

Pop-up Collections

« Art et histoires »

Dossier pédagogique

Musée des beaux-arts



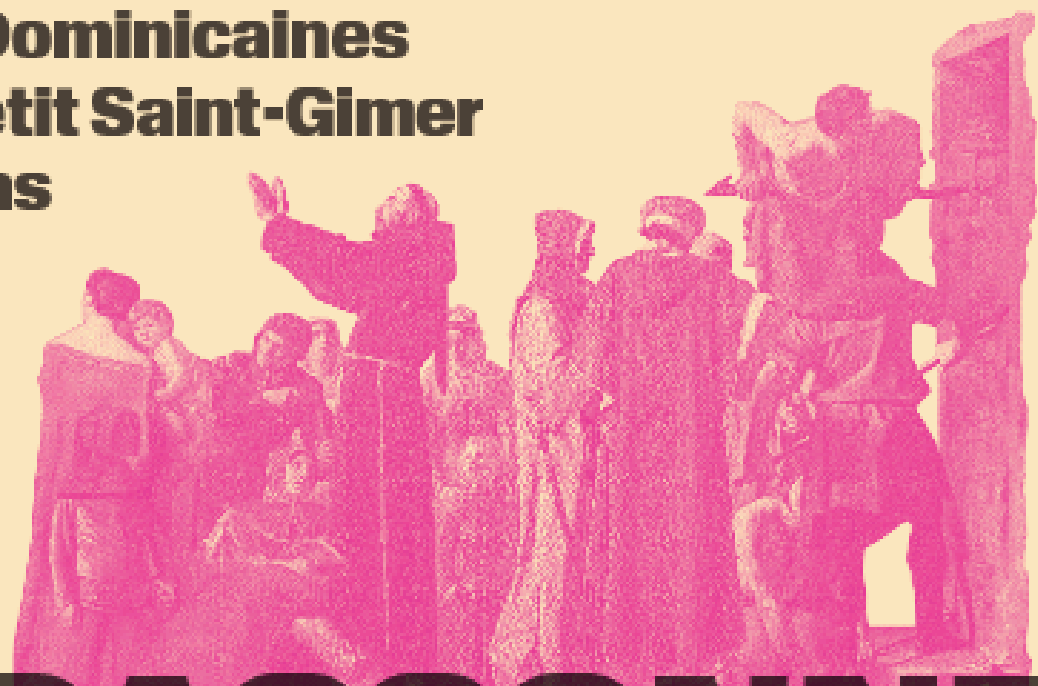
4 juin 2026 - 17 octobre 2026

POP-UP COLLECTIONS



**ART ET HISTOIRES
05.06 – 17.10 2026**

**Musée des Beaux-Arts
Centre d'Art Contemporain
Chapelle des Dominicaines
Chapelle du petit Saint-Gimer
Halle aux Grains**



CARCASSONNE



Entrée libre
www.carcassonne.org



Sommaire

- **Préambule** p. 4
- **Art et histoires : « Le paysage »** p. 6
→ *Ateliers pédagogiques*
- **Art et histoires : « Le portrait »** p. 12
→ *Ateliers pédagogiques*
- **Art et histoires : « La scène de bataille »** p. 15
→ *Ateliers pédagogiques*
- **Art et histoires : « Collection permanente »** p. 21
→ *Ateliers pédagogiques*
- **Atelier « Carcassonne, ville tissu et de bleu »** p. 32
- **Atelier « La place de la couleur chez les tout-petits »** p. 37
- **Glossaire** p. 40
- **Pour aller plus loin** p. 42

Préambule

Pop-up Collections propose un parcours d'art contemporain dans cinq lieux patrimoniaux de la Ville de Carcassonne, invitant le public à porter un regard nouveau sur ces espaces qui ont traversé les âges. Issue d'un dialogue entre trois des collections incontournables d'Occitanie, celles du musée des beaux-arts de Carcassonne, du Frac Occitanie Montpellier et des Abattoirs, cette grande exposition explore les relations entre passé et présent, patrimoine et création, territoire et collections.

« Art et histoires » constitue le fil conducteur qui se déroule à partir de la peinture de Jean-Paul Laurens, *Les emmurés de Carcassonne*, datée de 1879. Il s'agit de l'une des rares œuvres de la collection du musée des beaux-arts qui évoque le cruel passé religieux de la Cité au Moyen Âge au travers de l'épisode de la délivrance des Albigeois, prisonniers de l'Inquisition. Malgré la violence du sujet, c'est le geste d'apaisement du franciscain Bernard Délicieux, à l'adresse du peuple carcassonnais, qui y occupe une place centrale. Dans une même logique, l'exposition met en évidence des histoires plurielles au sein de la grande Histoire.

Pop-up Collections réunit ainsi des œuvres aux médiums variés (peintures, sculptures, installations, vidéos et photographies) de plus de 50 artistes de différentes périodes, origines et nationalités. Ils construisent des récits en marge de l'histoire officielle, en utilisant ou détournant les codes de l'art, tout en révélant des mémoires personnelles et collectives. Chaque œuvre agit comme un pop-up ouvrant sur des esthétiques singulières, dépliant de multiples strates d'interprétation et de nouvelles lectures des événements passés et présents.

Au musée des beaux-arts, les créations contemporaines font référence à l'Histoire et à l'histoire de l'art. Elles suivent le cheminement des salles d'exposition et ponctuent les collections permanentes, faisant écho aux œuvres classiques.



Jean-Paul Laurens, *Les emmurés de Carcassonne*, 1879.



Raynaud, *Les emmurés de Carcassonne*, 1988.



Alain Bublex



Liliana Porter



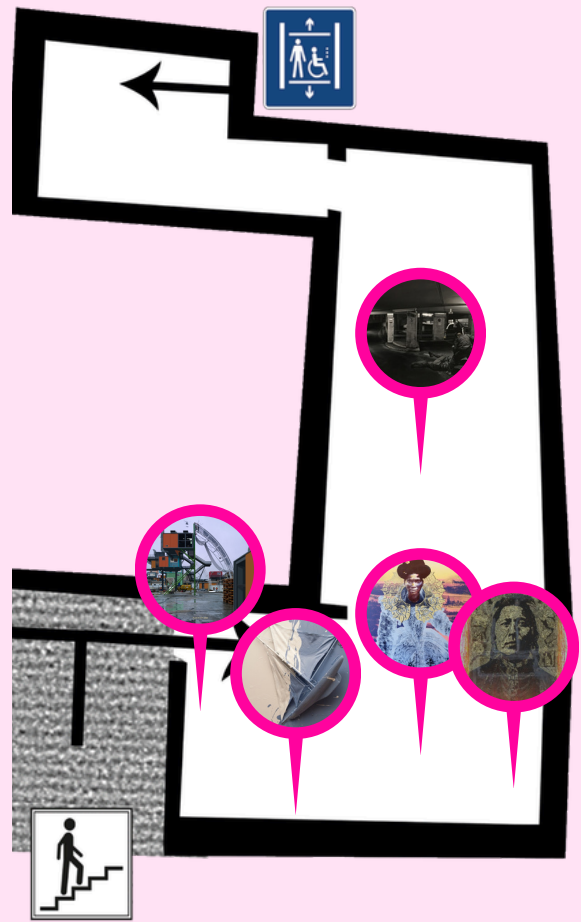
Raphael Barrontini



Walter Barrientos

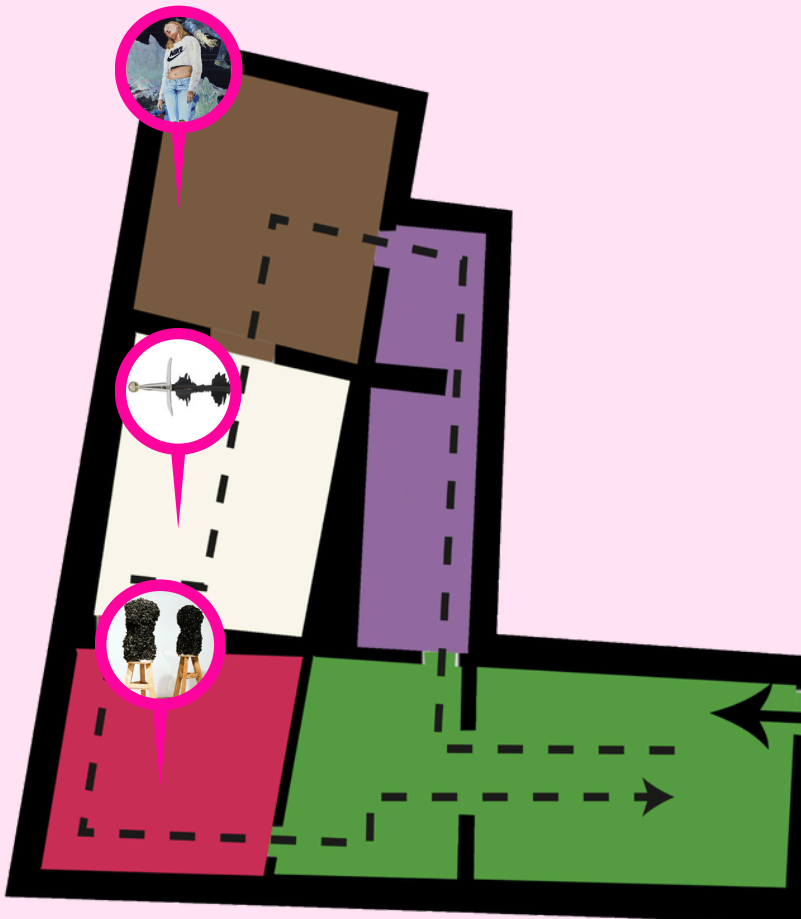


Guillaume Bresson



Salle exposition temporaire

Salle collection permanente



Johan Creten



Mathieu Boisadan



Le Gentil Garçon



Art et histoires

Le Paysage

1



Alain Bublex, *Plug-in City (2000) - Montpellier Saint-Roch (1)*, série Plug-in City, 2013

Alain Bublex commence sa carrière comme designer industriel chez Renault, où il fait la connaissance de Milen Milenovich. De leur rencontre naît un travail sur la matérialisation d'une cité fictive (réalisée en dessin vectoriel), localisée au Canada : « Glooscap ». La matérialisation de cette cité est également enrichie de documentation telle que des cartes, des études...

Après ce premier travail, les œuvres ultérieures de Bublex plongent le spectateur dans un espace-temps doublement fictionnel. L'artiste prolonge sa réflexion sur l'inachèvement de la réalité matérielle.

L'œuvre

Plug-in City (2000) — Montpellier Saint-Roch (1) et (2) s'inscrit dans une série. Cette dernière s'inspire des travaux du groupe d'architectes britannique « Archigram » et de leur projet conçu par Peter Cook en 1964.



Plug-in City, Peter Cook, Archigram, 1964

Plug-in City est le résultat d'une commande du groupe Vinci et de Gares & Connexions/SNCF pour les 30 ans des Fonds Régionaux d'Art Contemporain. Ce cliché met en avant le chantier de la gare Montpellier Saint-Roch, entamé en 2013.

L'œuvre semble être un « arrêt sur image » : certains éléments de la nouvelle nef sont déjà visibles. Ce passage peut également se prolonger et se réinventer, puisqu'il se trouve dans un entre-deux. Bublex intègre des éléments rétrofuturistes au **dessin vectoriel**. Ainsi, il nous interroge sur le rapport que l'on entretient avec l'espace urbain, nos modes de vie et de déplacement.



Nef de la gare Saint Roch à Montpellier



Parallèle avec le musée



Henri Valensi, *La cité de Carcassonne*, 1934

Henri Valensi est un artiste peintre du XXe siècle. Très tôt, il désire renouveler les codes artistiques. Pour cela, il cherche à opposer la mobilité du présent et l'immobilité du passé. Cet objectif émerge chez l'artiste dans un contexte particulier : la question de la représentation du monde est bouleversée par l'apparition de la photographie au milieu du XIXe siècle, mettant au défi les peintres qui étaient jusqu'alors les seuls détenteurs de la représentation du réel. Son œuvre s'inscrit dans le mouvement **musicaliste**.

L'œuvre

Valensi réalise une série de portraits de villes à partir de sa mémoire et de ses souvenirs, notamment de sa visite de la cité de Carcassonne.

Ici, l'artiste a pour volonté de moderniser le passé plutôt que d'exploiter l'histoire moderne de la ville. Avec cette œuvre, Henri Valensi dépeint le rayonnement de la Cité au Moyen Âge et non les restaurations de Viollet-le-Duc. La cité de Carcassonne est illustrée à la manière des enluminures, dont les couleurs rouge et bleu dominent sur un fond or. Les éléments architecturaux, comme la cathédrale et le château, sont deux piliers importants du Moyen Âge.

L'or, quant à lui, posé par plaques en deux tons or rouge et or jaune, symbolise également le rayonnement passé et la richesse de la Cité.

Comparaison



- Utilisation du dessin vectoriel à partir d'une photographie.
- L'artiste utilise un paysage réel en métamorphose pour y insérer des éléments rétrofuturistes.
- Interroge l'espace urbain moderne dans un entre-deux.



- Volonté de renverser l'ordre ancien à l'heure où l'apparition de la photographie met au défi les peintres.
- L'artiste utilise un paysage réel qu'il renouvelle par l'introduction des mathématiques et de la géométrie dans la conception.
- Interroge l'histoire passée par la modernisation de sa représentation.



2

Liliana Porter, *Untitled at Sea*, 2018

Liliana Porter étudie aux Beaux-Arts de Buenos Aires et se dirige rapidement vers la pratique de la gravure. Sa carrière artistique est marquée par les événements politiques : en 1957, elle décide de s'installer au Mexique après le coup d'État en Argentine contre le président Juan Perón.

C'est au Mexique qu'elle fait la connaissance de nombreux artistes et écrivains, ce qui la mène à réaliser sa première exposition à l'âge de 17 ans. Au cours de sa carrière, Porter explore de nombreux supports comme la gravure, la photographie, la peinture, le dessin, l'installation, la vidéo et même le théâtre. Elle participe également à de nombreuses expositions, dont une collective : *Radical Women : Latin American Art, 1960-1985*.

Ces explorations artistiques s'inscrivent à la frontière entre réalité et représentation.

L'œuvre

Untitled at Sea est une œuvre qui explore la juxtaposition des supports, à travers une toile et des objets issus d'une collection de figurines, de jouets ou encore de souvenirs amassés au cours de ses voyages.

Pour l'artiste, les objets ont une double vie : ils sont à la fois objets ornementaux sans fonction importante, mais peuvent en parallèle être animés par le spectateur.

Plusieurs objets sont collés sur la toile blanche et bleue, abordant la thématique du naufrage. La couleur blanche occupe une place importante dans le triptyque ; cependant, une vaste coulure bleue surgit sur la droite, comme si la mer envahissait la peinture elle-même en emportant avec elle le bateau.

Liliana Porter s'inspire également de voyages littéraires, notamment d'*Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, et particulièrement du passage où Alice pleure tellement que ses larmes se transforment en mer dont les flots l'emportent au loin.



Alice au pays des Merveilles, Walt Disney Pictures, 1951.

Parallèle avec le musée



Martinus Schouman, *Marine*, XVIIIe s

Martinus Schouman, né en 1770 aux Pays-Bas, apprend la peinture auprès de M. Versteeg et de son oncle Aert Schouman. Ses œuvres font référence principalement à Amsterdam à son port, dévoilant une connaissance approfondie des navires et des aspects de la mer chez l'artiste.

L'œuvre

Plusieurs bateaux, embarcations de pêcheurs ou navires de haut bord (bateaux représentant la force vive de la marine de guerre, comme les vaisseaux et les frégates), affrontent une mer houleuse et agitée. Au loin, le clocher d'un port se découpe sur l'immense ciel nuageux qui occupe les deux tiers de la toile. Cette peinture s'inscrit dans la tradition des toiles réalisées par des artistes nordique au XVIIIe siècle, comme Van de Velde.

Un jeu de lumière et l'ombre portée des vagues menacent les bateaux, prêts à les faire chavirer, comme en témoigne la position des embarcations.

Qu'est-ce qu'une marine ? C'est un sous-genre pictural qui représente la mer sous toutes ses formes. Elle dépeint souvent des scènes de navires dans différentes situations, telles que des batailles ou des luttes contre les éléments. La marine connaît un essor entre le XVIIIe et le XIXe siècle.

Comparaison

- Ce triptyque s'inscrit entre la scène de genre, le paysage et la peinture d'histoire, réinventant les grands registres de l'histoire de l'art comme la peinture marine.
- Il détourne une thématique tragique grâce à un élément jovial qu'est le jouet.
- L'artiste renoue avec la vision romantique, plaçant l'homme face au sublime de la nature et rappelant sa position dérisoire.



- Scène inscrite dans les registres de l'histoire de l'art : la marine.
- Scène de naufrage traditionnelle et tragique, montrant l'impuissance des bateaux et des hommes face aux éléments déchaînés.

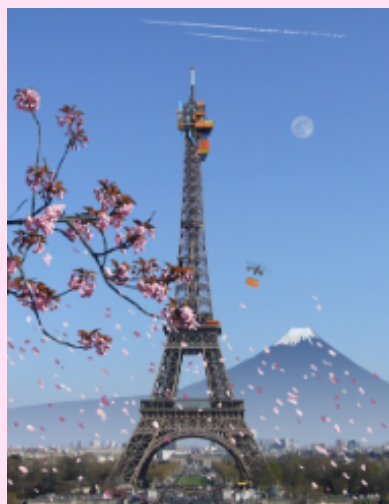
Ateliers pédagogiques

Plug-in City (2000), Alain Bublex

Untitled at sea, Liliana Porter



Week-end en Normandie (Objets trouvés),
épreuve chromogène laminée diasec sur
aluminium (photographie)



Cherry Blossom Eiffel 5 (Objets
trouvés), Paris



68-74 quai de la rappée, 2011
épreuve chromogène laminée
diasec sur aluminium
(photographie)

Maternelle (PS-MS-GS) Cycle 1-2

Atelier 1 : Découvrir la fiction et le réel à travers le jeu et l'imaginaire.

Durée : 3 séances de 30-45 minutes.

Objectifs :

- Distinguer réel et imaginaire à travers des œuvres d'art.
- Expérimenter le collage et l'assemblage.
- Développer la créativité par le jeu.

Séance 1 : Découvrir la ville imaginaire d'Alain Bublex

- **Activité** : présentation de l'œuvre *Plug-in City* d'Alain Bublex (projection ou reproduction).
- Question : « Qu'est-ce qui est réel ? Qu'est-ce qui est imaginaire ? ».
- **Atelier** : dessinez une ville imaginaire avec des formes géométriques et des objets (cf Paul Klee).
- **Matériel** : Feuille A3, ciseaux, colle, objets (grosses perles, légo ©, cubes ...).

Séance 2 : Création d'une ville géante en 3D.

- **Activité** : construisez une maquette géante d'une ville imaginaire. Chaque élève peint un carton d'une couleur et le transforme en bâtiment en incluant une porte, des fenêtres... Les cartons devant être assemblés pour faire une ville. On peut lister avec les élèves les bâtiments essentiels d'une ville.
- **Matériel** : Carton, gouache, colle, divers objets.
- **Références** : *Glooscap* d'Alain Bublex, *Les Cités obscures*, série de bande dessinée de fantasy créée par le dessinateur François Schuiten et le scénariste Benoît Peeter. *King Kong* 1933 et *Métropolis* Fritz Lang 1927, décors urbains.

Séance 3 : Le naufrage ludique de Liliana Porter.

- **Activité** : sur une plaque de contreplaqué, collez des jouets apportés par les enfants. Créez une scène de naufrage avec ces jouets. Peindre tout en blanc, renversez de la peinture de couleur (technique de coulures). Plusieurs panneaux peuvent être faits avec le thème des quatre saisons par exemple.
- **Matériel** : jouets, gouache, contreplaqué, bâche.
- **Organisation** : prévoir un temps et un espace de séchage.
- **Référence** : *Untitled at Sea* de Liliana Porter, peinture acrylique et objets collés sur toile.
- **Pour aller plus loin avec des cycles 3** : *Maison V / voyage au bout de la nuit*. En hommage au célèbre roman de Louis Ferdinand Céline (1894-1961), cette maison joue sur l'évocation de ce voyage qui n'en finit pas d'empirer. Chaque page du livre nous fait descendre un peu plus profondément dans l'abîme et élève, dans un même mouvement inverse, notre lucidité. Composée d'une trentaine de tableaux disposés en vis-à-vis où se mêlent bateaux, mer et rouille, cette maison fait écho au thème du voyage initiatique.

Installation composée de 30 tableaux (acrylique, émulsion, shellac, huile et plomb sur toile).

Lien avec le musée des beaux-arts de Carcassonne : Observez les marines.



Martinus Schouman, *Marine*, XVIIe s



Liliana Porter, *Untitled at Sea*, 2018



Van Del Velde, *Marine*, 1672



Paul Klee, *Château et Soleil*, 1928

Art et histoires

Le Portrait

3



Raphaël Barontini, *The Lewoz Queen*, 2022

L'œuvre

Ce portrait imaginaire d'une femme noire en **tenue d'apparat** symbolise le personnage principal d'un Lewoz.

Le Lewoz est une manifestation traditionnelle musicale et dansée, originaire de Guadeloupe, née durant la période de l'esclavage.

Le visage de la femme est une photographie du début du XXe siècle prise au Rwanda. La composition du portrait s'inspire des portraits royaux qui émergent à la Renaissance, instaurant ainsi des codes académiques réemployés par les dirigeants et hauts dignitaires européens de l'époque.

Le costume et le paysage proviennent d'œuvres de l'époque moderne. Le costume s'inspire du *Portrait de Louise de Lorraine* par François Clouet, peintre du roi de France, tandis que le paysage emprunte des éléments à l'œuvre *Paysage avec Saint-Jérôme* de Joachim Patinir.

Le vêtement renverse ici les hiérarchies sociales et raciales, où la représentation du pouvoir est détournée.

Joachim Patinir, *Paysage avec Saint-Jérôme*, 1515-16-17

Raphaël Barontini est un artiste né à Saint-Denis, peintre et collagiste, ancien élève des Beaux-Arts de Paris. Il est très attentif aux traces souvent effacées de la colonisation dans la mémoire nationale.

Son travail explore la tradition du portrait de cour en bousculant les codes à travers une démarche résolument pop, par l'inclusion du collage. Ce travail de collage est numérique et s'appuie sur des photographies collectées lors de ses recherches dans des centres d'archives tels que la BNF.

Barontini développe un goût pour l'hybridation et la **créolisation**. Dans un premier temps, il se consacre à sa ville natale, Saint-Denis, ville d'immigration. Puis, durant ses années à Paris, il déambule dans le Louvre et s'intéresse aux codes de la peinture classique pour les réinterpréter en mêlant les époques et les identités sociales.



François Clouet, *Portrait de Louise de Lorraine*, 1575.



Parallèle avec le musée



Hyacinth Rigaud, *Portrait de François Ier Castanier*, XVIIIe s

Hyacinthe Rigaud est un artiste né à Perpignan. Il entame son apprentissage à Montpellier chez son oncle, puis à Lyon, où il travaille d'après Van Dyck. Il se perfectionne ensuite à Paris, devenant le protégé du peintre Le Brun. En 1684, il est agrégé à l'Académie royale de peinture et de sculpture et remporte le prix de Rome. Il peint alors de nombreux portraits, dont celui du duc d'Orléans, cette dernière commande assoit sa réputation, au point de recevoir une double commande pour les portraits de Philippe V et de Louis XIV. Il devient ainsi le portraitiste officiel de la cour jusqu'à sa mort.

La famille Castanier

Les Castanier sont issus d'une famille de paysans ayant gravi les échelons sociaux sur plusieurs générations grâce à l'industrie du textile. Guillaume III devient marchand drapier comme son père et fonde une manufacture située à la Trivalle en 1694, qui devient manufacture royale deux ans plus tard.

Il lègue à ses deux fils, Guillaume IV et François I, une industrie importante au sein de la région. Les deux frères élèvent la fortune familiale en poursuivant le commerce développé par les générations précédentes. Cependant, le cadet François décide de laisser à son frère les affaires de Carcassonne pour partir à Paris et y ouvrir une banque. À la mort de Louis XIV, la situation économique de la France est critique et de nombreux marchands et banquiers font faillite, à l'exception de François. Il devient par la suite conseiller du roi au sein de la Compagnie française des Indes et aide financièrement son frère Guillaume IV. Il termine sa carrière en étant nommé par le roi Louis XV surintendant des finances de la Reine.

L'œuvre

Présenté en mi-corps, tourné vers la droite mais la tête de trois quarts, François Castanier pose un regard serein et légèrement souriant vers le spectateur. Sa perruque grise retombe en boucles abondantes sur un manteau de velours bleu doublé de soie chamarrée, caractéristique des portraits de Rigaud.

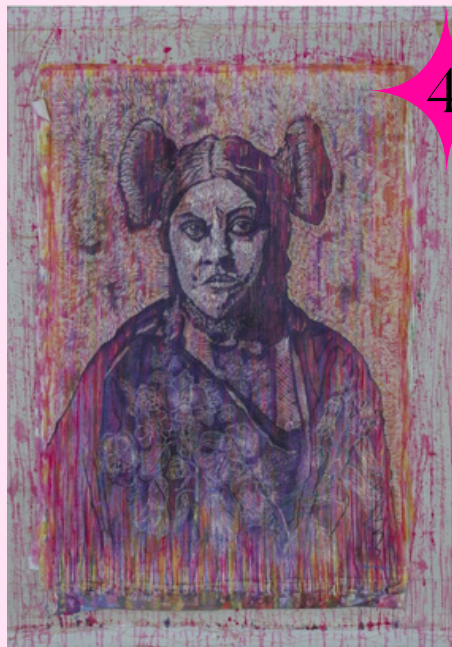
Comparaison

- Utilisation des codes du portrait académique, et notamment du portrait d'apparat.
- Imagination d'une histoire fictionnelle d'esclaves qui se seraient appropriés la culture de l'indigo.
- Volonté de faire rayonner une culture affranchie des influences européennes.



- Utilisation des codes du portrait académique et notamment du portrait bourgeois.
- Histoire réelle d'une famille de marchands-drapiers.

- Élévation d'une classe sociale grâce à l'industrie du textile et à la culture des plantes tinctoriales, par la création d'une manufacture devenue manufacture royale. 13



Walter Barrientos, *Volveremos*,
série Indios de America del Norte,
2017

Walter Barrientos est un artiste d'origine péruvienne travaillant sur la figuration narrative. Ses œuvres s'inspirent de ses origines, du travail de la terre des paysans andins et de l'histoire du continent américain et de l'Europe. Ses créations sondent l'histoire et revisitent fréquemment les grands maîtres classiques de la peinture et de la gravure.

Il étudie aux Beaux-Arts de Lima et se spécialise dans la gravure, découvrant ainsi de grands maîtres tels que Dürer, Rembrandt ou encore Goya. Barrientos développe son style et ses techniques de gravure, nommées la **gravure tectonique**.

Influencé par les événements politiques des années 1980, notamment le conflit armé péruvien opposant le gouvernement aux guérillas du Sentier Lumineux (Sendero Luminoso) du leader Abimael Guzmán et au mouvement révolutionnaire Tupac Amaru, Walter Barrientos se sent, tôt dans sa carrière, impliqué par le sort des femmes et des hommes subissant des répressions.

L'œuvre

Les œuvres présentées s'inscrivent dans la série *Indios de America del Norte*, où il s'agit d'évoquer les nobles figures de ces martyrs de la conquête de l'Ouest.

Son travail interroge les thématiques de l'exode, de l'histoire personnelle, du déracinement, des flux migratoires, de la géopolitique, du climat, de l'écologie ou d'autres sujets de société. Cette série développe ces problématiques, notamment celle des populations déplacées et massacrées.

Pour cela, Barrientos utilise de vieux papiers du XIXe siècle dont il a partiellement effacé le texte, pour ensuite durcir la surface à l'aide de plusieurs couches de colle afin de créer des strates archéologiques. Ces strates sont creusées comme au burin sur une matrice, selon la technique classique de la gravure. Cette technique permet à Barrientos de se rapprocher des méthodes ancestrales des Indiens, qui gravaient sur des peaux de bêtes.

Ces portraits représentent des icônes et des martyrs, témoins d'un passé effrayant. Cette série a été créée à l'arrivée de Donald Trump au pouvoir, comme une manière de dénoncer sa politique envers les minorités.



Walter Barrientos, *Cheyenne*,
série Indios de America del
Norte, 2017



Frank Rinehart, *Thunder Cloud*, XIXe s

Parallèle avec le musée



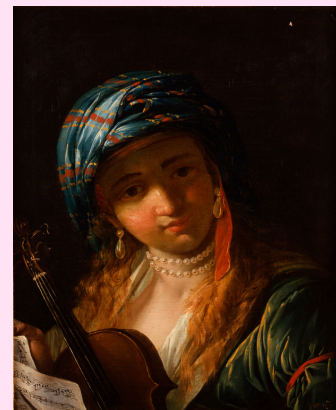
Jacques Gamelin, *Sainte-Cécile*, XVIIIe siècle

Valérien et son frère Tiburce se font baptiser, mais ils seront dénoncés pour avoir enterré des chrétiens et condamnés à la décapitation. Cécile, malgré le drame, continue de convertir les âmes. Un jour, elle est à son tour dénoncée et subit le supplice de l'eau bouillante, mais elle survit. Elle est alors condamnée, comme son époux, à la décapitation ; cependant, le bourreau échoue après deux tentatives et la laisse agoniser durant trois jours. Au moment de rendre son dernier souffle, elle entend une musique céleste et devient la sainte protectrice des musiciens.

Sainte-Cécile est représentée à mi-corps et nous observe. Elle est coiffée d'un turban bleu à bandes rouges et jaunes, laissant quelques mèches blondes tomber sur ses épaules. Elle porte des boucles d'oreilles en forme de gouttes d'eau. Ses vêtements évoquent la richesse de sa famille. Elle porte un collier de deux rangées de perles symbolisant sans doute son martyre. Devant elle, à gauche, on aperçoit un violon, et elle tient une partition dans sa main droite, permettant de la reconnaître comme la sainte patronne des musiciens.

Comparaison

- Figure de martyr de la conquête de l'Ouest.
- Dénonciation de la politique de certains pays envers les minorités.
- Portrait créé à partir de photographies et retravaillé avec des matériaux mixtes, pour être ensuite rehaussé à l'huile ou encollé.
- L'artiste s'inspire de son histoire personnelle dans le but de retrouver ses racines et d'inscrire sa propre empreinte.



- Figure de martyr chrétien.
- Œuvre inscrite dans la peinture religieuse, genre pictural noble. Les sainte, incarnent un idéal de beauté divine.
- Mise en avant du personnage par la lumière et les accessoires qu'elle porte.

Ateliers pédagogiques

The Lewoz Queen, Raphael Barontini

Cheyenne et Volveremos, Walter Barrientos

Élémentaire (CP-CE1-CE2-CM1-CM2)

cycle 2-3

Atelier 2 : Raconter une histoire à travers l'art

Durée : 4 séances de 1 heure.

Objectifs :

- Comprendre la narration visuelle.
- Expérimenter le collage et la peinture.
- Découvrir des techniques mixtes.
- Découvrir l'histoire des minorités.



Séance 1 : Découvrir les portraits fictionnels de Raphaël Barontini.

- **Activité** : analysez *The Lewoz Queen* (projection ou reproduction).
- **Discussion** : « Comment l'artiste raconte-t-il une histoire à travers ce portrait ? »
- **Atelier** : créez un portrait en collage (photos, tissus, dessins), inspiré d'une histoire inventée.
- **Matériel** : photos découpées, tissus, peinture, colle.
- **Lien avec le musée des beaux-arts de Carcassonne** : comparez avec les portraits classiques.

Séance 2 : La gravure tectonique de Walter Barrientos.

« J'ai toujours travaillé la gravure avec un objectif très expérimental, tout spécialement la technique de la « tectonique ». Elle consiste à faire subir une importante pression au papier afin de mémoriser les formes et lui donner du relief. Passés sous la pression de la presse, la planche craque, le papier explose, d'où le terme de tectonique en référence à l'écorce terrestre. Je l'ai déclinée depuis les années 1980 de nombreuses fois dans mes gravures en particulier dans la série Ternura Eterna de 2012, Tierno de 2019 ou Tectonica de 2018. Dans cette dernière série, totalement blanche, épurée, je suis revenu à mes origines. J'ai imaginé un répertoire de formes organiques et de signes abstraits en résonance avec les symboles de l'art pré-colombien, un peu comme s'il s'agissait d'un alphabet en bas-relief ». **Walter Barrientos, 2019**

- **Activité** : découvrez la technique de la gravure « tectonique » de Walter Barrientos. Imprimez des dessins de type coloriage pour montrer des exemples de dessins comme une licorne, un poney, une raquette de tennis, un instrument de musique.
- **Atelier** : créez une gravure sur carton ou polystyrène, en utilisant des outils pour creuser et peindre.
- **Matériel** : carton, polystyrène, outils (couteaux en plastique), bouchon de stylo bille, encre.
- **Référence** : *Cheyenne* de Walter Barrientos.

Séance 3 : Peinture et collage narratif.

- **Activité** : créez un livre géant mêlant peinture et collage pour raconter une histoire.
- **Matériel** : feuille canson format A3, peinture, collages.
- **Référence** : *Volveremos* de Walter Barrientos.
- **Exposition des œuvres** : médiation - préparez les élèves à présenter leurs travaux.

Art et histoires

La scène de bataille

5



Guillaume Bresson, *Sans Titre*, 2013-2017

Guillaume Bresson est un artiste diplômé de l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris. Son travail sonde les notions de mise en scène et de gestuelle dans la peinture classique. Son processus de création s'appuie notamment sur la technique du **clair-obscur** et de la **grisaille**, tout en puisant dans un répertoire classique avec les compositions de Nicolas Poussin, permettant ainsi de mettre en place des tableaux d'histoire contemporaine qui traitent de la violence urbaine.

Au début de sa carrière, il se fait remarquer pour ses scènes d'affrontements dans des zones urbaines, au rendu hyperréaliste et à la précision quasi photographique. Ce résultat est le fruit d'un long travail en amont, ponctué de séances de poses avec des modèles, de collectes d'images, de choix d'accessoires et de modélisations 3D.

Ses œuvres évoquent les fractures sociales et les tensions de classes, traduites de manière monumentale ou sacrée, registre réservé à l'origine à la peinture d'histoire pour les rois, les batailles et les grands événements, voire au martyr ou au défunt.

L'œuvre

La scène montre un règlement de compte violent dans un parking souterrain, à l'abri des regards. Les personnages sont identifiables grâce à leurs survêtements. Un premier groupe de trois personnes se détache au premier plan de la composition. L'une d'elles est au sol, cherchant à se protéger de ses deux bourreaux, dont l'un est en suspension au-dessus d'elle, laissant entrevoir la violence du coup à venir.

Au fond de la scène, un quatrième personnage est lancé dans sa course pour rejoindre le groupe : vient-il en aide ? Donner l'alerte ? Ou participer au lynchage ?

Cette œuvre peut dialoguer avec les portraits de la série *Sans Titre*, 2020. Sur certains de ces portraits, les protagonistes de *Sans Titre*, 2013-2017 se retrouvent peints à fresque sur des édifices (technique de peinture murale utilisant un enduit de chaux frais pour que les pigments tiennent plus longtemps). Ces visages contemporains prennent des allures antiques, à l'image des **portraits funéraires du Fayoum** datant de l'Égypte romaine.



Guillaume Bresson, *Sans Titre*, 2020, chapelle des Cordeliers
Toulouse

Parallèle avec le musée



Jacques Gamelin, *Choc de Cavalerie*, XVIIIe s

Jacques Gamelin obtient le titre de Professeur et Peintre de bataille en 1771.

En 1793, la Convention déclare la guerre à l'Espagne, aussitôt l'armée espagnole commandée par Don Antonio Ricardos Carillo envahit le Roussillon. Une vaste campagne militaire se tient dans la région opposant l'armée espagnole et les troupes républicaines. Jacques Gamelin s'engage dans l'armée des Pyrénées-Orientales poussé par le désir de voir de près ces engagements d'hommes et de chevaux qu'il s'était jusqu'alors complu à imaginer et mettre en scène. De plus, Jacques Gamelin reçoit l'ordre de peindre « les batailles et les victoires remportées par l'armée des Pyrénées-Orientales ».

L'œuvre

La composition de la scène de bataille suit le schéma traditionnel de ce genre : mêlée humaine au centre de laquelle un cavalier se détache, affrontant un second cavalier. Cependant, aucun élément ne vient « situer » la scène ; à l'arrière-plan, aucun village, aucun escarpement n'apporte d'illusoire décor. La scène est traitée pour elle-même, et plus particulièrement le cavalier central, souligné par les couleurs vives utilisées, monté sur un cheval massif et charnu de type espagnol, et enfin son tricorne vole imperturbablement au vent. Gamelin compose cette scène dans un paysage dont le point central blanc pour attirer le regard, ici incarné par le cheval. De plus des zones d'ombre encadrent l'œuvre et un nuage de fumée, donné par la course des chevaux, semble engloutir une partie de la toile et menace de se propager à l'ensemble de la composition.

Qu'est-ce qu'une scène de bataille ? C'est un genre pictural dont le sujet est de représenter une scène souvent historique. Elle montre un espace réduit ou une vue complète du champ d'affrontement, sans permettre de distinguer les combattants en dehors des mouvements des corps d'armée.

Comparaison



- Inspiration de la peinture d'histoire et des grands peintres de l'Histoire tels que Caravage, Poussin...
- Utilisation du décor urbain comme nouveau champ de bataille.
- Scène facilement situable dans un espace fermé et caché.
- Personnages en action et en suspens, comme un arrêt sur image.



- Scène de bataille réalisée selon le schéma classique de ce genre.
- Scène se déroulant dans un décor extérieur, à la vue de tous.
- Aucun élément ne permet de situer géographiquement la scène.
- Personnages en action et en suspens, comme un arrêt sur image.

Ateliers pédagogiques

Sans Titre, 2013-2017, Guillaume Bresson

Collège (6e-5e-4e-3e)

cycle 3-4

Atelier 3 : Histoire de l'art : Art et engagement social.

Objectifs : analyse d'œuvres engagées. Réfléchir sur la violence et la mémoire.

Découvrir la violence chez Guillaume Bresson et Jacques Gamelin.



1. Contexte des œuvres

Guillaume Bresson, *Sans Titre* (2013-2017) : cette œuvre représente une scène de violence urbaine contemporaine, inspirée de faits divers ou de tensions sociales. Bresson utilise un style hyperréaliste, presque photographique, pour figurer une rixe dans un parking souterrain. Les personnages, vêtus de survêtements et de casquettes, sont saisis dans un moment de tension extrême, entre mouvement et immobilité.

Jacques Gamelin, *Choc de cavalerie* : peintre carcassonnais du XVIII^e siècle, il est connu pour ses représentations de batailles, souvent inspirées de l'Antiquité ou des conflits de son époque. Ses œuvres, comme *La Bataille de Rocroi* ou *Combat de cavaliers*, mêlent précision documentaire et dramaturgie théâtrale. Gamelin met en scène des corps en mouvement, des expressions de douleur ou de courage, et utilise des compositions dynamiques pour guider le regard du spectateur.

2. Points de convergence entre les deux œuvres

a. La violence comme sujet central

- **Gamelin** : ses scènes de bataille glorifient ou dénoncent la guerre, en montrant des corps en lutte, des chevaux qui s'affrontent et des paysages ravagés. La violence est héroïque ou dramatique, selon les codes de la peinture d'histoire.
- **Bresson** : sa scène de rixe urbaine montre une violence brutale et ordinaire, sans glorification. Les personnages sont des anonymes, pris dans un moment de désespoir ou de rage. Comme Gamelin, il fige l'action pour en révéler la dramaturgie, mais dans un cadre contemporain.

b. La composition et le mouvement

- **Gamelin** : utilise des lignes de force (diagonales, cercles) pour structurer ses batailles. Les corps s'entrelacent, créant rythme visuel qui guide l'œil.
- **Bresson** : reprend ce principe en organisant sa scène autour d'un triangle de tension : un personnage à terre, deux agresseurs, et un troisième en mouvement. La composition est cinématographique, comme un arrêt sur image.

c. Le traitement de la lumière et des ombres

- **Gamelin** : la lumière met en valeur les muscles des guerriers et les éclats des armes, créant un effet de sublime héroïque.
- **Bresson** : les ombres soulignent la violence sourde du parking souterrain, un lieu clos et oppressant. La lumière artificielle donne un aspect froid et réaliste à la scène.

d. La dimension historique et sociale

- **Gamelin** : peint des batailles historiques, souvent liées à des conflits politiques ou militaires.
- **Bresson** : transpose cette approche dans un contexte social contemporain. Sa scène de rixe évoque les tensions urbaines, les inégalités et la violence des marges. Comme Gamelin, il donne une dimension universelle à un événement précis, en le traitant comme une allégorie.

e. L'héritage de la peinture d'histoire

Gamelin : s'inscrit dans la tradition de la peinture académique, où la bataille est un prétexte pour représenter le courage, la stratégie ou la fatalité.

Bresson : montre ses inspirations des grands maîtres classiques (Poussin, Géricault ...) Il réactualise la peinture d'histoire en remplaçant les soldats en armure par des jeunes en survêtement et les champs de bataille par des parkings.

3. Remplir ce tableau avec les élèves : différences majeures

Critère	Jacques Gamelin	Guillaume Bresson
Contexte	Batailles historiques (XVIIIe siècle) À noter qu'on ne sait pas quelle bataille est représentée.	Violence urbaine contemporaine.
Personnages	Soldats, cavaliers, héros identifiables.	Anonymes, jeunes des quartiers.
Lieu	Champs de bataille, paysages ouverts.	Parking souterrain, espace clos.
Traitement de la violence	Héroïque ou moralisation.	réalisme brut, sans jugement moral.
Style	Académique, théâtral.	Hyperréaliste, photographie.
Symbolique	Gloire, patriotisme, destin.	Exclusion, tension sociale, désillusion.

4. Pistes pédagogiques pour exploiter ce lien en classe

Exercice : comparer une *scène de bataille* de Gamelin et *Sans Titre* de Bresson.

Questions : Comment chaque artiste représente-t-il la violence ? Quels éléments montrent que Bresson s'inspire de Gamelin ? Quels éléments les opposent ? Quel effet ces œuvres produisent-elles sur le spectateur ?

- Thème : « L'art peut-il changer notre regard sur la violence ? »
- Questions : pourquoi les artistes choisissent-ils de représenter la violence ? En quoi le style (réaliste, héroïque, brut) influence-t-il notre perception ?
- Activité : Visiter les collections du musée pour observer :
Les scènes de bataille.
Les œuvres contemporaines qui réinterprètent l'histoire.

Conclusion : une filiation artistique engagée

Guillaume Bresson et Jacques Gamelin, bien que séparés par trois siècles, partagent une même fascination pour la représentation de la violence. Là où Gamelin documente la guerre selon les codes académiques, Bresson la démystifie en la transposant dans notre époque. Tous deux utilisent la composition, la lumière et le mouvement pour captiver le spectateur mais avec des intentions radicalement différentes.

Atelier 4 : « Mémoires de conflits : réinventer les batailles entre histoire et contemporain ».

Objectifs :

- Arts plastiques : expérimentez des techniques mixtes (peinture, collage, photographie, installation). Réinterprétez des scènes historiques à travers un prisme contemporain. Questionnez la frontière entre fiction et réalité.
- Histoire de l'art : analysez les codes de la peinture d'histoire (Gamelin) et leur réactualisation (Bresson). Comprendre le rôle de l'art dans la mémoire collective. Réfléchir aux représentations de la violence et de l'héroïsme.

Séance 1 : atelier « réinventez une scène de bataille »



Pablo Picasso, *Guernica*, 1937

Thème : « Et si Gamelin peignait une rixe urbaine ? »

Consignes :

- Choix du support : peinture, collage, photographie retouchée ou installation.
- Contraintes :
 1. Vous inspirez d'une scène de bataille ou de guerre (Gamelin, Géricault, Delacroix, Picasso...)
 2. La transposer dans un contexte contemporain (ex: manifestation, rixe, conflit social).
 3. Utilisez une technique mixte (ex: dessin, peinture et/ou collage de photos, décalquer).
- Matériel : papier épais, peinture, magazines, appareils photo, imprimante.

Séance 2 : Travail sur la lumière et le mouvement

Thème : « Clair-obscur et dynamisme : les secrets des maîtres »

Atelier 5 :

1. Etude de la lumière :
 - Expérimentez avec une lampe torche les effets du clair-obscur sur une installation de personnages de bataille.
 - Exercice : dessinez une scène en utilisant uniquement deux valeurs (noir + blanc).
2. Capturez le mouvement :
 - Photographie : prendre des photos floues ou en pose longue pour évoquer le mouvement (inspiré des corps en tension chez Bresson).
 - Dessin : croquez une série de postures dynamiques (ex: un saut, une chute) en 30 secondes.

Atelier 6 : Création d'une œuvre collective

Thème : « Une bataille intemporelle »

- Support : une fresque murale (3 x 1.5 mètres).
- Consignes :

Faites des croquis préparatoires.

Mélangez éléments historiques (armures, drapeaux) et contemporains (survêtements, smartphones, casquettes).

Intégrez des tissus teints dans le projet : utilisez le bleu de Isatis tinctoria, cultivé dans le Lauragais comme fil conducteur.
- Rôle de chacun :
 - Un groupe travaille sur les personnages.
 - Un groupe sur le décor (architecture médiévale + éléments urbains + bleus).
 - Un groupe sur les accessoires (armes, objets symboliques).

Finalisation et médiation : « Présentez votre bataille intemporelle ».

1. Préparation de l'exposition :
 - Accrochage : disposez les œuvres avec des cartels explicatifs (technique, inspiration, message).
 - Médiation : rédigez un texte de présentation et préparez une visite guidée pour d'autres classes.
2. Performance et/ou débat :
 - Performance : mettre en scène une « bataille » avec les costumes et accessoires créés, filmée ou jouée en direct.
 - Débat : « L'art peut-il nous aider à comprendre les conflits d'hier et d'aujourd'hui ? Avec des invités (professeurs d'histoires, artistes locaux).

Art et histoires

Les collections permanentes



Johan Creten, *Les trois Grâces*, 1991

6

L'œuvre

Ces trois bustes sont issus de la série *Odore di Femmina*, où les fleurs en céramique forment le corps. L'artiste tire ce nom de l'opéra *Don Giovanni* de Mozart et du film *Parfum de femme* de Dino Risi. Les fleurs en céramique se lient, créant des bustes féminins à l'antique de type «anadyomène» (signifie en grec « sortir des flots »).

Les bustes de type anadyomène sont des statues romaines représentant la déesse Aphrodite dans des positions sensuelles et idéalisées.

Ces trois céramiques noires sont exposées avec leur socle en bois, nommé « sellette », indissociable de la démarche artistique de l'artiste. Le corps des bustes est habillé d'une robe de fleurs noires non écloses. Le regard est happé par ces corps évoquant différentes perceptions du corps féminin, à la fois comme des Gorgones ou femmes fatales, mais également comme la femme vulnérable. Ces corps incarnent, par leur forme et leur lien avec la déesse Aphrodite, la tentation et le désir, tout en évoquant la fragilité de l'existence et une certaine appréhension de la mort à travers les fleurs noires.



Anonyme, *Vénus*, XVIIIe s

Qui sont les trois Grâces ?

Les Grâces sont décrites au nombre de trois : Aglaé (Splendeur), Euphrosyne (Joie) et Thalie (Abondance), vivant sur le mont Olympe. Plusieurs mythes les mentionnent, notamment pour la naissance de Pandore, où elles ont pour mission d'embellir la première femme et de la couvrir de fleurs, de guirlandes et de beaux bijoux. Homère les mentionne également sans préciser leur nom ni leur nombre ; elles sont associées à la déesse Aphrodite, devenant des figures de son entourage. Plus tard, elles sont associées à Hécate, déesse lunaire, et aux fleurs, notamment aux roses.

Parallèle avec le musée



Nicolas Bertin est un artiste français, peintre du XVIII^e siècle, connu pour ses œuvres mythologiques. Il a également réalisé le décor peint du Petit Trianon à Versailles. Le dépôt du musée des beaux-arts s'inscrit dans une série de cinq petits tableaux que l'on appelle ensemble « les Amours des Dieux ».

Nicolas Bertin, *Persée délivrant Andromède & Psyché abandonnée par l'Amour*, série les Amours des Dieux, XVIII^e s

L'œuvre

La peinture tirée des légendes mythologiques est mise en avant à la Renaissance. En effet, les intellectuels de cette période ont redécouvert les légendes antiques, qui vont nourrir les artistes de l'époque. À cet instant, la représentation féminine diffère des représentations visibles dans une société catholique.

La place des femmes et leur représentation évoluent différemment de la place qu'elles occupaient durant l'Antiquité. Les hommes ont une place ancrée dans les écrits, comme exemples de courage et de vertu, contrairement aux femmes qui ne sont pas citées dans les écrits ; leur principale mission est de tenir le foyer. Cette absence féminine se ressent également dans les légendes antiques : aucune héroïne n'existe à la hauteur d'un Ulysse ou d'un Achille. Ces femmes sont toutes des demoiselles en détresse, intimement liées aux destins masculins ; peu importe leur destinée, elles sont liées aux choix des hommes, héros ou dieux.

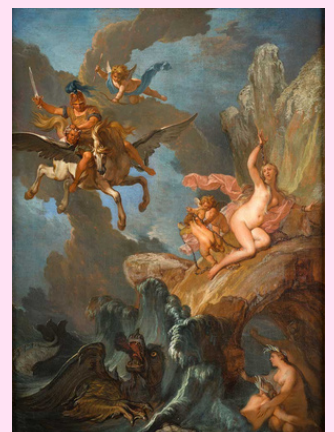
Les *Amours des Dieux* de Bertin évoquent bien cet engouement pour la mythologie antique. Toutes les représentations de ses œuvres montrent une belle femme ronde à la chevelure dorée, nue, dans une torsion du corps qui laisse paraître l'entièreté de ses formes.

Comparaison



- Corps féminin de type anadyomène.
- Mise en avant des courbes du corps évoquant à la fois la séduction, la femme vulnérable ou encore les Gorgones.

- Corps féminin de type anadyomène.
- Mise en avant des courbes du corps évoquant la femme vulnérable avec Andromède, ou encore les Gorgones à travers la tête de Méduse.



Ateliers pédagogiques

Les trois Grâces, Johan Creten, 1991

Lycée (Seconde - Terminale)

Atelier 1 : Art, histoire et réinterprétation

Objectifs :

- Analyser des œuvres contemporaines en lien avec l'histoire de l'art.
- Expérimenter des techniques mixtes.
- Réfléchir sur la réinterprétation des motifs classiques.

Séance 1 : Réinterpréter un mythe.

- **Activité** : analysez *Les trois Grâces* de Johan Creten, 1991 de la série *L'odeur des femmes*.
- **Atelier** : sculptez ou assemblez pour fabriquer votre propre figure mythologique en utilisant des matériaux contemporains.
- **Références artistiques** :

Louise Bourgeois, *Maman*, 1999. L'araignée, symbole à la fois de protection et de danger, évoque la mère, la créatrice mais aussi la destructrice. Bourgeois s'inspire de sa propre relation maternelle et des archétypes féminins universels.

Zsófia Keresztes, *Méduse*, 2021. Keresztes réinterprète Méduse comme une allégorie de la rage féminine, transformant le monstre en symbole de la résistance et de rébellion contre les normes sociales oppressives.

- Matériel : argile, objet, papier mâché, peinture.



Louise Bourgeois, *Maman*, 1999



Zsófia Keresztes, *Méduse*, 2021

Art et histoires

Les collections permanentes



Mathieu Boisadan, *Silence du réel*, 2018

Mathieu Boisadan est un artiste vivant entre la France et la Suisse. Il grandit durant la guerre froide et se fascine rapidement pour les frontières entre le physique et le psychologique, un état d'entre-deux.

Il débute son parcours artistique durant ses études de philosophie. Rapidement, il est attiré par la noirceur qui jaillit des peintures espagnoles, la complexité chromatique du **Quattrocento**, mais également par le réalisme de l'école russe du XIXe siècle. Il dit : « Il y a dans ma peinture une espèce de profusion, je suis entre le collectif, ce qui est nécessaire pour qu'une société se construise, et l'hyper-individualisme, ma liberté de pensée. »

L'œuvre

Silence du réel est un clin d'œil aux peintures classiques du Quattrocento par le gigantisme du sujet principal, permettant de créer un lien entre les toiles issues de cette période et la représentation de la Vierge. Ces deux figures incarnent ici leur proximité avec le divin.

L'alcôve dorée que l'on retrouve dans les peintures d'icônes ou de Madone se retrouve dans cette œuvre. À l'origine, elle incarne la divinité, mais ici le discours est différent : cette alcôve est celle de l'espérance, croire en son avenir et en soi. Au-delà du lien entre la tradition et le contemporain, la présence de la feuille d'or est une référence au savoir-faire de l'artisan-peintre.

Le ciel de la toile est en opposition avec le sol, associé au réel. La jeune femme au centre de cette composition est gigantesque, dans une position laissant apparaître son abandon total comme une entrée en transe : elle s'abandonne à sa propre réalité.

La Madone de la Renaissance, enfermée dans une alcôve dorée, ne porte plus de manteau bleu mais un jean et un sweat bleus ; derrière elle, un paysage urbain se dessine, peuplé de personnages inquiétants.

Qu'est-ce qu'une Madone ?

C'est la représentation de la Vierge Marie tenant souvent l'enfant Jésus, désignant principalement des peintures, sculptures ou icônes. Ce concept de Madone dépasse la simple représentation religieuse : c'est aussi un idéal artistique et moral.



Fra Angelico, *Vierge à l'enfant avec quatre anges*, 1420

Parallèle avec le musée



Alexandre Cabanel, *Martyr chrétien*, 1855

Alexandre Cabanel est un artiste montpelliérain ; il se passionne dès l'enfance pour le violon et la peinture, qu'il apprend seul. Il se consacre ensuite entièrement à la peinture et obtient une bourse de la ville de Montpellier pour étudier aux Beaux-Arts de Paris. Il poursuit son apprentissage en remportant le grand prix de Rome et part cinq ans à la Villa Médicis. Tout au long de sa carrière, il peint de nombreux portraits de la noblesse, de ses amis et mécènes, mais également des grandes dames à l'exception de l'impératrice Eugénie, ces derniers n'étant pas en bons termes, Cabanel réalise le portrait de Napoléon III.

L'œuvre

Le corps du martyr est porté par plusieurs hommes. Les fidèles, au péril de leur vie, passaient les nuits à recueillir les précieuses dépouilles des martyrs jetés dans le Tibre.

Le corps d'un diacre qui a souffert le martyre est retrouvé dans le Tibre durant la nuit. Il est recueilli dans une barque par des mains pieuses, et est recueilli peu avant l'aube dans la maison chrétienne au second plan.

L'artiste compose son tableau dans une forme pyramidale. Quelques personnages aux aguets, au sommet de l'escalier extérieur, se détachent en silhouette sur le ciel qui s'éclaire. Les autres personnages, le corps penché et les bras tendus, s'efforcent d'amener à eux les restes sacrés du martyr, soulevés par un mouvement énergique sur les bras des chrétiens demeurés dans la barque. Au centre, le corps du martyr, encore revêtu de ses vêtements de diacre, est lourd.

Comparaison

- Corps en état de transe, abandon.
- Silence comme extraction de la violence du monde.
- Utilisation d'une alcôve de feuille d'or en référence aux icônes religieuses.



- Corps lourd en abandon.
- Silence de la scène, extraction du corps face à la violence.
- Utilisation d'une alcôve de feuille d'or en référence aux icônes religieuses.

Art et histoires

Les collections permanentes

8



Le Gentil Garçon est né en 1998 et travaille à Lyon ; sa production artistique est riche et éclectique, tant par les supports utilisés que par les thèmes abordés. Contrairement à de nombreux artistes qui s'illustrent dans une technique particulière, si bien qu'elle en devient leur empreinte artistique, le Gentil Garçon ne revendique pas une signature particulière. Dans ses différentes œuvres, le processus de création et de recherche intéresse tout autant que la représentation finale.

L'œuvre

Ici, le son est figé afin de faire apparaître une image et, plus précisément, la lame d'une épée. Cette épée, positionnée de profil, est fabriquée en acier découpé selon la forme du spectre sonore du rire de l'artiste.

Cette œuvre a été conçue pour une exposition au FRAC Montpellier Occitanie autour de la figure de Rabelais et de son œuvre le « *Quart Livre* ». Ici, le Gentil Garçon s'intéresse au passage des « paroles gelées ». Dans ce passage, Pantagruel et ses compagnons voguent dans les eaux glacées en quête de l'oracle de la Dive Bouteille. Soudain, des morceaux de glace viennent se briser sur le pont, libérant les clameurs d'anciennes batailles que le froid avait congelées. La poignée de son épée, fragile et transparente grâce au verre, renvoie au récit de Rabelais. Toutefois, plutôt qu'un cri de guerre, c'est un rire que le Gentil Garçon fige, à la fois ironique et tranchant.

(Rabelais - Les paroles gelées - Littératurefrançaise.net)

Le Gentil Garçon, *Le propre de l'Homme*, 2008

Qui est Rabelais et son œuvre ?

François Rabelais est un écrivain et humaniste français de la Renaissance. Il publie de nombreux ouvrages, comme le *Quart Livre*, d'abord dans une version inachevée en 1548, puis dans sa version définitive en 1552.

L'ouvrage relate les aventures de Pantagruel et de ses compagnons à la recherche de l'oracle de la Dive Bouteille. Rapidement, le récit se transforme en pérégrination d'île en île, plus allégorique que réaliste, où Pantagruel rencontre, sous la forme de leurs habitants monstrueux, les vices et les malheurs de l'Europe contemporaine.

Rabelais, malgré les polémiques, met sa plume au service de la politique royale, ce qui lui vaut le soutien d'Henri II, à une époque où les tensions entre celui-ci et le pape sont fortes.

Parallèle avec le musée



Sabre d'honneur du général Andrieu, Manufacture de Klingenthal, XVIII-XIXe s

Le général Andrieu a participé à la Révolution française, puis a pris part aux campagnes d'Italie sous Napoléon. Originaire de Limoux et fils d'un père avocat, il s'engage dans l'armée et gravit les échelons au cours de sa carrière. Il meurt en 1802, à l'âge de 34 ans, des suites d'une maladie, mais certaines versions affirment qu'il a vaincu cette maladie et qu'il a été empoisonné lors d'un banquet célébrant sa guérison.

L'œuvre

Sabre d'honneur dit « de deuil » de la manufacture de Klingenthal. La branche de garde plate est en bronze doré. Le pommeau est en forme de tête de lion tenant en bouche un bouclier. Le quillon se termine par une tête de dragon. La croisée porte le caducée de commandement, entouré d'ailes et de foudre. La lame présente une gouttière centrale, la partie supérieure étant bleue et dorée au tiers, avec la représentation d'armes, de canons et l'inscription « Récompenses nationales ». La dragonne est ornée d'une frange à graines d'épinard.

Le fourreau comporte trois garnitures en cuivre, de haut en bas : un faisceau de licteur (symbole de l'union et de la force des citoyens français, représentant une hache et des verges), entouré d'un casque et de drapeaux ; des armes et une couronne de laurier ; un bonnet phrygien avec des armes et des drapeaux. Tout en bas se trouve le dard.

Comparaison



- Lame issue du rire de l'artiste.
- Objet en lien avec la guerre et la violence, ici détourné en dérision.



- Lame issue d'un sabre d'honneur.
- Objet en lien avec la guerre et la violence, ici récompense pour des actions exceptionnelles ou des services éclatants.

Ateliers pédagogiques

Silence du réel, Mathieu Boisadan, 2018

Lycée (Seconde - Terminale)

Séance 1 : Peinture et spiritualité.

- Activité : analysez *Silence du réel* de Mathieu Boisadan.
- Atelier : créez une peinture inspirée du Quattrocento, en intégrant des éléments contemporains.
- Matériel : toile, peinture à l'huile ou acrylique, peinture dorée à la place des feuilles d'or.
- Références artistiques :

Fra Angelico.

Piero della Francesca.

Sandro Botticelli.

Andrea Mantegna.

L'Annonciation incarne la tension entre le sacré et le quotidien, entre le visible et l'invisible. L'artiste explore cette même tension dans *Le Silence du réel*, où le réel se dévoile par l'absence, le vide et la suspension du sens. L'architecture rigoureuse et la lumière divine de Fra Angelico peuvent être mises en parallèle avec la recherche de Mathieu Boisadan d'un réel qui échappe à la représentation.



Fra Angelico, *L'Annonciation* (1437-1446)



Piero della Francesca, *La Flagellation du Christ* (1455-1460)

Cette œuvre joue sur la perspective et la géométrie pour créer un espace à la fois rationnel et mystérieux. Mathieu Boisadan, dans son approche du réel utilise souvent des structures géométriques ou des espaces vides pour évoquer ce qui ne peut être dit ou montré. *La Flagellation*, avec son ambiguïté narrative et sa composition mathématique, résonne avec la quête de Boisadan d'un art qui interroge les limites de la perception.



Sandro Botticelli, *La Naissance de Vénus*
(1484-1486)

Botticelli représente ici une mythologie païenne avec une grâce intemporelle, mais aussi une certaine mélancolie. *Le Silence du réel* de Boisadan explore souvent la beauté comme une porte d'entrée vers l'angoisse ou l'absence. La Vénus de Botticelli, à la fois idéale et distante, peut être rapprochée à la façon dont Boisadan utilise la beauté formelle pour révéler un vide ou un manque.

Mantegna joue sur l'illusionnisme et le trompe-l'œil pour brouiller les frontières entre l'espace peint et l'espace réel. Boisadan, dans *Le Silence du Réel*, interroge aussi la frontière entre représentation et réalité, en utilisant des dispositifs visuels qui invitent le spectateur à questionner ce qu'il voit. *La Chambre des Époux*, avec ses jeux de perspective et ses ouvertures vers un au-delà, dialogue directement avec cette approche.

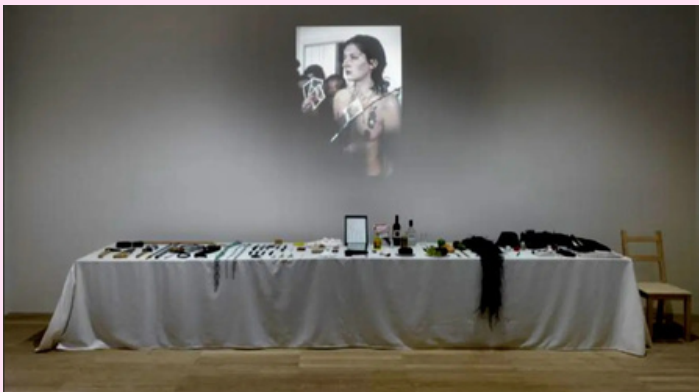


Andrea Mantegna, *La Chambre des Époux*
(1465-1474)

Le propre de l'Homme, le Gentil Garçon

Séance 1 : Art et mémoire collective

- Activité : créez une œuvre mêlant son, image et objet, sur le thème de la mémoire et de l'identité.
- Matériel : enregistreur audio, objets, logiciels de montage.
- Références artistiques : Marina Abramovic, Yoko Ono.



Marina Abramovic, *The Artist is Present*, 2010.

Marina Abramovic utilise son propre corps comme support, intégrant souvent des objets symboliques et des éléments sonores (silence, respiration, sons ambiants) pour explorer les limites de l'identité et de la mémoire, tant personnelle que collective. Son travail interroge la trace laissée par l'expérience physique et émotionnelle, et la manière dont le public devient partie prenante de cette mémoire.

Yoko Ono utilise des objets (ciseaux, morceaux de tissu, arbres à vœux) et des instructions sonores ou textuelles pour impliquer le public dans une réflexion sur la vulnérabilité, la mémoire et l'identité. Ses œuvres sont souvent des invitations à agir, à se souvenir, ou à transformer un objet en symbole de mémoire collective.



YoKo Ono, *Wish Tree*, 1996.



Pastel des teinturiers (*Isatis tinctoria*) à l'origine du bleu pastel

Carcassonne, ville de tissu et de bleu : un histoire entre artisanat, mémoire symbolique.

1. Carcassonne, cité médiévale et berceau du textile

La cité de Carcassonne, classée au patrimoine mondial de l'UNESCO, est bien plus qu'une forteresse de pierre. La Bastide (ville-basse) cachée derrière la Cité offre une histoire textile riche, liée à l'artisanat, au commerce et à la vie quotidienne de ses habitants. Dès le Moyen Âge, la ville était un carrefour d'échanges où la laine, le lin et la soie circulaient entre la Méditerranée et l'Atlantique. Les drapiers et tisserands de Carcassonne, organisés en corporations, produisent des étoffes réputées, notamment des draps de laine exportés dans toute l'Europe. Cette tradition se perpétue avec l'essor des manufactures et des ateliers de teinture.

Les rivières de l'Aude, comme le Fresquel, alimentaient les moulins à drap et les foulons, où les tissus étaient battus et lavés. Aujourd'hui, cette mémoire artisanale resurgit à travers des initiatives locales, comme les ateliers de tissage ou les reconstitutions historiques lors des fêtes médiévales.

2. Le bleu, couleur emblématique de Carcassonne

Si Carcassonne est souvent associée à l'ocre des pierres et à l'or des blés, le bleu y tient une place symbolique et historique. Dès le XIII^e siècle, Carcassonne était un haut lieu de la teinture au pastel, cette plante tinctoriale qui donnait un bleu profond et résistant. Le pastel des teinturiers (*Isatis tinctoria*), cultivé dans le Lauragais, faisait la richesse de la région. Les étoffes teintées au pastel, appelées « draps bleus », étaient prisées pour leur qualité et leur éclat. Avec l'arrivée de l'indigo au XVII^e siècle, importé des colonies, les teinturiers de Carcassonne adaptèrent leurs techniques, mais le bleu resta une couleur phare des tissus locaux, symbolisant à la fois luxe et humilité (porté par les paysans comme les bourgeois). Le travail de l'artiste contemporain, Raphaël Barontini dont l'œuvre *The Lewoz Queen* évoque l'histoire coloniale de l'indigo, nous rappelle notre histoire.

Création du pastel :

C'est dans les feuilles que réside le principe actif de la teinture. Dans un premier temps les feuilles sont récoltées et broyées à la meule afin d'obtenir une pâte qui doit fermenter pendant deux à trois semaines. Au bout de la fermentation, la pâte est retravaillée en forme de coque de pastel qui doit sécher durant deux ans, enfin les coques peuvent être utilisées au bout de ce processus.

Coque de pastel



EPI Arts Plastiques / Physique chimie : « Fabriquer le bleu de Carcassonne - entre histoire, chimie et création »

Collège (5e, 4e, 3e) ou Lycée (Seconde, Première)

Objectif :

- Découvrir les techniques ancestrales de teinture (pastel et indigo).
- Expérimenter la création de pigments naturels et leur application en arts plastiques.
- Réfléchir au lien entre couleur, histoire et identité culturelle.
- Créer une œuvre collective ou individuelle inspirée du bleu de Carcassonne.

Séance 1 : Découverte du bleu historique et expérimentation

Thème : « Pourquoi le bleu de Carcassonne est-il si spécial ? »

Objectifs spécifiques :

- Comprendre l'histoire du bleu (pastel et indigo) à Carcassonne.
- Découvrir les processus de teinture naturelle.
- Expérimenter la fabrication d'un pigment bleu à partir de pastel ou indigo.

Déroulement :

1. Introduction (30 min)

- Projection : images de Carcassonne (remparts, draps médiévaux, *The Lewoz Queen* de Raphael Barontini, *Silence du réel* de Mathieu Boisadan).
- Discussion : Quelle est la couleur qui vous vient à l'esprit quand on parle de Carcassonne ? Pourquoi le bleu est-il important ici ?

Présentation rapide de l'histoire du pastel et de l'indigo (support : frise chronologique ou carte des routes commerciales).

2. Atelier : fabrication du pigment bleu

- Matériel :
- Pour le pastel: boule séchée et durcie obtenue à partir de feuilles de pastel broyées (plante tinctoriale), la **cocagne** était concassée et utilisée comme teinture bleue. Le séchage facilitait sa conservation et son transport. Le nom semble venir de coca qui désigne cette boule, et viendrait lui-même du provençal coca « coque » ou « gâteau », et mortier, eau, filtre, alun.

Les savoir-faire liés à la teinture au pastel en pays de Cocagne sont une pratique inscrite à l'inventaire du patrimoine culturel immatériel en France depuis 2021.

- Pour l'indigo : poudre d'indigo, hydrosulfite, soude, gants, masques.
- Tissus blancs (coton ou laine).

- Consignes :

Groupe 1 : fabriquez le bleu de pastel (méthode décrite précédemment).

Groupe 2 : préparez le bain d'indigo (méthode simplifiée).

Groupe 3 : expérimentez avec des alternatives (chou rouge, myrtille).

- Sécurité : rappeler les précautions (gants, aération, pas de contact avec les yeux).

3. Observation et trace écrite (30 min)

- Carnets de bord : notez les étapes, les couleurs obtenues, et les difficultés rencontrées.
- Comparaison : affichez les échantillons de tissu teints et discutez des différences (nuances, résistance).

Séance 2 : Le bleu comme matière artistique

Thème : « Le bleu dans l'art : de la teinture à la création »

Objectifs spécifiques :

- Explorer les usages artistiques du bleu (peinture, collage, installation).
- Créer des échantillons de tissu teints et les intégrer dans une composition.

Déroulement :

1. Analyse d'œuvres (30 min)

- Œuvres étudiées :

The Lewoz Queen de Raphael Barontini (lien avec l'indigo et l'histoire coloniale).

La traversée de Johan Creten, 1992/1993, émail noir et bleu sur terre cuite blanche, socle en métal.

Fresque et plafond belu azur dans le donjon du château comtal sur la voûte en berceau de la salle.

Le bleu azur uni est obtenu à partir de lapis-lazuli.

- Questions : comment les artistes utilisent-ils le bleu ? Quelles émotions ou symboles cette couleur évoque-t-elle ?



Raphael Barontini, *The Lewoz Queen*



Johan Creten, *La traversée*



Fresque du château comtal de Carcassonne

Voici une sélection d'œuvres emblématiques où le bleu est central, créées par des artistes femmes. Ces œuvres couvrent différentes époques, styles et techniques et illustrent la diversité des usages symboliques, émotionnels et esthétiques du bleu dans l'art.

Titre	Artiste	A	Lieu de conservation	Pourquoi ce bleu ?
<i>The Bleu Rider</i>	Gabriel Münter	1903	Lenbachhaus, Munich	Bleu vibrant et expressif, lié au mouvement <i>Der Blaue Reiter</i> (Le Cavalier bleu), symbole de liberté et d'émotion.
<i>No. 14</i>	Helen Frankenthaler	1963	Collection privée	Bleu dilué et fluide, technique de <i>soak-stain</i> (tâche de couleur), évoquant l'abstraction lyrique.
<i>Blue Monochrome</i>	Agnes Martin	1963	Tate Modern, Londres	Bleu pâle et minimaliste, médiation sur la lumière et la sérénité.
<i>The Starry Night Over the Rhône</i>	Berthe Morisot	1875	Musée Marmottan Monet, Paris	Bleu nocturne doux, inspiré par l'impressionnisme, capturant la lumière et l'atmosphère.
<i>Blue Nude</i>	Suzanne Valadon	1922	Centre Pompidou, Paris	Nu féminin aux tons bleus, mélange de réalisme et de sensualité.
<i>Composition with Bleu, Red, Yellow and Black</i>	Sophie Taeuber-Arp	1930	Musée d'Art moderne, Paris	Bleu géométrique et abstrait, jeu d'équilibre et de contrastes.
<i>Blue Interior</i>	Émilie Charmy	1920	Musée des beaux-arts, Lyon	Intérieur baigné de bleu, atmosphère intimiste et poétique.
<i>The Blue Room</i>	Georgia O'Keeffe	1915	Art Institute of Chicago	Bleu intense et organique, préfigurant son style abstrait et sensuel.
<i>Blue Landscape</i>	Joan Mitchell	1957	San Francisco Museum of Modern Art	Paysage abstrait aux bleus tourmentés, entre nature et émotion.
<i>Bleu de cobalt</i>	Sonia Delaunay	1913	Musée national d'Art moderne, Paris	Bleu vif et rythmes géométriques, lien avec l'orphisme et la modernité.

2. Atelier : création d'autoportraits

- Consignes : utilisez les tissus teints lors de la Séance 1 pour créer des autoportraits à la gouache et aux feutres et les proposer en forme d'installation (suspension de tissus mobile).
- Matériel : tissus teints, gouaches, feutres, pinceaux, fil, ciseaux, cartons (pour mettre sous le tissu quand on peint l'autoportrait).

Séance 3 : Projet collectif « Carcassonne en bleu ».

Thème : « Réinventer Carcassonne à travers le bleu ».

Objectifs spécifiques :

- Concevoir une œuvre collective mêlant histoire, art et teinture.
- Travailler en équipe pour assembler les créations individuelles.

Problématique : « Comment représenter Carcassonne en utilisant uniquement des bleus naturels ? »

- Idées : une carte textile de la Cité médiévale, une bannière inspirée des étendards médiévaux, une installation évoquant le Fresquel.

2. Réalisation

Répartition des tâches :

- Groupe « Architecture » : créez les remparts et monuments en tissu teint.
- Groupe « Nature » : représentez la rivière et les paysages en bleu.
- Groupe « Histoire » : intégrez des symboles (blasons, personnages médiévaux).
- Matériel : tissus teints, fil, aiguilles, colle, cartons, peinture bleue naturelle (à base de pigment).

3. Finalisation

- Assemblage des éléments pour former une œuvre unique.
- Titre : inventez un nom pour la création.

Séance 4 : Exposition et médiation

Thème : « Présenter et questionner notre œuvre ».

Objectifs spécifiques :

- Préparer une exposition des travaux.
- Développer des compétences de médiation culturelle.

La place de la couleur chez les tout-petits

Remarques préalables :

Il est bien évident que le travail sur la couleur ne peut, en dehors d'expérimentations permettant aux élèves de se familiariser avec quelques notions, de développer leurs capacités à percevoir la diversité, la multiplicité des couleurs, les différencier, les nommer, les qualifier (etc.) s'effectuer en dehors d'un projet d'expression, quel qu'en soit le thème ou le genre... Il s'agit avant tout d'utiliser la couleur au service d'une intention, d'une expression personnelle...

Objectif 1 : connaître, nommer, différencier, qualifier les couleurs.

1. Réaliser des collections de couleurs et de matières.

À la fois dans la classe, l'école, à la maison ou alors lors d'une sortie : récupérer des objets, des matières de couleurs données ou photographier les différents objets.

Une fois rassemblés, ces objets pourront être :

- Triés.
- Nommés.
- Comparés.
- Rangés (du plus clair au plus foncé, par exemple mais aussi du plus fréquent / usuel au plus rare).
- Différenciés et qualifiés (nuance, brillance, transparence, consistance...)
- Associés.
- Présentés (sous forme d'installations, de collages, de murs d'images, de nuanciers...)

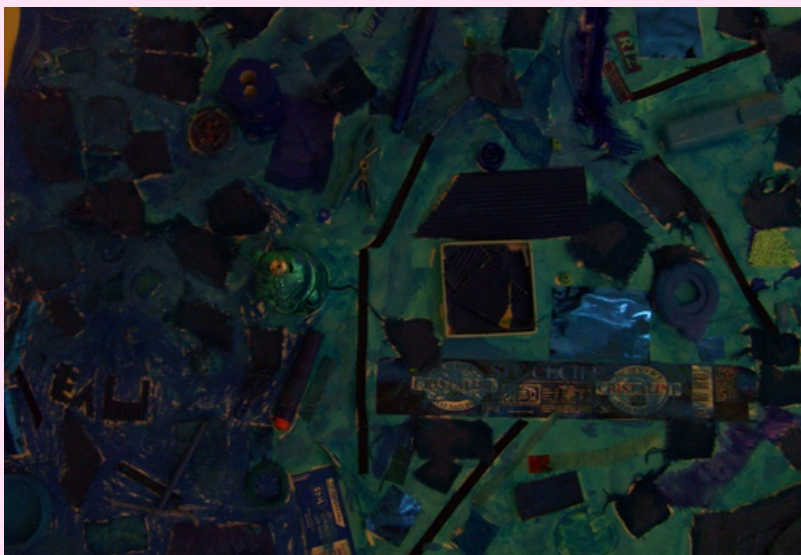
Références :



Tony Cragg, *Palette*



Sophie Calle, *Repas chromatique*



Rien que du bleu

École élémentaire Lucien Iché -
Sallèles d'Aude

Matières diverses, objets collés sur
papier, encres et gouaches.

Objectif 2: créer des couleurs

1- Créer ses couleurs.

Expérimenter différentes « matières » pour réaliser une production colorée :

- Terres
- Épices (curcuma, paprika, curry, massalé ...)
- Jus de fruits ou de légumes (carottes, betteraves, aubergines, tomates, cerises, fraises, etc.)
- Charbon de bois
- Sève de plantes ou plantes broyées (salade ou autre)

On pourra travailler de différentes manières

- En utilisant directement la « matière » (laisser un fruit, par exemple, imprimer sa forme sur le papier ...)
- En broyant, écrasant, mélangeant, diluant la « matière » avant de l'utiliser sur une feuille

Remarque : on pourra associer les « matières » à de l'eau, de la colle, de l'œuf ..

Il est également possible de fabriquer des couleurs avec la peinture, à partir notamment des trois couleurs primaires, du blanc et du noir. Suggérer de mélanger les différentes couleurs, d'abord deux à deux, puis les éclaircir avec du blanc ou de les rebattre avec du noir. Tenter d'obtenir le plus de nuances possibles, comparer les couleurs obtenues avec celles d'un nuancier, retenir les noms, conserver les dosages pour leur fabrication...

Jiry Goerg Dokoupil : **Cinq bananes** (Jus et pulpe de banane)
Collection Piet Moget - LAC de Sigean



Objectif 3 : Jouer avec la couleur

1- Jouer avec des taches de couleurs, seul ou à plusieurs mains ...

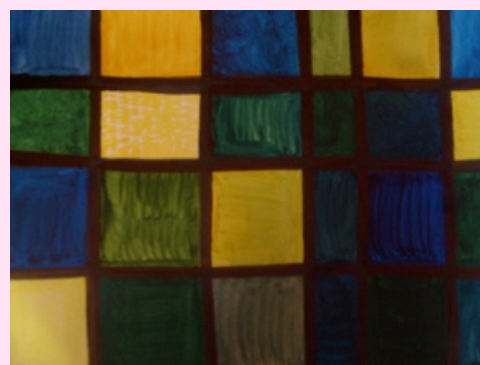
- juxtaposer les taches de couleurs sans qu'elles se touchent pour créer une sorte de mosaïque, sans organisation préalable définie.

Plusieurs dispositifs sont possibles :

- nombre de couleurs imposé : 1 pinceau par couleur, qui peut être identique ou non (une brosse ronde de 16, une brosse plate de 20, ect.) : couvrir la feuille, sans autre contrainte que de la recouvrir de taches colorées.
- Contraintes imposées : alignements, algorithmes, une couleur, puis une autre, alternance de couleurs chaudes, de couleurs froides...

Juxtaposer les couleurs en respectant une organisation :

- Par zone avec couleurs imposées (couleurs froides ou, au contraire, couleurs chaudes, gamme d'une seule et même couleur ...) à apposer sur les zones formées par un réseau de lignes noires (droites ou sinueuses).



- Par zone avec contrainte de touche : touches rapprochées, espacées, en ligne, désordonnées.
- Avec contraintes de zones ou de tracés : contours de formes ou tracés de lignes à respecter.

2- jouer et changer les couleurs

Règles du jeu à construire, sélectionner, pour produire seul ou à plusieurs.

Par exemple : chacun dispose d'une couleur définie et d'un outil dont il ne peut changer. Une reproduction de paysage épurée (traits contours simplement) est photocopiée en autant d'exemplaires que le paysage comporte d'éléments.

Chaque joueur tire au sort un élément du paysage et le met en couleur, passe au joueur suivant qui procède de même etc. Jusqu'à ce que tous les éléments soient mis en couleur. Il est possible de réaliser une série de paysage afin de comparer les effets.

Remarque : les productions peuvent être figuratives ou « abstraites », voire géométriques.

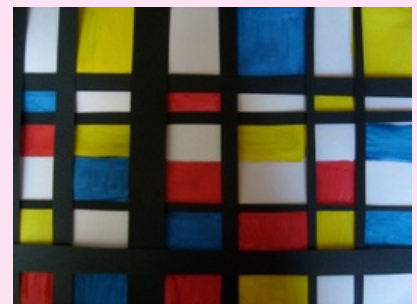
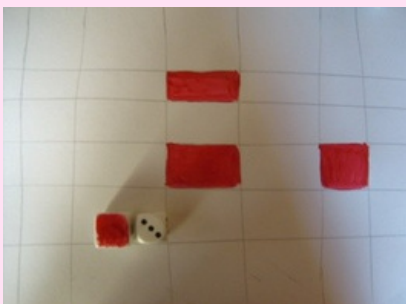
Exemple de règle créée avec des enfants de moyenne section maternelle :

Matériel :

- 1 dé à constellations ou à écriture chiffrée (maxi 4).
- 1 dé avec des gommettes couleurs : blanc/ rouge/ bleu/ jaune.
- 1 feuille papier Canson blanc format raisin pour quatre élèves.
- Des bandes de papier noir (longueur de la feuille blanche, largeurs variables).
- Des crayons à papier.
- De la colle.
- Des brosses n°12.
- Peintures jaune, bleue, rouge.

Consignes :

- Un enfant lance le dé constellations et trace, au crayon à papier, autant de lignes horizontales qu'indiquées par le dé.
- Un autre lance le dé à constellations, trace autant de lignes droites verticales qu'indiquées par le dé.
- Même procédure pour mes 2 autres élèves (lignes droites horizontales et verticales).
- Avec le dé « couleurs », chaque enfant procède au coloriage d'une case de son choix, passe son tour s'il tombe sur le blanc...
- Le nombre de lancers de dé est fixé à 5 au maximum par joueur.
- On termine la production en collant les bandes de papier noir sur les ligne tracées au crayon à papier.



Remarque : on peut naturellement remplacer les lignes droites par des courbes, ou jouer avec des formes géométriques à placer sur la feuille... Autant de règles de jeu à inventer !

Glossaire

- **Créolisation** : Edouard Glissant (écrivain, poète et philosophe français) désigne le processus de créolisation par lequel plusieurs cultures se rencontrent et se mélangent, créant ainsi une nouvelle identité. Il explique que cette créolisation est un processus irréversible et dynamique, où les éléments culturels se combinent pour former une culture unique. Glissant met l'accent sur l'importance de la diversité et de la relation entre les cultures, en remettant en question les notions traditionnelles d'identité et de culture. La créolisation est également perçue comme un moyen de résister à l'oppression et de créer des espaces de dialogue entre les différentes cultures.
- **Clair-obscur** : Effet d'ombre et de lumière, de relief et de profondeur, obtenu par le jeu des valeurs claires et des valeurs foncées.
- **Dessin vectoriel** : Le dessin vectoriel est une image numérique composée de formes géométriques redimensionnables sans perte de qualité.
- **Expressionnisme abstrait** : Il y a deux branches principales, l'action painting avec Jackson Pollock par le geste et le colorfield avec Mark Rothko par la couleur.

Après la Seconde Guerre mondiale, une forme de rivalité entre la scène artistique parisienne et new-yorkaise naît. Certaines personnes notent une influence des courants modernes européens comme l'expressionnisme allemand, le cubisme, l'abstraction lyrique, mais c'est assez discuté. Rothko explique « Une peinture n'est pas la représentation d'une expérience, c'est une expérience ».

Le nom du mouvement expressionnisme abstrait est utilisé pour la première fois par le critique Robert Coates en 1946. La notion « abstrait » vient de la volonté de rejet de la figuration traditionnelle par les artistes. L'expressionnisme car ils cultivent une force d'expression puissante qui s'incarne par le travail de la matière, de la couleur et de la gestuelle.

- **L'action painting** : identifié dans les années 50 par le critique d'art Harold Rosenberg. On trouve des artistes comme Pollock, qui popularise la technique du dripping, Lee Krasner, de Kooning, Motherwell.
- **Colorfield** : les artistes travaillent l'espace pictural à l'aide de grands aplats de couleurs. On trouve des artistes comme Mark Rothko, Barnett Newman qui cultivent la planéité par le refus de la profondeur.
- **Gravure Tectonique** : Cette technique consiste à faire subir une importante pression au papier afin de mémoriser les formes et lui donner du relief. Passée sous la pression de la presse, la plaque craque, le papier explose, d'où le terme tectonique en référence à l'écorce de la terre.
- **Grisaille** : Peinture en camaïeu gris, qu'on utilise pour imiter le bas-relief.
- **Marine** : c'est un sous-genre pictural, qui représente la mer sous toutes ses formes. Elle dépeint souvent des scènes de navires dans différentes situations comme des batailles ou lutte contre les éléments. La marine connaît un essor entre le XVIIe et XIXe siècle.

- **Musicalisme** : est un courant artistique fondé par Henri Valensi, qui cherche à établir des correspondances profondes entre la peinture et la musique. Cette démarche consiste à transposer sur la toile les principes propres à la composition musicale : le rythme, l'harmonie, le dynamisme temporel et la science des nombres. L'objectif est de créer des œuvres picturales selon les mêmes lois qui régissent le travail du compositeur, faisant ainsi de chaque tableau à la fois une partition et un concert visuel.
- **Paysage** : Le paysage est une partie d'un pays, étendue de terre que la nature présente à l'observateur. C'est la figuration picturale ou graphique d'une étendue de pays où la nature tient le premier rôle et où les figures et les constructions sont accessoires.
- **Portrait** : C'est la représentation d'une personne réelle ou fictive, basée sur la représentation physique d'un modèle. Les types de composition sont multiples : un personnage seul ou en groupe, en pied ou mi-corps, sur un fond neutre ou un décor.
- **Portrait du Fayoum** : Au IIe et IIIe siècle de notre ère, l'Égypte romaine apporte des nouveautés dans le domaine de la représentation humaine à but funéraire, avec la découverte des portraits peints à l'encaustique sur panneau de bois puis déposés sur les momies du Fayoum. Ces portraits sont impressionnants de réalisme, l'objectif étant de s'approcher du réel. Une hypothèse stipule que ces différents portraits ont été faits du vivant de la personne.
- **Quattrocento** : Évoque le XVe siècle italien, considéré comme la première période de la Renaissance italienne dont découle de nouveaux courants artistiques. Brunelleschi, Donatello, Fra Angelico, Botticelli sont des artistes du quattrocento. Le quattrocento se caractérise notamment par une redécouverte des arts antiques et un travail sur la perspective et les proportions. Florence fut le berceau du quattrocento.
- **Scène de bataille** : c'est un genre pictural dont le sujet est de représenter une scène de bataille, souvent historique. Elle montre un espace réduit ou une vue complète de l'affrontement sans permettre de distinguer les combattants en dehors des mouvements des corps d'armée.
- **Tenue d'apparat** : désigne un vêtement spécifique porté lors de cérémonies officielles pour montrer le rang ou l'importance d'une personne.

Pour aller plus loin sur la thématique du bleu

Livres pour enfants (autour du bleu ou de l'imaginaire)

- COURTIN. T, *T'choupi à la mer* - pour les 2-5 ans, avec des illustrations bleutées et des aventures maritimes.
- HENRI. J-M, *Bleu comme la mer*, 2018 - album poétique sur la mer et ses nuances.
- LALLEMAND. O, *Le loup qui voulait changer de couleur*, 2014 - un loup qui explore les couleurs, dont le bleu, avec humour.
- LIONNI. L, *Petit-Bleu et Petit-Jaune*, 1970 - une histoire d'amitié et de couleurs, idéale pour les tout-petits.
- SAINT-EXUPÉRY. A, *Le Petit Prince*, 1943 - Le bleu du ciel et des étoiles y est omniprésent, parfait pour les 6 ans et +.

Livres sur le bleu

- ALCOBA. L, *Le Bleu des abeilles*, 2013.
- ERNAUX. A, *L'Homme en Bleu*, 1993.
- GUINEAU. B, *Couleurs* - une histoire naturelle et culturelle.
- PASTOUREAU. M, *Bleu : Histoire d'une couleur*, 2000.
- ROQUÉ. M, *Le Pastel* - l'or bleu du Lauragais.
- SARTRE. J-P, *Le Bleu*, 1938.
- VAN DER VLUGT, *Bleu de Delft*, 2019.

Chansons pour enfants (autour du bleu, de la mer ou du rêve)

- **Dans la forêt lointaine** - Comptine traditionnelle - Évoque souvent la nature et le ciel bleu.
- **Le Rock des Volcans** - Henri Dès - pour imaginer des paysages bleus et des voyages.
- **Pirate et Princess** - Henri Dès - une chanson joyeuse sur les aventures en mer.
- **La Chanson des couleurs** - Dorothée « Bleu comme le ciel, bleu comme la mer ... »
- **La Mer** - Charles Trenet (version adaptée pour enfants) - À écouter pour rêver de vagues et d'horizons bleus.

Chanson sur le bleu

- **Blue (Da Ba Dee)** - Eiffel 65, 1999.
- **Bleu Noir** - Mylène Farmer, 2010.
- **Blue** - Joni Mitchell, 1971.
- **Blue Monday** - New Order, 1983.
- **Blue Bayou** - Linda Ronstadt, 1977.
- **La Mer** - Charles Trenet, 1946.
- **Blue Velvet** - Bobby Vinton, 1963.

Films et dessins animés pour enfants (avec des teintes bleues ou des thèmes marins/céleste)

- **Ernest et Célestine en hiver**, 2017- Stéphane Aubier et Vincent Patar - Des paysages enneigés et des nuances bleutées pour une ambiance douce.
- **Vaiana : La Légende du Bout du Monde**, 2016 - Disney - Le bleu de l'océan Pacifique et des aventures épiques.
- **Le voyage de Chihiro**, 2001 - Hayao Miyazaki - Un univers onirique où le bleu est présent dans les eaux et les cieux.
- **Kirikou et La Sorcière**, 1998 - Michel Ocelot - Des couleurs vives, des cieux bleus africains, pour une histoire initiatique.
- **Le Monde de Némó**, 2003 - Pixar - L'océan et ses reflets bleus, une aventure sous-marine captivante.

Films sur le bleu

- **Blue Jasmine**, 2013 - Woody Allen.
- **Le Grand Bleu**, 1988 - Luc Besson.
- **Avatar**, 2009 - James Cameron.
- **Trois couleurs : Bleu**, 1993 - Krzysztof Kieslowski.
- **Blue Velvet**, 1986 - David Lynch.

Dossier pédagogique réalisé par :

Elina BOUJU, Médiatrice culturelle.

Florence ETIENNE, Professeur d'Arts Plastiques, missionnée par l'Education Nationale.

Anne-Marie LEBON.

Musée des beaux-arts
D E C A R C A S S O N N E