

Per Lucem, Samuel Bastide, le fabuleux colporteur d'images

OFFRE PÉDAGOGIQUE AUX SCOLAIRES
POUR DÉCOUVRIR L'EXPOSITION DU 15/09/26 AU 30/04/27



Les Étoiles, Samuel Bastide © AMR-MVC

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

Natif de Saint-Jean-du-Gard, Samuel Bastide (1879-1962), photographe, dessinateur mais aussi peintre et conteur, a consacré sa vie à diffuser des conférences animées par des projections lumineuses. Avec une technique bien à lui, il réalisait les plaques de verres peintes que sa « lanterne magique » projetait, tandis qu'il les commentait d'une voix dotée d'une intonation inimitable.

S'adressant à des publics variés, son œuvre représente environ 2500 illustrations autour de différents thèmes :

- Contes et fables : conteur né, il animait les villages cévenols avec ses veillées.
- Prévention sanitaire : militant contre l'alcoolisme, certains montages promouvaient les jus de fruits.

Religion : protestant convaincu, il sillonnait les paroisses pour raconter l'histoire des Huguenots.

L'exposition s'ouvre sur l'histoire et le fonctionnement de la lanterne magique. Elle présente ensuite le processus créatif de l'artiste : inspiration, techniques et étapes de fabrication. La reconstitution immersive d'une séance de projection permet enfin aux visiteurs de revivre l'émotion d'un spectacle d'époque.

OFFRE PÉDAGOGIQUE N° 2

“Histoires en lumière”

Samuel Bastide, un créateur de récits et d'images

Visite guidée de l'exposition + atelier de création narrative et graphique

DU CP AU LYCÉE

MOTS CLÉ :

OMBRES CHINOISES – FOND – PLAN – RÉCIT – PROJECTION LUMINEUSE



Les Étoiles, Samuel Bastide © AMR-MVC

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- C
Y
C
L
E
2
- Comprendre et s'approprier une forme littéraire et ses caractéristiques
 - S'initier à l'écriture
 - Acquérir et exploiter de nouveaux mots de vocabulaire
 - Apprendre à travailler en groupe (écoute et respect des idées de tous, exploitation de leurs richesses)
 - Produire une image narrative
 - Travailler avec la lumière

- C
Y
C
L
E
3
&
4
- Lire avec fluidité des textes narratifs plus ou moins longs
 - Identifier les différents genres de textes
 - Exploiter un des genres narratifs dans une production écrite
 - Développer la personnalité du héros
 - Apprendre à travailler en groupe
 - Produire des images narratives fixes qui développent un récit
 - Travailler avec la lumière

- L
Y
C
ÉE
- Comprendre les ressorts psychologiques des récits narratifs
 - Écrire des textes narratifs complexes
 - Développer une culture littéraire française et étrangère
 - Dessiner, lier textes et images, le rapport à l'imaginaire et au réel
 - Jouer avec les propriétés de la lumière et des images projetées
 - Réfléchir aux contextes de monstration des images illuminées
 - Travailler en co-création

POUR PRÉPARER VOTRE SÉANCE

- Pour obtenir le dossier pédagogique contactez maisonrouge@alesagglo.fr
- Afin d'optimiser le travail qui sera réalisé en présence, nous vous invitons à **préparer vos élèves en amont**, en vous investissant, **en priorité, sur la mise en images d'une histoire existante** (au choix) ou éventuellement d'une histoire de votre création, selon le temps dont vous disposez et votre projet pédagogique.



Les étapes de la préparation :

- Déterminer si vous travaillez une seule histoire ou plusieurs
 - **Une histoire** : chaque élève (ou binôme) doit produire une illustration et la partie du récit qui va avec ; **25 illustrations au maximum pour la classe.**
 - **Plusieurs histoires** : travail d'une courte histoire de 4 illustrations maximum par groupes de 4 à 6 élèves ; **25 illustrations au maximum pour la classe.**
- Séquencer l'histoire retenue pour déterminer les moments forts qui méritent d'être illustrés.
- Travailler aux feutres les illustrations au brouillon :
 - Du CP à la 6^e : feuille A4 paysage (avec marge de 2cm sur chaque côté), pour récit au rétro-projecteur
 - De la 5^e au Lycée : vignettes 6x4cm paysage, pour récit à la lanterne magique



Amener vos dessins pour la séance au musée. Ils seront reportés sur transparents aux marqueurs permanents, au format adapté à l'outil de projection. Les élèves n'auront qu'à repasser tel un calque.

Pour créer vos images selon l'esthétique Bastide (obligatoire)

- Traiter du moment fort de la partie d'histoire illustrée
- Les silhouettes noires du 1^{er} plan illustrent des personnages en action et de l'environnement proche
- L'arrière-plan, en couleurs vives, situe l'action dans des lieux, un paysage, une maison, une saison...
- L'élément central de l'histoire peut se retrouver sur plusieurs illustrations



Pour créer votre histoire (optionnel)

- Montrer aux élèves quelques exemples représentatifs de l'univers du récit, du conte ou de la fable (structures, temps utilisés, choix des illustrations...)
- Sensibiliser les élèves aux grands principes de construction des récits :
 - L'univers dans lequel va se dérouler l'histoire
 - Les personnages principaux et secondaires
 - Les différentes situations initiales (point de départ, contexte...), élément modificateur qui va changer cette situation, aventures et dénouement
 - Liens entre textes et illustrations
- Préparer un ou plusieurs récits, en fonction des pédagogies adoptées (écriture et illustration) :
 - Définir l'univers dans lequel va se dérouler l'histoire
 - Déterminer le héros ou l'héroïne (qui il/elle est, son prénom, son âge, son apparence, ses qualités)...
 - Créer une situation initiale (point de départ, contexte...)
 - Réfléchir à l'élément modificateur qui va changer cette situation
 - Imaginer les péripéties (ce que le héros va rencontrer et qui va le faire avancer dans l'histoire...)
 - En déduire le dénouement
 - Décrire la situation finale : le héros a traversé une aventure, il a évolué et a gagné quelque chose
 - Penser la morale dans le cadre d'une fable ou d'un conte philosophique

PENDANT VOTRE SÉANCE (2H)

Le médiateur accompagnera la classe pour découvrir l'exposition sous l'angle spécifique de la création narrative et graphique. Orateur confirmé, Samuel Bastide captivait son public en s'appuyant sur des illustrations très originales de sa création : des silhouettes noires au premier plan (personnages, monuments, végétation), relevées par un arrière-plan très coloré et la mise en lumière.

Nous insisterons sur l'ensemble du processus de création graphique et sur le fonctionnement de la lanterne magique. Les élèves pourront aussi profiter d'une reconstitution d'une séance de projection.

La visite sera complétée par un atelier de création graphique (CP > Lycée) et éventuellement narrative, selon investissement de la classe en amont (cf. Pour préparer votre séance).

DE RETOUR DANS VOTRE CLASSE

- Prolonger la visite en proposant des ouvertures à d'autres auteurs, d'autres formes d'écrits narratifs, des contes modernes, étrangers...
- Ouvrir à d'autres formes de récits par l'image : BD, mangas...
- Faire découvrir aux élèves différents types d'illustrations, des contes contemporains, des livres d'artistes, des peintures mythologiques ou historiques...



Le Secret de Maître Cornille, Samuel Bastide © AMR -MVC



EXPOSITION

PER LUCEM

SAMUEL BASTIDE

LE FABULEUX COLPORTEUR D'IMAGES
À MAISON ROUGE



DU 19 JUIN 2026 AU 2 MAI 2027



Maison Rouge
Musée des vallées cévenoles

