



ATELIERS & VISITES



Médiation culturelle et valorisation du patrimoine

Association loi 1901 reconnue d'utilité publique et d'intérêt général
Siret : 402 989 990 00013



Le CLEM est un centre néo-aquitain de médiation du patrimoine, reconnu d'utilité publique et d'intérêt général, partenaire de l'Education nationale, du CNRS, de la Région et de la DRAC Nouvelle-Aquitaine, du Département de la Gironde et de nombreuses collectivités territoriales. Nous intervenons sur tout le territoire de la Nouvelle-Aquitaine pour des activités autour du patrimoine (parcours pédagogiques EAC, animation, expertise, colloque biennal sur l'Entre-deux-Mers, conservation et valorisation de fonds iconographiques).

Souhaitant transmettre l'histoire au plus grand nombre, nous proposons des visites et ateliers pédagogiques de sensibilisation au patrimoine et aux techniques artistiques, dans et hors cadre scolaire, pour tout public.



ARCHÉOLOGIE & ANTIQUITÉ



TRI DE MATÉRIEL ARCHÉOLOGIQUE

Munis de caissettes contenant de véritables vestiges archéologiques provenant des fouilles de la villa de Loupiac, ils vont observer, manipuler avec précaution et séparer les matières les unes des autres. Les indices mis bout à bout permettront de comprendre le mode de vie des habitants pendant l'Antiquité et le métier d'archéologue.



CÉRAMOLOGIE ANTIQUE

Le céramologue est l'archéologue qui étudie les céramiques, c'est-à-dire les pots et autres contenants en terre cuite. Les participants vont remonter et recoller un lot de céramiques. À partir d'un catalogue de formes, ils pourront identifier et proposer une datation de l'objet.



JOUETS DE L'ANTIQUITÉ

Au cours de cet atelier, les participants découvrent comment s'amusaient les enfants de l'Antiquité et comparent avec leurs propres jeux. Par l'expérimentation, ils vont reproduire en argile une toupie et un dé à jouer.



ÉCRITURE GALLO-ROMAINE

Après une présentation des supports de l'écriture dans l'Antiquité, les participants s'exercent à l'écriture cursive romaine en utilisant le calame et l'encre.



PEINTURE ANTIQUE

La technique utilisée pour réaliser une peinture murale est celle du poncif. Elle permet de reporter un motif sur une surface à peindre. Après avoir choisi leur modèle, les participants le reportent sur un support recouvert de plâtre puis réalisent une peinture selon la technique de la tempera (pigments naturels et jaune d'œuf).



POINÇONS

(DÉCORATION DE CÉRAMIQUE SIGILLÉE)

Pendant l'Antiquité, les potiers utilisaient des poinçons pour décorer la céramique dite sigillée, utilisée pour le service de la table. Durant cet atelier, les participants façonneront leur propre poinçon en argile.



POTERIE

Après avoir découvert la poterie et le travail des potiers durant l'Antiquité, les participants fabriquent leur propre coupe en utilisant la technique du montage au colombin.



GASTRONOMIE ROMAINE

Cet atelier comprend une présentation de l'alimentation romaine qui peut être complétée d'un quiz et/ou d'une partie pratique, avec recettes fournies, afin de réaliser des douceurs salées et sucrées, accompagnées de boissons.

ARTS ET TECHNIQUES AU MOYEN ÂGE



CALLIGRAPHIE

Le terme calligraphie vient du grec *kallos*, la beauté et *graphein*, écrire. L'atelier débute par une présentation de l'écriture au Moyen Âge (histoire, support, outils) puis les participants reproduisent un texte à la plume d'oie et à l'encre, à la manière des copistes médiévaux.



ENLUMINURE

Le terme enluminure vient du latin *illuminare*, illuminer. Il désigne les lettrines ou miniatures qui décorent les manuscrits du Moyen Âge. Les participants découvrent l'enluminure (histoire et techniques) puis, à l'aide de modèles, réalisent leur propre création à la peinture.



BLASON, L'ART DE L'HÉRALDIQUE

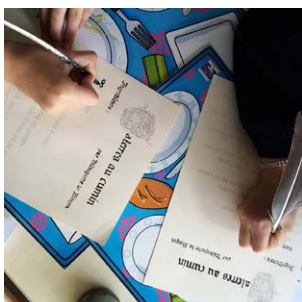
Les armoiries ou blasons sont les emblèmes des chevaliers, des grandes familles mais aussi des villes.

Les participants découvrent l'art de l'héraldique et ses codes puis réalisent leur propre blason.



BESTIAIRE

Les participants découvrent la richesse de la symbolique animale à travers les bestiaires médiévaux. Ils réalisent ensuite leur propre animal hybride en découpant et assemblant des animaux tirés des images médiévales ou issus de leur imagination.



GASTRONOMIE MÉDIÉVALE

La cuisine médiévale est très riche, mêlant des influences de toute l'Europe et de l'Asie. La variété des recettes et le faste des banquets a de quoi étonner !

Après une présentation, les participants calligraphient une recette.



JARDIN MÉDIÉVAL

Le jardin tient une grande place dans la vie médiévale. Qu'il s'agisse d'un lieu d'agrément, d'un potager ou d'un jardin des simples (médicinal), il allie utilité, symbolique et esthétique. Les participants sont amenés à calligraphier un texte sur les jardins.



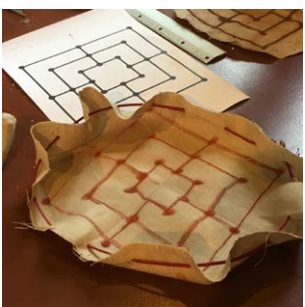
HERBIER

Des herbiers dessinés de Dioscoride, aux herbiers de plantes séchées associés aux traités médiévaux, nous verrons à quoi sert ce guide sur les plantes. Après avoir fait sécher une plante (non fournie par le CLEM), les participants réalisent leur page d'herbier.



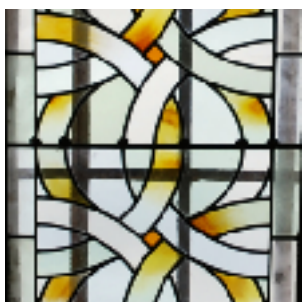
PEINTURE MURALE MÉDIÉVALE

La technique utilisée pour réaliser une peinture murale est celle du poncif. Elle permet de reporter un motif sur une surface à peindre. Après avoir choisi leur modèle, les participants le reportent sur un support recouvert d'enduit puis réalisent une peinture selon la technique de la tempera (pigments naturels et jaune d'œuf).



JEUX DU MOYEN ÂGE

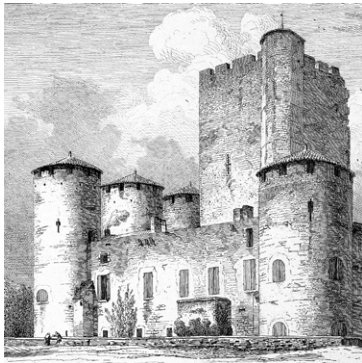
Au Moyen Âge, les divertissements sont très variés : musique, théâtre, danse, jouets et jeux. Un grand nombre d'entre eux ont une origine antique et sont toujours utilisés de nos jours. Les participants réalisent leur propre jeu de table.



VITRAIL

Le travail du verre existe depuis l'Antiquité mais c'est au Moyen Âge que les églises vont se parer de véritables murs de lumières. Après avoir parcouru l'histoire du vitrail et sa technique, il s'agira de réaliser son propre vitrail en papier.

LE XIX^E SIÈCLE EN IMAGES

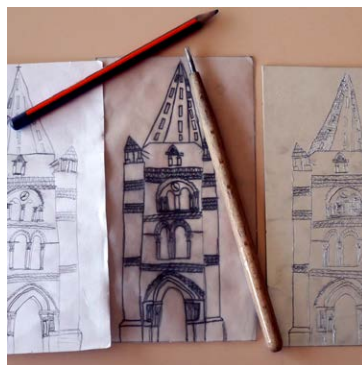


GRAVURE À LA MANIÈRE DE LÉO DROUYN

Dessinateur, peintre et graveur, spécialiste du Moyen Âge, Léo Drouyn (1816-1896) nous a laissé un témoignage iconographique considérable sur les monuments aquitains (plus de 5000 dessins et 1500 gravures).

L'animation propose de faire découvrir l'œuvre de cette figure emblématique et la technique de la gravure à travers le patrimoine de proximité. Les participants réalisent une estampe gravée sur TetraPak en présence de Clémentine Pace, artiste graveuse.

Nécessite plusieurs séances



ILLUSIONS D'OPTIQUE

Dupés par certains montages, nos yeux voient des choses qui n'existent pas... Après une présentation du fonctionnement de nos yeux et de la stéréoscopie (vision en relief), les participants découvrent comment fonctionne notre vision binoculaire. Ils sont ensuite amenés à réaliser un thaumatrope.



VISITES PATRIMONIALES

A group of people, mostly young adults, are walking away from the camera on a narrow cobblestone path. They are dressed in casual outdoor clothing, some with backpacks. The path is flanked by old stone walls and buildings. In the background, a white van is parked on a slightly elevated street. The scene is bright and sunny.

Fort de 35 ans d'existence et de l'expertise de ses membres, le CLEM propose des visites et jeux de piste sur de nombreux sites en Nouvelle-Aquitaine, sur circuits préétablis ou à la demande. Les parcours peuvent être accompagnés d'ateliers et livrets-jeux.

En outre, le CLEM s'est vu confier la médiation de la villa gallo-romaine de Loupiac, en partenariat avec le Comité de sauvegarde de la villa de Saint-Romain.

Pour voir les monuments que nous faisons visiter et nos parcours pédagogiques, direction notre site clempatrimoine.com



NOUS CONTACTER

05 57 12 10 16

06 10 49 70 90

contact@clempatrimoine.com

clempatrimoine.com

