

LE MUSÉE
POPULAIRE DE LA
PHOTOGRAPHIE
DRUMMONDVILLE



Guide pédagogique 2016-17

Musée Populaire de la Photographie

Les professeurs et enseignants sont invités à prendre connaissance du présent cahier avant leur visite, et sont aussi conviés à une visite individuelle avant d'y amener leur groupe.

Table des matières

Table des matières	1
Objectif du guide pédagogique du MPP	2
Avant la visite	3
Provenance historique	4
Activités hors Musée	5
Prendre une photo	6
Pendant la visite	7
Après la visite	8
Compétences génériques	9
Petits rappels	9
Conclusion	11

Objectifs du guide pédagogique



Ce guide pédagogique a pour but de proposer une démarche permettant aux enseignants et enseignantes d'articuler le contenu de la visite au MPP. L'objectif de ce guide est essentiellement de favoriser le cheminement de l'enseignement à l'intérieur d'une démarche pédagogique. Ainsi, les objectifs pour toutes les matières y sont présentés permettant un agencement plus efficace des objectifs et des contenus à enseigner : cet aspect est très important lorsqu'il s'agit d'enseigner dans une classe multiprogramme.

Activités interactives et contemplatives !

Ce guide pédagogique propose des modalités d'enseignement qui intègrent le contenu, les processus, les concepts et attitudes qui favorisent l'implication active des élèves dans leur apprentissage. Les stratégies, les techniques et les ressources proposées accommodent la gamme de styles et de rythmes lors de l'expérience à ces activités. Les jugements portés sur le développement individuel et l'évaluation des connaissances font partie intégrante du processus pédagogique. Les données qui appuient ces jugements et ces évaluations sont recueillies par le truchement d'une variété de stratégies appropriées. Par la suite, ces données facilitent les décisions prises en regard des apprentissages à poursuivre.

Les zones du Musée

L'espace pour les **expositions temporaires** qui sont variées et changent régulièrement. L'**exposition permanente**, qui retrace l'évolution de l'histoire de la photographie depuis 1827, essentiellement à travers les types d'appareils photographiques des plus anciens aux plus modernes. Un **centre de documentation**, où l'on retrouve plusieurs livres et magazines spécialisés sur la photographie, monographies, documents techniques et autres. Une **boutique** où sont vendus cartes postales, livres et appareils photographiques.

Avant la visite

Point de départ.

- Rappeler aux élèves, aux étudiants, l'importance historique (patrimoniale) d'une collection muséale. Inciter au respect à la fois du lieu (un musée) et des collections exposées («ne pas toucher »).
- Poser des questions du genre : - Que suscite pour vous le mot image ? - Comment, où rencontre-t-on des images ? - À quoi peuvent-elles servir ?
- À partir d'un appareil-photo, s'interroger sur : -sa technique (comment ça marche ?) - sur son mode d'emploi (comment l'utilise-t-on?) - sur sa finalité (à quoi sert-il ?) - son histoire (quels sont ses ancêtres?) - son futur (comment voit-on son évolution ?) - son appropriation personnelle (comment cet objet me sert-il ?) - et si cet objet n'existait pas ?
- Faire prendre conscience de la multitude et de la variété des images qui nous entourent : - notre vue puis notre mémoire enregistre des images.
- La télévision, l'internet, les livres et magazines nous montrent en images des histoires, des reportages ; ils nous informent, nous expliquent, nous divertissent.
- On peut fabriquer des images en dessinant, en filmant, en photographiant. Pour dessiner, plusieurs techniques existent ; pour filmer, nous avons besoin d'une caméra ; pour photographier, on a besoin d'un appareil-photo. Le Musée Populaire de la Photographie vous présente tous les principaux types de ces appareils qui jalonnent l'histoire de la photographie.
- Assurez-vous de remplir la fiche de pré-visite du MPP.

Provenance historique

Dans l'Antiquité grecque, il y a de cela plus de 2 000 ans, un savant philosophe nommé Aristote avait fait une découverte étonnante : on pouvait voir une image inversée à l'intérieur d'une grande chambre obscure percée d'un petit trou. La lumière, qui voyage en ligne droite, pénètre en effet à l'intérieur d'une telle installation et renverse l'image projetée sur le fond de la pièce. Après la découverte d'Aristote, ce sont des artistes italiens de la Renaissance (1450-1600) qui se sont servis de la chambre noire pour perfectionner leur travail. Ils se plaçaient à l'intérieur et dessinaient sur une feuille de papier l'image projetée sur le mur. Cette image apparaissait un peu floue et afin de la rendre plus nette, après un certain temps, une lentille (ancêtre de l'objectif) fut ajoutée à la place du trou. Comme la chambre noire était souvent trop grande pour être manipulée, ils en ont fabriquées de plus petites, aisément transportables et qui leur permettaient de dessiner «in visu » tout ce qui leur passait sous les yeux, notamment des paysages.

Cette nouvelle chambre noire, ou *camera obscura*, désormais portative, deviendra au fil du temps une boîte en bois munie d'une lentille ajustable, dont le dessus était recouvert d'une plaque de verre dépoli sur laquelle apparaissait l'image. On obtenait alors une image à l'endroit, mais inversée gauche-droite, parce qu'on avait installé, à l'intérieur de la boîte, un miroir qui redressait l'image tout en la projetant sur le verre dépoli. L'artiste n'avait alors qu'à calquer sur son papier, souvent huilé, l'image apparaissant sur la plaque de verre.

La photographie va naître lorsque quelqu'un a mis au point une surface sensible aux effets des rayons lumineux. On a alors remarqué que les « dessins » se faisaient presque tout seul, de façon naturelle. La première photo connue est de Nicéphore Niepce, un Français, qui, en 1827, après plus de huit heures d'exposition au soleil, obtint une image positive.

Activités hors Musée

Par exemple : un théâtre d'ombres, avec les mains, ou en découpant du carton après y avoir tracé des silhouettes d'objets courants facilement reconnaissables. Cette activité permet de constater l'important rôle joué par la lumière pour l'apparition des images, cette fois-ci sous la forme d'une projection.

On peut aussi exposer au soleil différents papiers sur lesquels on aura posé des objets dont la silhouette se dessinera lentement sur le papier en question. L'exposition devra se poursuivre durant plusieurs jours. On a tous constaté, par ailleurs, les effets de la lumière sur les objets courants ou sur des images photographiques, par exemple, qui perdent leurs couleurs sous l'effet prolongé de la lumière. Ces observations nous font constater et mesurer l'importance de la lumière comme source d'influence considérable sur l'apparence des choses.

On pourra tout aussi bien découper des formes noires que l'on posera sur des surfaces blanches, et vice versa, pour bien comprendre les concepts sous-entendus par les termes positif-négatif.

Pour bien comprendre le rôle du miroir dans le renversement des images, on pourra demander aux élèves de placer ces mots justement devant un miroir et d'observer l'effet obtenu :

PHOTOGRAPHIE
CAMERA
IMAGE
LENTILLE

Il s'agit du même effet produit sur nos miroirs d'automobile, par exemple, et qui explique pourquoi certains véhicules d'urgence, ambulanciers ou policiers, écrivent leur nom à l'envers sur le devant de leur véhicule, permettant ainsi de les lire à l'endroit sur le rétroviseur des autos qui les précèdent.

Prendre une photo



As-tu déjà pris des photographies ? Les différentes étapes nécessaires pour prendre une photo sont-elles celles qui suivent ? Sinon, dans quel ordre doit-on procéder ?

- J'appuie sur le déclencheur (le bouton qui permet de prendre la photo).
- Je m'assure d'avoir de la pellicule dans mon appareil, ou une carte mémoire fonctionnelle si je fais de la photographie numérique, ainsi que des batteries bien chargées.
- Je regarde à travers l'objectif, dans le viseur de mon appareil, pour cadrer et composer l'image que je veux prendre.
- Je m'assure que je ne fais pas face au soleil, afin d'éviter des reflets désagréables ou une image trop sombre ; sinon, je m'assure que mon *flash* est en état de fonctionner.
- Je choisis le sujet que je veux photographier.

S'il est assez facile aujourd'hui de prendre des photographies, il faut quand même prendre le temps nécessaire pour obtenir des résultats les plus satisfaisants possibles.

Pendant la visite

Il peut être souhaitable pour les élèves d'avoir avec eux un questionnaire qu'ils pourront remplir durant leur visite. En parcourant l'exposition temporaire, par exemple, ils pourraient répondre à des questions semblables à celles qui suivent.

Questionnaire de base pour primaire et secondaire 1^{er} cycle

Une œuvre qui me touche particulièrement

1. Titre de l'œuvre :
2. Décris un élément de la photographie qui retient ton attention (couleur, contraste, densité, orientation, sujet), explique :
3. Décris l'effet que produit l'œuvre (solitude, humour, l'impression d'un rêve), explique :
4. Donne ton impression personnelle, tu aimes ou non ? Pourquoi ?

Questionnaire ajouté pour secondaire 2^{ième} cycle et collégial

1. Nomme l'artiste qui a produit les œuvres qui font partie de l'exposition temporaire :
2. En quelles années ces photographies sont-elles été réalisées ?
3. Combien d'œuvre a-t-il d'exposées ?
4. Choisis l'image que tu préfères, en lui donnant un titre :
5. Donne une description visuelle de cette photographie. Par exemple, y a-t-il des personnes, dans quel type d'environnement, quel est le point important de l'image, son cadrage, sa composition, le nombre de plans, le(s) type(s) de textures, les formes principales, les couleurs s'il y en a ? L'effet produit :
6. Pourquoi cette image t'attire davantage que les autres ? Par les émotions qu'elle te fait vivre ? Elle te rappelle un souvenir ? Tu aurais aimé l'avoir faite ? Écris en quelques lignes tes impressions :

Après la visite

En classe, il est possible de faire un retour sur la visite sous forme de jeu question/réponse qui rendrait compte de ce que les élèves ont retenu de la visite de l'exposition permanente ; par exemple avec les questions suivantes :

- En quelle année l'invention de la photographie a-t-elle été rendue publique ?
- Où trouve-t-on, dans le musée, la mention du document *Les excursions daguerriennes* où l'on peut voir une photographie (gravure d'après un daguerréotype) du Parthénon d'Athènes, prise par un Québécois ?
- Nomme une des particularités de la *camera obscura* :
- Qu'est-ce qu'un anaglyphe ?
- Qu'est-ce qu'un stéréoscope ?
- Qui est le photographe qui a réussi à décomposer et ainsi comprendre les mouvements d'un cheval au galop ?

Prolongements de la visite : d'autres possibilités s'offrent aux élèves après-coup. On pourra par exemple :

- Écrire au Musée, poser quelques questions qui seraient restées sans réponse.
- Monter une exposition des photos prises lors de la visite.
- Dans un cours de français, inventer un récit en regard d'une image
- Faire « parler » un appareil-photo qui aurait gardé en mémoire le travail de son photographe...
- Réaliser une activité en arts plastiques qui nécessiterait l'usage de photographies, par exemple un photomontage (collage) ou un décor de théâtre.
- Réalisation de la suite de la pièce de théâtre et/ou autres projets du même genre.

Compétences génériques

- Apprentissage de notions et d'un vocabulaire de la photographie.
- Découverte et familiarisation avec l'art de la photographie.
- Développer son sens de l'observation
- Exercer son jugement critique
- Énoncer sa pensée
- Stimuler son imagination
- Se familiariser avec des techniques de la démarche des artistes exposés.
- Apprendre par l'expérience.

Petits rappels

Être responsable de votre groupe, c'est :

- Voir le Musée de façon différente.
- Favoriser une visite stimulante pour les élèves, les étudiants que l'on encadre.

Pour en profiter au maximum :

- Bien expliquer les comportements attendus et les rappeler lorsque vous le jugez nécessaire.
- Bien encadrer votre groupe du début à la fin de la visite.

Les comportements attendus :

- Parler d'une voix calme et posée, les cris et les bousculades sont interdits.
- Circuler lentement, prendre le temps de tout voir et, le cas échéant, de tout lire.
- Prendre du recul, par exemple en gardant un bras de distance entre le visiteur et les objets exposés.

- Poser les questions qui vous semblent importantes aux personnes qui vous accueillent au Musée.
- Ne pas boire ou manger dans les espaces du Musée.
- Respecter les autres visiteurs ; ne pas les importuner. Eux aussi désirent profiter au maximum de leur visite.

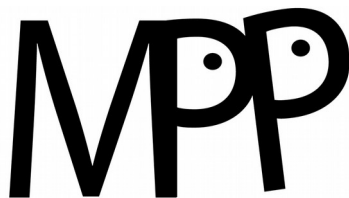
Si le professeur ou l'enseignant, ou encore un des responsables du Musée, donne un avertissement, il faut immédiatement corriger le comportement jugé fautif.

Conclusion

Une vue d'ensemble du guide pédagogique est donc nécessaire à l'enseignant(e) dans le but d'effectuer une planification efficace. Ce document présente les objectifs généraux, c'est-à-dire les objectifs éducatifs poursuivis tout au long de l'apprentissage divertissant du monde de la photographie. Ce sont ces *objectifs terminaux déterminé par l'enseignant(e)* qui feront état de l'évaluation sommative à la fin de votre sortie. Les *objectifs intermédiaires*, c'est-à-dire les comportements de l'apprenant ou les résultats d'apprentissage favorisant l'atteinte d'un objectif terminal, seront déterminés par l'enseignant(e) dans sa classe avec l'aide des ressources pédagogiques à sa disposition ; c'est ici, dans l'évaluation de ces apprentissages que l'évaluation formative entre en jeu.

Il en découle que la pédagogie doit être axée sur des activités qui amènent les élèves à faire des découvertes par la manipulation d'objets, par le jeu, par les discussions et les échanges d'idées avec d'autres étudiants et adultes. L'organisation de la classe ainsi que les matériaux utilisés doivent permettre une interaction qui favorise l'autonomie et la croissance des étudiants dans leur globalité ; l'ambiance de la sortie doit contribuer à créer chez l'étudiant une confiance en soi, un pouvoir d'adaptation aux conditions changeantes de son environnement physique et social. Ce climat doit l'aider à acquérir des valeurs sociales solides et positives, et l'amener à prendre en main son expérience d'apprentissage.

Merci de votre lecture et
bonne visite !



MPP