Espaces d'art contemporain de Caen

L'[Artothèque](#) est une structure de diffusion de l'art contemporain dotée d'une collection d'œuvres d'art originales, enrichie chaque année et prêtée à un large public (particuliers, établissements scolaires, associations, entreprises, collectivités...).

L'Artothèque soutient également les artistes à travers des expositions, des résidences de création, des éditions, etc. Outil culturel permettant d'offrir une rencontre privilégiée et directe entre les œuvres d'art et le public, L'Artothèque développe depuis sa création un travail de médiation en direction du [public scolaire](#), par le prêt d'œuvres mais également par des visites des expositions temporaires.

### Proposition

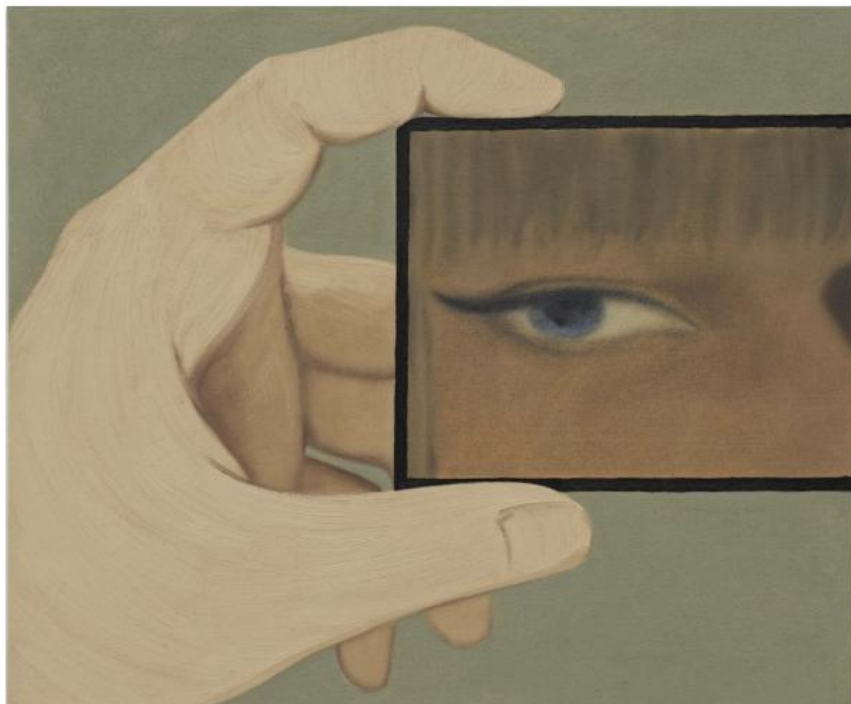
Dans le cadre du projet *Résonances*, l'Artothèque propose un projet en lien avec l'exposition de œuvres de [Henni Alftan](#) (15 novembre – 14 février 2026).

Née en 1979 à Helsinki (Finlande), Henni Alftan est une artiste qui peint comme une photographe, privilégiant les cadrages d'un fragment ou d'un détail plutôt que les vues d'ensemble, aimant décentrer le sujet, alternant flou et netteté. Tout n'est pas dit, montré, donné, et l'artiste cherche à impliquer activement le regardeur dans ce qu'il y a à voir dans et au-delà du tableau.

La visite de l'exposition par les médiateurs de L'Artothèque sera suivie d'un choix d'œuvres dans l'espace Collection de L'Artothèque. Par petits groupes, les élèves seront invités à choisir des œuvres « en résonance » avec les peintures qu'ils auront découvert dans l'exposition. Un temps d'échange et de verbalisation viendra conclure cette visite. Si l'établissement est abonné à L'Artothèque, les œuvres choisies par les élèves seront présentées dans l'établissement



Henni Alftan, *Morning Sun*, 2020



Henni Alftan, *Autoportrait*, 2020

### Modalités pour les abonnements :

Établissements  
scolaires

5 œuvres tous les 2 mois donnant droit à 3 accueils de groupe / an accompagné par un-e médiateur-trice + 2 emprunts autonome réalisés par l'équipe pédagogique

85 euros / an

Hors abonnement, les accueils (visite-médiation) sont facturés 40 € / groupe.

Durée : visite de l'exposition et choix d'œuvres : 1h / 1h30

Contacts : Nyima Leray, Chargé de médiation et du développement des publics  
[n.leray@artotheque-caen.fr](mailto:n.leray@artotheque-caen.fr)

02 31 85 69 73



  
**LES FRANCISCAINES**  
DEAUVILLE





LES FRANCISCAINES  
DEAUVILLE

EXPOSITIONS  
« RÉSONANCES »

Année scolaire 2025/2026



## Une médiathèque

120 000 documents  
en prêt ou à consulter  
10 000 CDs  
4 000 DVDs  
1 200 jeux

organisée en  
**5 Univers**

Spectacle, Deauville  
et la Normandie  
Jeunesse, Art de Vivre,  
Cheval

**900 000**  
visiteurs depuis l'ouverture

**6 200 m<sup>2</sup>**  
de superficie



## 3 espaces d'exposition

7 expositions par an



Un restaurant



## Une salle de spectacle

Spectacles, concerts, rencontres  
et conférences

230 places assises  
100 événements en 2024



## Un Fablab

Laboratoire  
et atelier de création numérique



# Les expositions en un coup d'oeil

**2025**

**EXPOSITIONS TEMPORAIRES**



**BLEU PROFOND**  
L'Océan Révélé  
Jusqu'au 21 septembre 2025



**PIERRE ET GILLES**  
MONDES MARINS  
Jusqu'au 4 janvier 2026



**PLANCHES CONTACT**  
FESTIVAL DE PHOTOGRAPHIE  
DE DEAUVILLE  
18 oct. 2025 > 4 janvier 2026

## **COLLECTIONS**

**ANDRÉ HAMBourg**  
SOUS LES SOLEILS DE PROVENCE  
Jusqu'au 4 janvier 2026

**LES UNIVERS**  
TOUT EN COULEURS  
Jusqu'au 4 janvier 2026



# Les expositions en un coup d'oeil

2026

EXPOSITIONS TEMPORAIRES



**VALÉRIE BELIN**

24 janvier > 28 juin 2026



**VU(E)S DE DOS**

UNE FIGURE SANS PORTRAIT

28 février > 31 mai 2026



**RAOUL DUFY**

LA MÉLODIE DU BONHEUR

27 juin > 20 septembre 2026

## COLLECTIONS

**ANDRÉ HAMBOURG**

ŒUVRES DE JEUNESSE

24 janvier > 24 mai

**AU JARDIN**

AVEC ANDRÉ HAMBOURG

30 mai 2026 > 3 janv 2027

**LES UNIVERS**

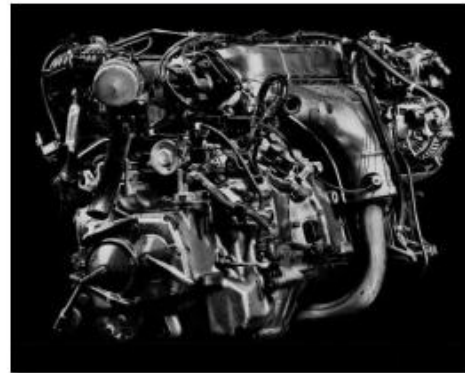
QUOI DE NEUF DANS  
LES COLLECTION ?

24 janv. 2026 > 5 janvier 2027

2026



LES  
FRANCISCAINES  
DEAUVILLE



## EXPOSITION

# **VALÉRIE BELIN** **LES CHOSES ENTRE « ELLES »**

24 janvier > 28 juin 2026

### **Parcours « Résonances »**

Des mannequins de vitrine  
vus comme des personnes,  
des personnes réelles prises  
comme des bronzes  
antiques, des fruits factices  
comme des natures mortes  
flamandes...



2026



## EXPOSITION

# **VU(E)S DE DOS UNE FIGURE SANS PORTRAIT**

28 février > 31 mai 2026

## **Parcours « Résonances »**

Des émotions à deviner,  
des récits incomplets à  
imaginer, une position de  
voyeur intégré pour le  
spectateur, et des dos se  
répondant allant de  
l'élégante au salon à la  
repasseuse au travail





# LE MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE DE LISIEUX



# **PROJET INTERDISCIPLINAIRE 2025-2026 DSDEN DU CALVADOS - RÉSONANCES**

## **OFFRES PÉDAGOGIQUES DU PÔLE MUSÉAL LISIEUX NORMANDIE**

**Au musée d'art et d'histoire de Lisieux, l'équipe du service  
des publics du Pôle Muséal Lisieux Normandie vous propose  
trois thématiques de visites pour alimenter la notion de  
"résonances".**

# ÉVÉNEMENT : EXPOSITION "TOUCHER L'ART"

TOUCHER L'ART, UNE EXPOSITION  
PÉDAGOGIQUE SUR L'ART  
ET LES MATIÈRES

2 DÉCEMBRE 2025 - 3 MAI 2026  
MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE DE LISIEUX



**Visite-atelier :** Nous vous proposons, à vous et à vos élèves, d'explorer la question du toucher et des matières des œuvres d'art. A travers une visite couplée à un atelier de création artistique, nous offrons une découverte de la notion de matière et de celle des œuvres d'art, nous abordons les sensations des matériaux des œuvres et le rapport au toucher, et nous explorerons la matérialité des éléments représentés.

**Niveau scolaire :** Cycles 1 à 5

**Lien "Résonances" :** l'exposition aborde la question du rapport sensible et physique à l'œuvre et ses matériaux, et conduit le jeune public à réfléchir aux résonances de ces sensations avec d'autres expériences vécues.



# DANS LES COLLECTIONS PERMANENTES DU MUSÉE

## MÉTAMORPHOSE URBAINE

**Visite-exploration** : par le prisme des collections du Musée d'Art et d'Histoire la visite Métamorphose Urbaine emmènera les élèves à la découverte de la vie avant et après la guerre. Le parcours en ville permettra d'explorer les sites qui conservent les cicatrices des bombardements, et grâce à des vues historiques, les élèves pourront comparer les lieux actuels avec des photographies montrant les mêmes sites bombardés.

Visite du musée et parcours en ville

**Niveau scolaire** : Cycle 3, 4 et lycée

**Lien "Résonances"** : cette visite explore l'impact des bombardements sur l'environnement de nos familles, où la grande Histoire résonne avec les vies de nos familles.



## ARCHITECTURE À TRAVERS LES ÂGES

**Visite-atelier** : lors d'une visite-atelier reprenant les parcours historiques (gallo-romain, médiéval, moderne, XIXe siècle, reconstruction, contemporain) les élèves découvrent chaque période historique avec une architecture emblématique de Lisieux.

**Niveau scolaire** : Cycle 2, 3, 4 et lycée

**Lien "Résonances"** : la visite-atelier explore les différents types d'architecture pouvant être appréhendés localement, offrant une résonance avec les environnements personnels de vie des élèves.



## HORAIRES

- Accueil de classe du lundi matin au vendredi après-midi, 8h30-18h

## TARIFS

- Etablissements de la Communauté d'Agglomération de Lisieux Normandie (CALN) : GRATUIT
- Hors CALN : 50 € comprenant visite et atelier pour un groupe composé d'au moins 6 enfants et au maximum de 35 enfants

## RENSEIGNEMENTS RÉSERVATIONS

Musée d'Art et d'Histoire de Lisieux  
38 Boulevard Pasteur 14100 Lisieux

 02.31.62.07.70 ou 06.23.11.05.30

 [polemuseal@agglo-lisieux.fr](mailto:polemuseal@agglo-lisieux.fr)

## Notre équipe

- Oriane René, chargée des publics
- Mathilde Barbotin, médiatrice culturelle
- Martin Lelièvre, médiateur culturel
- Charlotte Renard, médiatrice culturelle
- Salomé Rodhon, médiatrice culturelle
- Sophie Talansier, guide conférencière
- Florent Dufour, guide conférencier



CALN



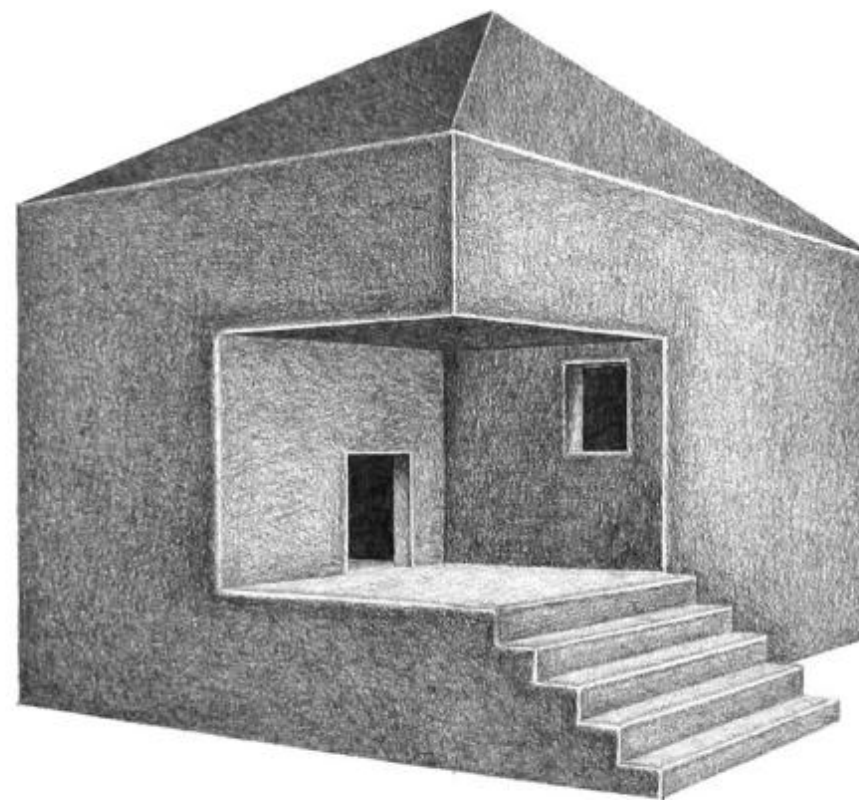


# Architectures

Résonances



Centre culturel Les Dominicaines  
Pont- l'évêque



Maud Maris  
Maison noire n°5  
2009

## L'architecture, un art qui construit notre monde.

L'architecture, c'est l'art de construire des bâtiments. Mais ce n'est pas seulement de l'art : c'est aussi une science ! Une science qui joue avec les formes, les vides et les pleins, pour imaginer les maisons, les écoles, les ponts ou les immeubles qui nous entourent. Nous sommes entourés d'architecture : les murs de ta classe, la porte de ta maison, le toit qui te protège de la pluie... Tout cela a été imaginé par quelqu'un, bien avant d'être construit. L'architecture est donc un art qu'on voit et qu'on utilise tous les jours, sans même toujours s'en rendre compte. Les artistes d'Architectures nous invitent à nous poser des questions mais aussi à rêver afin de voir le monde autrement.

Myriam Mechita  
Territoires rêvés  
2008





## Une thématique à explorer

Paradoxalement, exposer de l'architecture, c'est bien souvent exposer de la photographie (résultats), du dessin (plans), ou encore des volumes (maquettes). Techniques par le prisme desquelles il est assez facile de digresser, tordant et jouant à l'envi, avec des certitudes et des concepts qui régissent notre vie de tous les jours. Ainsi, les représentations d'architectures peuvent prendre différent sens, soulevant des questionnement urbains, sociaux ou sociétaux, mais également en renversant complètement le sens de certains édifices afin d'explorer des voies nouvelles et un regard différent sur le bâti en général.

Les arts visuels permettent d'offrir une représentation des imaginaires soulevés par l'architecture, bâtiments magiques et perspectives impossibles à l'appui, interrogeant différemment la conception de l'espace, remettant en cause l'idée d'un art utilitaire, dont on oublie parfois qu'il est omniprésent.

Alain Bublex  
Plug-in City  
2012





La scénographie de cette exposition confronte le spectateur à deux représentations de l'architecture.

Le premier espace aborde l'architecture dans sa conception la plus commune : L'architecture du réel.

Les architectures du réel réunissent un ensemble d'œuvres qui interrogent les formes et fonctions de l'architecture dans notre quotidien, en tant que constructions physiques mais aussi comme reflets de contextes sociaux, politiques et culturels.

À travers la photographie, la vidéo, l'installation ou la sculpture, les artistes présentés ici explorent des environnements urbains, suburbains ou domestiques, ordinaires ou encore symboliques. Leurs approches mettent en lumière l'architecture comme langage : elle traduit des idéologies, des usages, des mémoires, tout en façonnant nos représentations du monde.

Ces œuvres, à travers leurs approches complémentaires, proposent une réflexion sur les constructions qui nous entourent. Ces architectures du réel, qu'elles soient imposées, habitées, abandonnées ou imaginées, révèlent les rapports complexes que l'être humain entretient avec l'espace bâti et les structures visibles ou invisibles qui organisent son quotidien.



Mathieu Douzenel  
Hardelot plage



Le deuxième espace aborde [l'architecture fantasmée](#).

Les œuvres présentées dans cette salle abordent l'architecture non comme une réalité construite, mais comme un espace de projection, d'imaginaire et de fiction. Qu'elles réactivent des édifices disparus, inventent des structures impossibles ou esquissent des lieux mentaux, elles participent toutes d'une même réflexion: que disent les architectures dont nous rêvons de nos sociétés, de nos désirs ou de nos peurs ?

Entre utopie, simulacre et disparition, les artistes rassemblés ici mobilisent les codes du bâti pour mieux les détourner. Leurs propositions suggèrent des territoires mentaux, des habitats symboliques ou des structures chimériques, dont l'architecture devient le support de récits personnels, historiques ou collectifs.

L'ensemble de ces œuvres donne à voir l'architecture comme un territoire d'expression mentale, projection de nos intentions aussi bien que de nos sentiments profonds. Ni totalement fictives, ni tout à fait réelles, les structures proposées ici interrogent notre manière d'habiter le monde et de le rêver. Elles nous invitent à penser l'espace comme un champ des possibles, un miroir de nos aspirations, de nos mémoires ou de nos fictions.



Florim Hasani  
Sans titre

## Visite contée et atelier

### Visite contée : La maison de mes rêves !

La visite contée, est une histoire inventée, qui permet de découvrir l'exposition sous un autre angle. La visite est ludique et accentue les notions simples abordées dans l'exposition : les couleurs, les matières, les expressions, et bien plus encore...

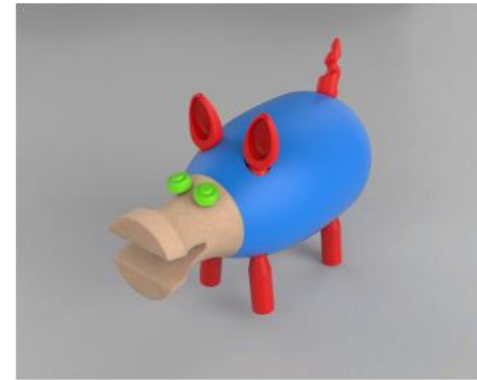
Le musée s'est transformé en ville où bon nombre d'habitations et de bâtiments en tous genres occupent les lieux. Cela tombe bien, notre compagnon Raymond est à la recherche de la maison de ses rêves, il est bien décidé à trouver son nouveau chez lui, mais cela ne va pas être si simple car il est très exigeant !

Atelier n°1 : La maison de vos rêves !

Techniques : tampon sur papier

Déroulé de l'atelier : à l'aide de tampons de formes géométriques simples, vous construirez par superposition plus ou moins farfelu une maison haute en couleur dans laquelle vous aimeriez bien vivre.

Public visé : de la TPS à la GS.



### Atelier n°2 : Une construction imaginaire

Techniques : volume en papier, assemblage, tampon

Déroulé de l'atelier : À la manière d'Alain BUBLEX, vous imaginerez une construction insolite en mélangeant divers types d'architectures entre maison en pan de bois normande et conteneur coloré, ces formes imbriquées créeront la maquette d'une habitation très peu ordinaire.

Public visé : Primaire





### Atelier n°3 : Hachuretexture

Techniques : dessin stylo bille sur papier

Déroulé de l'atelier : à la manière de François TROCQUET, nous utiliserons le stylo bille pour créer différents textures et contrastes dans l'élaboration d'un dessin représentant un bâtiment plutôt classique de prime abord, mais libre à vous de jouer les architecte fantasque !

Public visé : collèges,

Atelier adaptable aux publics spécifiques (EHPAD, réinsertion, classes ULIS...).

François



François Troquet  
Sans titre  
de la série grand quevilly

Vous ne pouvez pas vous déplacer ?  
Si vous ne pouvez pas venir à l'Art,  
C'est l'Art qui viendra à vous !



Déroulé :  
Présentation par un·e médiateur·ice suivie  
d'un atelier artistique (1h30)  
Notre but : offrir à tous une proximité avec  
l'Art et que chacun puisse pleinement jouir de  
ses droits culturels ! Ainsi, l'Artothèque des  
Dominicaines et la Ville de Pont-l'Évêque  
possèdent plus de 500 oeuvres d'art. Cette  
collection riche et variée nous permet de  
proposer des ateliers sur le territoire, ajustés  
sur demande. La thématique et le déroulé de  
l'atelier sont à concevoir au préalable avec  
les médiateur·ice·s, le matériel nécessaire à  
l'atelier est fourni par Les Dominicaines.  
Public visé : les publics empêchés ou en  
ruralité





Musée  
Numérique

# SORTIE SCOLAIRE À LA MICRO-FOLIE DE PONT-L'ÉVÊQUE



C'est quoi une  
Micro-Folie ?

Le dispositif **Micro-Folie**, initié par le **Ministère de la Culture** et coordonné par **La Villette**, est un **musée numérique** permettant d'accéder à des milliers d'œuvres issues de grandes institutions culturelles françaises et internationales.

Chaque Micro-Folie est unique : à Pont-l'Évêque, l'offre combine découverte culturelle et outils numériques, pour favoriser la curiosité et l'apprentissage des élèves.

Où nous  
trouver ?

Située à l'Espace Culturel Les Dominicaines, place du tribunal.

*Attention, la Micro-Folie est seulement accessible par un escalier.*



INFORMATIONS ET CONTACTS

Tél, 02 31 64 89 33

Mail, [microfolie@pontleveque.fr](mailto:microfolie@pontleveque.fr)

Adresse, Place du palais de Justice,  
14 130 Pont-l'Évêque



Que peut-on  
faire à la  
Micro-Folie ?



Le **musée numérique** : accès à une vaste collection d'œuvres d'art et archéologique numérisées, adaptées à tous les âges, avec lesquelles nous pouvons interagir au travers de tablettes.



Le **FabLab** : un atelier de fabrication numérique (imprimante 3D, découpe vinyle, etc.) pour créer et expérimenter.



La **réalité virtuelle** : immersion dans des expositions et lieux culturels emblématiques (*limite d'âge*).



Les **ateliers créatifs** : activités manuelles et numériques en lien avec les thématiques abordées.

Quelle est  
l'activité type  
que vous  
proposez ?

Ce sont les **Micro-découverte**, anciennement Micro-conférence.

Un format adapté aux scolaires :



**Présentation** (45 min) : découverte d'un thème à travers le musée numérique sous forme d'échange.



**Atelier pratique** (45 min) : mise en pratique ludique et créative (arts plastiques, numérique, ...).

Exemple : « La ville à l'époque antique » suivi d'un atelier de modélisation 3D de bâtiments emblématiques de Rome.

C'est quoi les  
Micro-  
exposition ?

En complément du musée numérique, la Micro-Folie propose régulièrement des **micro-expositions thématiques**. Du sujet de l'exposition découle le programme trimestriel ainsi que de **nouveaux ateliers à destination des groupes scolaires**. Nous vous fournissons pour chaque micro-exposition, un dossier pédagogique pour en saisir les contours.

Comment  
réserver ?

Prise de contact par mail : [microfolie@pontleveque.fr](mailto:microfolie@pontleveque.fr)

Ensuite, un rendez-vous peut être convenu pour construire ensemble la visite.

Les ateliers ont lieu les **vendredis matin et après-midi**, entre 9h et 17h.

Une fois la date arrêtée, merci de réserver sur le site internet suivant : <https://account.micro-folies.com/>









# Musée d'Art et d'Histoire Baron Gérard de Bayeux





# Figures de femmes : entre stéréotypes passés et réalités contemporaines



Alfred GUILLARD (Caen 1810 - Caen 1880),  
*La reine Mathilde travaillant à la « Telle du  
Conquest »*, Huile sur toile, 1848



Attribué à François II BUNEL dit le Jeune  
(Blois 1552 – Paris 1599), *Commedia  
dell'arte*, Huile sur toile, vers 1584-1585



Gustave CAILLEBOTTE (Paris 1848 - Gennevilliers 1894),  
*Portraits à la campagne*, Huile sur toile, 1876



Marguerite GODIN (Paris 1867 – Paris  
1936), *Grisélidis*, huile sur toile, 1884



Paires de Vases, Manufacture de porcelaine de Valognes,  
Fabrication Langlois



PROJET DÉPARTEMENTAL

# RÉSONANCES



**À l'attention des écoles de l'intercommunalité de Normandie Cabourg Pays d'Auge.**

À partir du musée numérique de la Micro-Folie de Normandie Cabourg Pays d'Auge, les élèves découvriront des œuvres du passé et du présent. Ils seront encouragés à réfléchir aux échos que celles-ci peuvent encore avoir. Ils rencontreront des images, des sons, des mots, qui interrogent nos modes d'expression et nos regards sur le monde.

**Tous les ateliers sont proposés en demi-groupe. Certains ateliers peuvent être réalisés en parallèle.**



## Atelier 1 : Création d'un livre sonore (4 demi-journées)

*Cycle 1 et CP*

À partir d'un album de la ludothèque, sélectionné avec l'enseignant.e, les élèves redessineront l'histoire puis, à l'aide du **makey-makey**, découvriront comment ajouter des bruitages sur leur page pour créer un livre sonore. La manipulation du livre par les élèves sera ensuite filmé.

Techniques : makey-makey, enregistrement, découpage, collage.

Le **makey-makey** est un outil qui, comme un piano, permet d'associer une touche à un son. La touche peut être n'importe quel objet conducteur.



## Atelier 2 : Création d'une édition de A à Z (1 semaine)

*Cycle 2*

Après avoir écouté plusieurs extraits sonores, musiques et bruitages, les élèves seront encouragés à partager leur ressenti et les souvenirs que cela a fait remonter. Puis, en classe entière, les élèves imagineront une histoire commune en partant de sons précédemment enregistrés dans leur environnement. Ils illustreront chacun une partie de cette histoire. Une édition en version papier et une en version numérique, avec l'ajout de sons, seront réalisées à l'issue de cet atelier.

Techniques : enregistrement, édition, linogravure, écriture.





### Atelier 3 : Découverte du logiciel MusicLab (1 semaine)

#### Cycle 2

À partir de photographie de Frédérique Gadmer, les élèves observeront les différents niveaux de reliefs présents sur des photographies pour les transformer en partition. Avec le logiciel MusicLab, ils découvriront comment retranscrire les notes sur un piano numérique en jouant leur mélodie. Leur musique sera enregistrée et montée par les élèves à la fin de l'atelier.

Techniques : logiciel MusicLab, montage.



### Atelier 4 : Création et/ou retouche multimédias (1 semaine)

#### CE2 - cycle 3

En s'inspirant du travail de Delphine Bonnart et d'Isabelle Bousquet, les élèves découvrirons comment faire de l'art avec la science. Cela pourra prendre la forme de photographie, de vidéo ou de son. À partir des médias réalisés, ils exploreront ensuite la retouche et/ou le montage.

Techniques : photographie, logiciel de retouche et de montage, enregistrement, matériels d'expériences.



## Atelier 5 : Film d'animation (2 classes maximum, 1 semaine)

CE2 - cycle 3

Après avoir découvert le film d'animation *Dans la grotte* de François Olislaeger, les élèves devront s'en inspirer pour créer leur propre film collectif. Pour cela, ils devront choisir une musique classique et créer une narration en fonction de la musique. Une fois les dessins réalisés, ils devront ensuite filmer et monter le film.

Techniques : encre de chine, aquarelle, photographie, film, montage.



### Projet d'établissement : «Dans mon cabinet, il y a...»

*Limité à 1 établissement - 5 classes maximum*

Ce projet sera une compilation des ateliers réalisés dans un même établissement. L'objectif est de créer une valise contenant toutes les productions des différentes classes. Cette valise permettra une interaction entre le spectateur et le travail des élèves.

Techniques : photographie, son, film, édition, linogravure, makey-makey





# MICRO-FOLIE COLOMBELLES

Projet interdisciplinaire DSDEN  
RESONANCES  
2025/2026





## LA MICRO-FOLIE, en bref



### LE MUSÉE NUMÉRIQUE, une nouvelle expérience muséale pédagogique

Au cœur de la Micro-Folie, le Musée Numérique permet d'offrir une sélection de plus de 10 000 œuvres de grandes institutions culturelles et artistiques du monde entier. Les œuvres sont diffusées sur grand écran et des contenus additionnels (textes, vidéos, jeux) peuvent être partagés sur des tablettes pour chaque participant.

Grâce au catalogue riche et varié du Musée numérique, nous proposons des visites thématiques en accord avec les programmes scolaires de chaque cycle et répondant aux attentes de publics variés (séniors, en situation de handicap, champ social, ...). Le responsable du groupe (enseignant, animateur, éducateur, ...) peut également créer librement sa propre visite en sélectionnant les œuvres en amont.

### LE FAB-LAB, un espace créatif et innovant

Espace ludique ouvert à tous, le fab-Lab permet de s'initier à la fabrication et à la création, le tout à l'aide d'outils numériques et innovants. De nombreuses activités vous y attendent : impression 3D, découpe de vinyle autocollant, flocage sur textile, broderie numérique, création de badges.



### LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Le casque vissé sur le visage, cet espace permet une immersion à 360° au cœur de vidéos proposées par nos partenaires (ARTE, ARIA, Muséum d'Histoire naturelle,...). Vous pourrez vous plonger dans de nombreux univers artistiques ou scientifiques.

Nous sommes à votre écoute pour développer ensemble des projets pouvant utiliser cet espace en lien avec les autres offres de la Micro-Folie.

Espace accessible à partir de 10 ans.

## LES OBJECTIFS DE LA MICRO-FOLIE

- Proposer une approche ludique et pédagogique de la culture, des arts et du patrimoine par les outils numériques.
- Développer sa propre créativité grâce à la manipulation d'outils numériques ou manuels et à la découverte de contenus culturels variés.
- Répondre le mieux possible aux objectifs visés par les différents cycles de l'Éducation Nationale, par l'enrichissement des parcours d'éducation artistique culturelle.
- Proposer des playlists en lien avec les programmes scolaires ou créer une visite entièrement personnalisée. La visite peut être réalisée par un médiateur de la Micro-Folie ou par les enseignants eux-mêmes s'ils le souhaitent.

## PARCOURS PROPOSÉS PAR LA MICRO-FOLIE DE COLOMBELLES



### PARCOURS 1 - DIALOGUE ENTRE NATURE ET CRÉATION

- Objectif : Explorer comment les artistes s'inspirent de la nature pour créer des univers plastiques singuliers.



2H (inclus la médiation et l'atelier)  
Cycles : 1 - 2 - 3

- Claude Monet, "Nymphéas", 1916-1926
- Makota Azuma, "Quand fleurir est un art", 2019
- Jean-Philippe Poirée-Ville, "Fontaine anémone", 2021
- Gerda Steiner & Jörg Lenzlinger, "Les pierres et le printemps" 2015



#### Atelier proposé :

- Découverte du cyanotype



### PARCOURS 2 - CORPS ET IDENTITÉS

- Objectif : Comprendre comment le corps humain est représenté, transformé et questionné dans l'art.



2H (inclus la médiation et l'atelier)  
Cycles : 2 - 3

- Auguste Rodin, "Le Penseur", 1904
- Frida Kahlo, "Les deux Fridas", 1940
- Orlan, "Self-hybridation", 1990-1995
- Yves Klein, "Anthropométrie de l'époque bleu", 1960
- Niki de Saint Phalle, "La mariée", 1977-1980



#### Atelier proposé :

- Création d'un selfie hybride en partenariat avec l'EPN de Colombelles
- Techniques : tablette, montage photo et Affinity photo





## ➔ PARCOURS 3 - FORMES, COULEURS ET ABSTRACTION

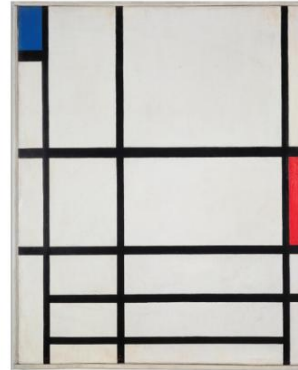
- Objectif : Découvrir comment les artistes s'affranchissent de la représentation figurative pour explorer la puissance des formes et des couleurs.



45 min (inclus la médiation et l'atelier)

Cycle : 1

- Wassily Kandinsky, "Drie elemente", 1925
- Piet Mondrian, "Composition avec rouge, bleu et jaune", 1937
- Robert Delaunay, "Manège aux cochons", 1914
- Auguste Herbin, "Napoléon", 1949



### Atelier proposé :

- Réalisation d'un cube 3D sur les œuvres de Mondrian
- Techniques : colorisation et pliage



## ➔ PARCOURS 4 - AUX ARTS CITOYENS !

- Objectif : Découvrir comment l'art reflète et influence les dynamiques politiques à travers l'histoire.



2H (inclus la médiation et l'atelier)

Cycle : 2-3

- Eugène Delacroix, "Liberté guidant le peuple", 1830
- Pablo Picasso, "Guernica", 1930
- Niki de Saint Phalle, "La mariée" 1963 et "Nana" 1965
- Andy Warhol, "The last Supper", 1986



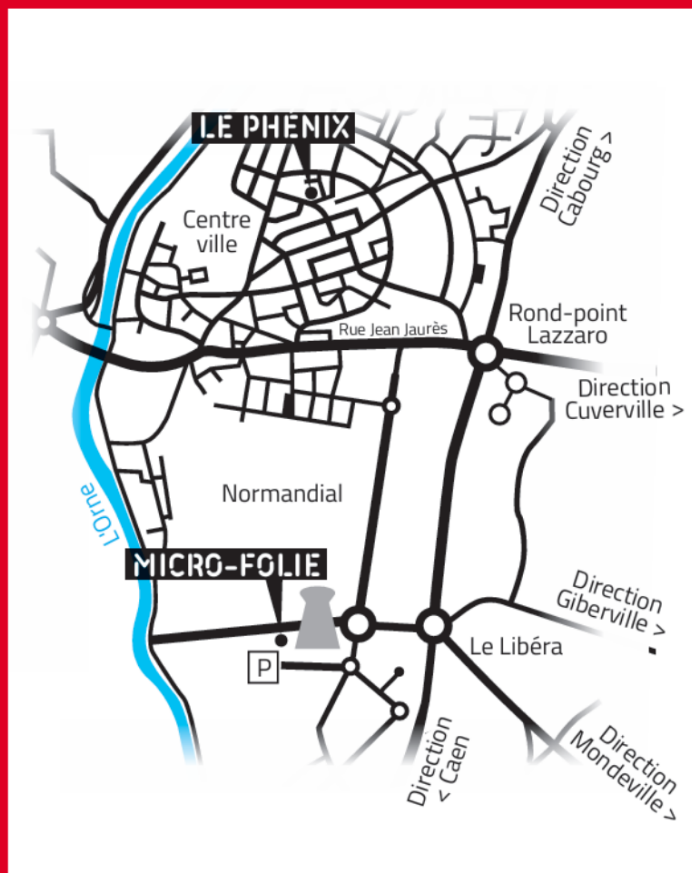
### Atelier proposé :

- Réalisation d'un Pop-up autour d'Eugène Delacroix
- Techniques : pochoir, tague et plotter de découpe





# INFORMATIONS PRATIQUES



## SE RENDRE À LA MICRO-FOLIE

La Grande Halle, rue des ateliers  
14460 COLOMBELLES

Bus Twisto : lignes 6 et 9 - arrêts "Hauts Fourneaux"  
ou "Grande Halle"

## HORAIRES D'OUVERTURE POUR LES GROUPES

Sur réservation, gratuit :

du mercredi au samedi : 9h30 – 18h

Durée de visite : entre 1h et 2h selon les projets  
(demies-journées possibles)

## CONTACT - RENSEIGNEMENTS

[microfolie@colombelles.fr](mailto:microfolie@colombelles.fr) ou par téléphone : 06 86 49 95 48

## SUIVRE NOTRE ACTUALITÉ



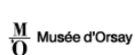
Micro-Folie Colombelles



[microfolie\\_colombelles](https://www.instagram.com/microfolie_colombelles)



[www.colombelles.fr](http://www.colombelles.fr)



Fondation



ARTE soutient les Micro-Folies en proposant une  
sélection de programmes documentaires, fictions,  
VR et jeux vidéo

**Merci de votre attention !**

