

**Mallette pédagogique**

**Quand l'art raconte une histoire**  
**De la classe de CP à la classe de 6<sup>ème</sup>**

**Livret de l'enseignant**

**Musée d'Art, Histoire et Archéologie d'Évreux**

Ce livret a été réalisé par  
le Service éducatif et le Service des publics.  
Année scolaire 2011-2012

## Quand l'art raconte une histoire

L'art et la littérature permettent à celui qui s'y intéresse d'enrichir sa connaissance du monde. Les différents genres littéraires constituent un ensemble d'images mentales, d'images symboliques : les contes, les mythes, les légendes ont une forte puissance d'évocation imagière. L'art et la littérature cohabitent depuis fort longtemps, ils se nourrissent l'un de l'autre et offrent un dialogue fécond. Dans le cadre de pratiques transdisciplinaires, il est intéressant d'amener les élèves tant à produire de l'écrit que des réalisations plastiques, à leur faire comprendre les liens sémantiques, formels, poétiques, historiques qui peuvent en découler.

Ce livret a été conçu pour vous aider à préparer votre visite au Musée d'Évreux, autour de la thématique « Quand l'art raconte une histoire ». Le parcours dans le musée se déroule autour d'œuvres choisies pour leur relation forte avec la thématique.

Nous vous proposons dans ce livret d'accompagnement à la visite :

- un déroulé de visite,
- des activités à réaliser à l'aide des outils pédagogiques de la mallette,
- des pistes pédagogiques pour exploiter la visite en classe.

### Avant la visite

- Demander aux élèves s'ils sont déjà venus dans un musée.
- Interroger les élèves sur la notion de musée : qu'est-ce qu'un musée ? Que pensent-ils voir dans le Musée d'Évreux ?
- Chercher avec les enfants les règles de visite et les expliquer à l'aide de l'outil pédagogique.

### Objectifs de la visite

- Découvrir le musée et multiplier les regards sur le lieu,
- Appréhender la diversité des collections permanentes du musée,
- Acquérir le premier vocabulaire relatif aux techniques artistiques,
- Aborder le rapport texte-image et la mise en image d'un récit oral, d'une anecdote, d'un moment de vie...
- Appréhender les codes de représentation dans une image : comment traduire en image des histoires et des actions, comment le geste raconte une histoire et remplace la parole ?
- Envisager la littérature et la vie quotidienne comme sources d'inspiration.

Rez-de-chaussée : salle 1

### Une scène de genre : *Les pileurs de pommes* de Charles Denet Huile sur toile, 1914

#### Objectif : Créer un texte à partir d'une image

---

##### 1. Observer *Les pileurs de pommes* de Charles Denet.

**Demander aux élèves de décrire le tableau :** Qui sont les personnages ? Combien sont-ils ? Que sont-ils en train de faire ? Vivent-ils à notre époque ? ...

**Définir la nature de l'objet :** Il s'agit d'un tableau. Voir avec les élèves comment a été fabriqué l'objet et quels sont les matériaux qui ont été utilisés (peinture à l'huile, toile et châssis). Montrer la boîte de peinture située en face du tableau, ayant appartenu au peintre Charles Denet et servi à peindre l'œuvre. Rechercher sur le tableau la signature du peintre.

**Raconter l'histoire du peintre :** Charles Denet naît à Evreux en 1853 au n° 37 de la rue Edouard Féray et s'éteint à Paris en 1939. Il effectue ses études au lycée d'Evreux et découvrant la peinture sous l'influence de sa cousine, il s'inscrit à l'École des beaux-arts de Paris. Malgré des séjours fréquents dans la capitale, il restera fidèle toute sa vie à sa ville natale. Composant de grands tableaux officiels présentés dans les Salons de la III<sup>ème</sup> République, il réalisera néanmoins de nombreuses scènes intimes et quotidiennes de la vie de ses proches et des gens du peuple : scènes d'intérieur, de marché, sorties de la cathédrale...

Ce type de tableau qui montre des scènes de la vie quotidienne se nomme une scène de genre.

**Activité :** Imaginer une discussion entre les différents personnages

En petits groupes, essayer de recréer les dialogues de chacun d'entre eux en les écrivant sur les photocopies du tableau. Les travaux des différents groupes pourront ensuite être comparés.

##### 2. Retrouver dans cette salle un tableau qui représente une autre scène de genre et l'observer. Indice : cette scène se déroule dans la rue d'une petite ville.

**Activité :** Imaginer individuellement par écrit ce qui est raconté

Voici quelques pistes pour aider les élèves dans l'écriture :

Où se passe la scène ? A quel moment de la journée se déroule-t-elle ?

Que font les personnages et pourquoi ? Que s'est-il passé ? Que va-t-il se passer ?

##### Pour en savoir plus (avec les plus grands)

**La classification de la peinture par genre :** à partir de la Renaissance, les sujets représentés en peinture furent classés par genre. Les genres sont liés aux connaissances esthétiques, culturelles, scientifiques, plastiques et littéraires d'une époque. Aujourd'hui cette notion de classement est obsolète.

Dans la hiérarchie des genres, on trouve : la **peinture d'histoire**, un tableau représente un sujet religieux, historique ou mythologique (ce genre pictural pouvait servir à commémorer un événement, transmettre des connaissances aux personnes analphabètes, illustrer un sermon ou exalter une valeur morale), le genre du **portrait** regroupe des peintures qui sont consacrées à la représentation d'une personne ou d'un groupe de personnes (ce genre concerne également l'autoportrait), la **scène de genre** ou **peinture de genre** désigne des tableaux ayant pour sujet une scène de la vie quotidienne (scènes familiales, populaires ou anecdotiques), le **genre du paysage** qui correspond à des peintures représentant un site naturel ou construit, réel ou imaginaire, et enfin une **nature morte** rassemble des éléments inanimés (naturels ou manufacturés), qui sont les sujets principaux du tableau.

### **Mettre en lumière la mise en image de l'histoire à travers un moment de la vie quotidienne.**

Les images ne sont pas toutes liées à une source écrite, elles peuvent également relater la mode, les techniques, les modes de vie... Le rôle documentaire de ce type d'objet peut alors être évoqué.

## **Pistes pédagogiques**

### **Français, Arts visuels**

1. - A partir de l'observation d'une œuvre classée comme scène de genre (*Les pileurs de pommes*, tableau présenté au musée ou un tableau présenté en classe), faire un travail de description des objets présentés.
  - En petits groupes, faire choisir aux élèves un objet qui leur paraît important dans la représentation (exemple : la pomme dans le tableau de Charles Denet), leur faire dire pourquoi il semble important (sujet du tableau, nombre, taille...).
  - Réaliser une recherche iconographique sur cet objet du quotidien : fait-il l'objet d'autres représentations ? (Si l'on conserve l'exemple de la pomme, celle-ci se retrouve sur de nombreuses natures mortes et a fait l'objet de recherches sur la forme, la composition lorsqu'elle est mise en scène avec d'autres objets, la couleur, la matière... Paul Cézanne par exemple a peint de nombreuses natures mortes aux pommes). Réaliser une série de dessins d'observation en variant les techniques.
  - Quand un objet du quotidien devient le prétexte à une histoire extraordinaire : inventer l'histoire, la mettre en scène, travail en volume (boîte).
2. Poursuivre l'exercice réalisé au musée : imaginer la discussion d'autres tableaux regardés en classe en se renseignant sur le contexte de production et placer les bulles de dialogues sur des reproductions.

Rez-de-chaussée : salle 1

### Un événement historique : une assiette révolutionnaire

**Objectif : Comprendre comment une image peut relater la grande histoire.**

---

1. **Montrer le deuxième indice : un détail de l'objet.** Recueillir les premières impressions : est-ce un tableau ? Quelle histoire est racontée ici ? Partir à sa recherche.

#### **Observer et décrire l'objet :**

-Technique, matériaux utilisés...

Il s'agit d'une assiette en céramique. Le mot céramique vient du grec « keramikos » qui signifie « argile ». L'argile est une terre qu'on fait cuire pour fabriquer des objets dans différents domaines (médecine, architecture...). Les premières céramiques domestiques sont apparues pendant la période du Néolithique à la Préhistoire. Au fil du temps, selon les régions et les pays, la composition et la couleur de l'argile, la température à laquelle on la fait cuire, différentes familles de céramiques sont apparues : les poteries, les faïences, les porcelaines et les grès.

Pour décrire une assiette, le vocabulaire suivant peut être employé : le bassin est la partie peu profonde, large et de forme circulaire ; l'aile est, par analogie, tout ce qui est adhérent au côté d'un objet.

- Iconographie :

Un faisceau, un bonnet, une inscription et des fleurs décorent cette assiette. Que nous racontent ces éléments ?

**Raconter l'épisode historique représenté,** donner les clés de compréhension des symboles représentés, montrer les conséquences et impacts historiques de l'événement.

- La Révolution française, en 1789, est l'aboutissement d'une volonté de liberté et d'un désir d'une certaine forme d'égalité des droits. Elle met fin à la monarchie absolue de l'Ancien Régime.

- Le bonnet « phrygien », souvenir de la Rome antique, période pendant laquelle il était porté par les esclaves affranchis, est un symbole de liberté.

- Le faisceau, réminiscence également de l'Antiquité, paquet de baguettes et de lances, est le symbole de l'union et de l'accord. C'est une référence au régime constitutionnel naissant.

#### **Demander aux élèves les raisons de la création de cette assiette.**

Cette assiette a-t-elle été créée pour servir d'assiette décorative, ou pour manger ou encore pour se souvenir d'un événement ?

#### **Expliquer la création des assiettes révolutionnaires.**

La faïence révolutionnaire est celle produite entre 1789 et 1799, dont la décoration reprend les emblèmes et les événements de la Révolution. La faïence, pendant ces années, devient un moyen de diffusion des idées nouvelles (il y a pourtant un décalage temporel entre les événements essentiellement parisiens et la production provinciale). C'est un objet populaire qui ne servait pas : il ne porte pas de marque d'usure.

Les assiettes commémoratives sont cependant apparues avant la Révolution : elles répondent aux attentes d'une nouvelle clientèle, plus pauvre, qui n'achètera pas le service de vaisselle.

Sous la III<sup>e</sup> République, on développe une symbolique autour des faits marquants révolutionnaires et la fête du centenaire de la Révolution entraîne de nombreuses copies de faïence.

L'illustration d'un épisode historique permet de montrer l'importance de l'événement, de le commémorer, de laisser une trace, d'affirmer la puissance du commanditaire (rois, empereurs qui demanderont la réalisation de ces œuvres : hommes de pouvoirs). On peut citer d'autres types d'œuvres qui représentent un autre événement historique (cf. peinture d'histoire, gravure).

**Activité :**

Choisir un événement historique et un nombre restreint d'éléments le symbolisant. Puis dessiner ces derniers en les organisant dans une composition sur le dessin d'une assiette (à retirer dans la mallette), pour rendre compte de cet événement par l'illustration.

## **Pistes pédagogiques**

### **Arts visuels, Histoire**

1. Les élèves ont observé pendant la visite une assiette révolutionnaire et ont essayé de créer leur propre assiette commémorative. En classe, rechercher les éléments figuratifs d'une période ou d'un événement historique étudié : personnage, objets, lieux, couleurs associées...
2. A partir d'un travail de simplification des formes d'un élément choisi (exemple : une pyramide), les élèves essayent de lui donner un aspect décoratif, mais compréhensible par tous et cherchent les différents types de support qui peuvent être utilisés pour créer des objets dérivés (assiette, verre, stylo, crayon, gomme... Pour l'exemple de la pyramide, on peut penser à un verre si on inverse la forme...). On comprendra alors comment adapter une forme à un objet particulier, comment en changer la fonction. La fabrication d'objets dérivés peut ouvrir les pratiques et les démarches vers le design.

Rez-de-chaussée : salle 3

### Un texte mis en image : les tapisseries de l'Enfant Prodigue

#### Objectif : Raconter une histoire par l'image

1. **Observer les tapisseries exposées et lire les quatre textes qui se trouvent à l'intérieur de la mallette. Ils racontent l'histoire du Fils prodigue, représentée sur les tapisseries d'Aubusson du XVII<sup>ème</sup> siècle.**

La tapisserie d'Aubusson a une histoire qui remonte au XV<sup>ème</sup> siècle. Cependant, c'est surtout au XVII<sup>ème</sup> siècle, qu'Aubusson, ville de la Creuse, devient la capitale mondiale de la tapisserie, élevée au rang de manufacture royale sous l'influence de Colbert en 1665. Aux verdure succèdent progressivement des tapisseries à personnages relatant des épisodes historiques, mythologiques, bibliques ou de la littérature.

L'histoire du Fils prodigue est racontée dans la Bible (parabole extraite de Luc 15, 11- 32).

Texte 1 : L'histoire débute dans l'intérieur d'une belle demeure. Un jeune homme très élégant réclame à son père l'argent de son héritage. Celui-ci, un vieil homme à la barbe et aux cheveux blancs lui montre une bourse contenant de nombreuses pièces qui correspond à sa part d'héritage.

Texte 2 : La cour de la maison s'anime. Le jeune homme vêtu de ses plus beaux atours, argent en poche, quitte la maison familiale à la découverte du monde, laissant derrière lui ses parents et ses frères.

Texte 3 : Ayant perdu sa fortune, le jeune homme habillé très simplement doit se mettre au service d'un riche habitant. Gardant des cochons, un bâton dans ses bras, un chien à ses pieds, il lève les yeux au ciel.

Texte 4 : Ruiné, habillé misérablement, le jeune homme se résigne à retourner chez ses parents. Lorsqu'il arrive dans la cour, ceux-ci sortent pour l'accueillir. Agenouillé devant son père en signe de pardon, le fils prodigue demande s'il peut revenir habiter la demeure familiale. Le vieil homme l'accueille à bras ouverts et lui offre de riches habits en signe de bienvenue.

#### **Activité** : Replacer les textes sous les tapisseries correspondantes.

- a. En observant chaque tapisserie, demander aux élèves ce qui permet de reconnaître l'épisode : identifier les personnages, les décors, les gestes des personnages...

**Tapisserie 1** : Comment reconnaître le père et le fils ? Observer le rendu de la vieillesse et celui de la jeunesse. Comment sont habillés le père et le fils ?

Où sont-ils ? A quoi voit-on que nous sommes à l'intérieur ? Qu'est-ce que l'on voit ? Table, rideau sur le mur, fenêtre...

Comment le père remet-il l'argent à son fils ? Expliquer la nouvelle richesse du fils.

**Tapisserie 2** : Que font les personnages ? Comment comprend-on la relation du père et du fils ? Regarder les gestes des personnages.

Sont-ils toujours à l'intérieur ? Que voit-on ? Le cheval, la maison, le jardin.

**Tapisserie 3** : Que se passe-t-il ? Le fils est-il habillé de la même façon ? Il est devenu pauvre. Montrer qu'il est en train de réfléchir (yeux levés au ciel). Chercher avec les élèves à quoi il peut penser...

**Tapisserie 4** : À quoi perçoit-on la misère du fils ? C'est le seul à être pieds nus. Comment nous montre-t-on que les personnages viennent l'accueillir ? Montrer la composition de la tapisserie : les bras, les coffres, les étoffes tendues vers le fils prodigue.

- b. Montrer aux élèves à la fin de l'activité que chaque épisode de l'histoire a été mis en image sur un objet (1 épisode = 1 tapisserie). En réunissant toutes les tapisseries, on obtient l'histoire complète, on parle alors d'un cycle de tapisseries.

**Au cours de vos recherches, vous pourrez observer deux tapisseries qui semblent identiques.**

**Activité : Le jeu des différences**

Même si ces deux tapisseries semblent identiques, de nombreuses différences existent cependant. Pouvez-vous en retrouver sept ? A partir de la fiche enseignant et de la fiche à distribuer à chaque élève (sur laquelle les deux tapisseries se trouvent reproduites en vis-à-vis), faire réaliser le jeu à l'oral, afin de permettre aux élèves de se repérer dans l'espace et d'acquérir du vocabulaire.

Est-ce que ces différences modifient l'histoire qui est racontée ?

**Pour aller plus loin (avec les plus grands)**

**Appréhender la littérature biblique comme source d'inspiration.**

Dès le X<sup>ème</sup> siècle, les églises sont ornées de décors qui constituent de véritables livres d'images : elles permettent une meilleure connaissance des textes religieux à ceux qui ne savent pas lire, les alphabètes. Les fresques, les chapiteaux et les tympan sculptés racontent la Bible.

**Activité : Trouver d'autres objets qui racontent des histoires, en s'intéressant aux matériaux et aux supports : jeu d'observation rapide.**

- Salle 3 : albâtres polychromes du XV<sup>ème</sup> siècle : le mariage, l'ordination...

- Salle 3 : jouées de stalle : panneaux latéraux des stalles du XVI<sup>ème</sup> siècle (siège en bois avec dossier situé des deux côtés du chœur d'une église) représentant le baptême de Jésus et la fuite en Egypte.

- Salle 4 : crosse de Jean II de la Cour d'Aubergenville, évêque d'Evreux : crosse du XIII<sup>ème</sup> siècle représentant Saint Michel terrassant le dragon (orfèvrerie)

- Salle 4 : vitraux du XIII<sup>ème</sup> siècle représentant la vie de saint Nicolas et la Crucifixion.

- Salle 4 : le bâton pastoral de Jean de Marigny, archevêque de Rouen : hampe de crosse du XIV<sup>ème</sup> siècle représentant des scènes de la vie du Christ (bois sculpté).

A partir d'une feuille de route présentant des détails des objets, les élèves doivent retrouver chaque objet correspondant et le ou les matériaux qui le constituent. Quatre feuilles de route se trouvent dans la mallette, afin de pouvoir constituer des groupes et des départs différés.

Une fois tous les objets retrouvés, regrouper les élèves et faire le point sur leur découverte. Montrer ainsi le savoir-faire technique mis en œuvre dans ces objets.

## Pistes pédagogiques

### Arts visuels, Français, Arts plastiques

1. Réaliser une bande dessinée qui mette en valeur les différents temps de l'histoire. Repérer dans le texte les formes explicites de construction de l'histoire (paragraphes, ponctuations, strophes...).
2. Une histoire sans parole ou comment traduire les différentes étapes d'un récit par l'image ? Choisir un texte découpé en séquences et demander aux élèves comment on peut « raconter » toute l'histoire ? Plusieurs possibilités vont émerger : multiplication des images, sens de lecture, signes graphiques pour indiquer le sens (flèches, numérotation...), répétition d'un personnage, d'un lieu...

Références possibles :

> *L'histoire de l'enfant Prodigue*, cycle de tapisserie

> *Colonne de Trajan*, 113 après J-C, Rome (histoire qui se déroule sur 23 spires)

> Mathias Grünewald, *Retable d'Issenheim*, 1510-1516, musée d'Interlinden,

Colmar (multiplication des panneaux mobiles)

> Warja Lavater, *Le Petit Chaperon Rouge*, éditions Maeght, 1965

> Pierre Alechinsky, *La jeune fille et la mort*, 1966-1968 (images dans la marge (prédelle) autour image centrale)

> Jacques Monory, *Meurtre n°2* (décomposition du mouvement)

> Planches de bandes dessinées ou de comic strips



## Quand l'art raconte une histoire

CP  
CE1

CE2  
CM1

1<sup>er</sup> étage : salles 6 et 7

### Du geste à l'image

#### Objectif : Communiquer par la gestuelle

---

##### 1. S'asseoir avec le groupe dans la salle 7, près de la cheminée.

###### **Le geste, un moyen d'expression dans notre vie quotidienne**

L'homme associe très souvent le geste à la parole lorsqu'il communique avec ses semblables. Grâce à un jeu d'expression corporelle, vous allez découvrir comment le geste est un mode d'expression capable de remplacer parfois la parole.

###### **Activité : Expression corporelle autour du geste**

- Prendre le jeu de cartes dans la mallette
- Tirer une carte et demander aux enfants de traduire avec leurs corps l'expression ou l'action qui correspond, et de trouver ainsi le geste qui correspond à l'expression (informations au sujet de ce geste inscrites au dos de la carte).
- Les enfants peuvent également se référer au geste dessiné sur la carte pour trouver l'expression qui correspond.
- Terminer cette séance d'expression corporelle en demandant aux élèves s'ils ne connaissent pas d'autres gestes qui permettent de communiquer.

## Une scène de genre satirique : la *Scène de Carnaval* Anonyme, école flamande, huile sur toile, XVI<sup>ème</sup> siècle

CE2  
CM1

CM2  
6<sup>ème</sup>

### Du geste à l'image (suite)

---

##### 1. Observer le tableau : *Scène de carnaval* (salle 6)

###### **Activité : Observer un tableau et comprendre la scène qui est représentée**

- Observer le tableau et montrer qu'ici, le peintre représente une scène sans s'inspirer directement d'un texte écrit ou d'un livre, contrairement à la tapisserie.
- Retrouver ce qui est raconté dans le tableau, en observant : le décor (une ville), l'époque représentée (XVI<sup>ème</sup> siècle, costumes), le moment de la journée (la nuit), le moment de l'année représenté (l'hiver), l'événement représenté (une fête, un carnaval), les gestes des personnages qui nous permettent de comprendre la scène (des personnages pointent le doigt en direction du personnage important du carnaval, le roi ; d'autres se saluent de la main ; d'autres sont en train d'acheter des galettes...).
- Montrer comment les gestes qui sont peints racontent cette scène et nous permettent de la comprendre. En peinture, les gestes des personnages sont des moyens mis en œuvre pour permettre aux spectateurs de comprendre ce que l'œuvre raconte.
- Les élèves peuvent écrire en quelques lignes la scène qui est représentée.

**Montrer qu'il s'agit d'une scène de genre :** comparer cette œuvre avec *Les pileurs de pommes* de Charles Denet... Ce tableau regroupe une multitude d'actions : gestes, mise en scène du réel, thématique de la gourmandise...

###### **Pour en savoir plus (avec les plus grands)**

###### **Montrer les différents niveaux de lecture :**

- aspect documentaire (costumes, modes de vie, scène de vie d'une époque...).

- aspect religieux (rites et coutumes). À l'origine le carnaval n'est pas une fête, mais un rituel annonçant le renouveau de la nature et le réveil de la terre.

Né en Europe, le carnaval est propre aux peuples latins, nordiques et germaniques. C'est au Moyen Âge, avec la christianisation, que cette fête païenne est récupérée. Précédant le Carême, le carnaval est une évocation du chaos, avant que commence cette période de restriction en vue de célébrer les fêtes de Pâques. Les masques, les déguisements, l'ordre inversé des classes sociales (le mendiant qui revêt les ornements royaux) évoquent ce chaos. Le carnaval permet d'outrepasser les règles morales et sociales.

- aspect satirique (expression des vices et des pêchés : gourmandise) et amener l'idée que le tableau possède une double lecture : aspect satirique, mise en image de proverbes (associer un proverbe à l'image)...

La satire est souvent de l'ordre de l'écrit, du discours qui vise à critiquer, à se moquer de quelqu'un ou de quelque chose. Elle peut employer divers procédés : la juxtaposition qui compare deux choses d'importance inégale, ce qui transpose l'ensemble à un niveau de moindre importance, l'exagération ou la diminution qui ridiculisent (qui permettent de tendre vers la caricature).

## Pistes pédagogiques

### Arts visuels, histoire

1. Réaliser son propre glossaire d'expressions : les élèves doivent trouver le plus d'expressions possibles qui peuvent être traduites par le physique, la mise en scène (sentiments, expressions, caractères, émotions...) et réaliser une image correspondante (travail graphique ou pictural, numérique). Possibilité de travailler sur l'exagération des traits et de comprendre leur portée.
2. Création d'un masque : chaque élève pourra se mettre dans la peau de... Cette activité est l'occasion d'interroger la part de fantastique, d'imaginaire qui entre dans le processus de création d'un personnage de fiction. Réfléchir aux différents usages et symboliques d'un masque (masques traditionnels, animistes...). Il est également possible d'aborder la notion de caricature, qui permet de se moquer d'un personnage public (du pouvoir en place...).

1<sup>er</sup> étage : salle 7

### Un texte mis en image : *Apollon et Daphné*

Anonyme, d'après Poussin, huile sur toile, XVIII<sup>ème</sup> siècle

#### Objectif : Illustrer un texte

---

##### 1. S'asseoir avec le groupe dans la salle 7.

###### Activité : Illustrer un texte

- Prendre dans la mallette l'histoire d'Apollon et Daphné et la lire aux élèves.
- Distribuer les planches à dessin, feuilles et crayons à papier aux élèves.
- Proposer aux élèves de dessiner le moment où Apollon court après Daphné qui commence à se métamorphoser en laurier. Les élèves devront réaliser un dessin qui permettra à celui qui le regarde de comprendre l'épisode raconté.
- Une fois les dessins terminés, proposer aux élèves de retrouver dans la pièce l'œuvre d'Apollon et Daphné, peinte au XVII<sup>ème</sup> siècle.  
Les élèves pourront observer alors :
  - que plusieurs épisodes de l'histoire sont racontés dans le tableau
  - que le peintre a mis en avant le moment de la métamorphose dans sa composition, en la plaçant au centre
  - que la mise en image d'un texte ou d'une histoire nécessite de faire des choix, selon ce que l'on souhaite faire comprendre à celui qui la regarde.

Le mythe d'Apollon et Daphné est raconté dans le livre I des *Métamorphoses* d'Ovide (43 av. J.-C. – 18 ap. J.-C.)

Le tableau conservé au musée, exécuté d'après le tableau de Nicolas Poussin, donne à voir, sur une seule image, plusieurs moments du mythe d'Apollon et Daphné.

Dans le coin inférieur gauche, nous observons deux putti, dont l'un (Eros, le dieu de l'amour) vise le jeune homme (Apollon, dieu du soleil et de la beauté, de l'ordre moral, des oracles et des prophéties, de la musique et de la poésie) avec son arc et une flèche : Eros rend Apollon fou d'amour d'une jeune nymphe (Daphné), dont il sait pertinemment qu'elle repoussera toute avance. Ainsi Eros se venge des railleries d'Apollon.

Apollon, sur le tableau, enlace Daphné qui est en train de se transformer. Les doigts de la jeune femme se sont déjà métamorphosés en branches et feuilles de laurier.

Derrière le couple, dans la pénombre, nous pouvons apercevoir un homme accoudé à une cruche d'où sort de l'eau qui vient grossir un cours d'eau. L'homme recroquevillé sur lui-même semble souffrir de la transformation de la nymphe. Nous pouvons reconnaître dans cette figure le père de Daphné (un dieu-fleuve). Il a accepté de perdre sa fille en la transformant, et accède ainsi à son vœu : échapper à Apollon.

Les mythes sont des récits qui remontent à l'aube de l'histoire des peuples. En Occident, nous avons hérité des récits mythologiques du monde grec. Ils nous racontent les aventures de héros, de mortels, de dieux et de demi-dieux. Les artistes grecs et romains se sont emparés très tôt de ces mythes pour réaliser des décors de poterie, des mosaïques, des fresques et des sculptures.

A partir de la Renaissance, un fort engouement se développe pour les peintures à sujets mythologiques : les valeurs les plus élevées sont prises pour modèle. Ces œuvres ont alors parfois un objectif moraliste.

##### 2. S'intéresser à des scènes où, au contraire, un seul épisode de l'histoire est représenté.

- Retrouver l'œuvre qui représente sainte Marguerite (*Sainte Marguerite foulant le dragon*, 1656) à partir de reproductions de tableaux d'autres musées.
- Evoquer l'histoire de sainte Marguerite et montrer le caractère symbolique de l'épisode qui devient un code pour la représenter.

Les indications données au sujet de sainte Marguerite proviennent des légendes diffusées au Moyen Age. Marguerite repoussa les avances d'un homme plus âgé, arguant de sa foi chrétienne. Pour cette dernière raison, elle fut mise au supplice : emprisonnée, elle lutta avec

le démon qui lui était apparu sous la forme d'un dragon. Elle parvint à le vaincre à l'aide d'un crucifix, mais elle mourut décapitée.

La lecture du tableau est codée : un tableau peut alors être abordé comme une sorte d'énigme proposée au regard du spectateur de l'époque, qui avait les clés et le savoir pour comprendre ce type de tableau. Aujourd'hui, le spectateur ne connaît plus forcément les codes et peut avoir besoin d'explications.

## Pistes pédagogiques

### Arts visuels, Français, Histoire

1. Travailler sur la série, la notion du temps dans un récit : à partir des textes des *Métamorphoses*, séquencer un texte et réaliser les illustrations correspondantes. Puis réaliser une image unique qui fasse la synthèse de l'histoire (observer les images précédentes et réfléchir à ce qu'il faut y prélever pour l'image unique). Cet exercice permet notamment d'aborder la notion de composition d'une image.
2. Ces différentes images (voir activité ci-dessus) peuvent être le préalable à la réalisation d'un théâtre de papier. Les personnages seront détournés, solidifiés et fixés sur des tirettes afin d'effectuer les entrées et sorties de scène (carton évidé, fond amovible pour le décor...). Les élèves peuvent alors choisir leur rôle et l'interpréter.
3. - Comprendre qu'une œuvre plastique existe grâce à des références textuelles et qu'elle peut connaître des réinterprétations.  
- Lire des récits extraits des *Métamorphoses* d'Ovide puis chercher des œuvres les illustrant : questionner les élèves sur le ou les moments choisis par les artistes pour rendre compte de l'histoire (épisode le plus important, mélange des temps comme dans le tableau du musée...).  
- Compléter ces recherches en analysant les reproductions de manière plastique (couleurs, formes, matière, mouvement, composition, lumière...) et/ou contextuelle (biographie de l'artiste, histoire de l'époque, du tableau). On pourra voir l'évolution des représentations et la réinterprétation des mythes par les artistes du XIX<sup>ème</sup> siècle.  
Références possibles en rapport avec le mythe d'Apollon et Daphné :  
Peintures :
  - > Nicolas Poussin, *Apollon amoureux de Daphné*, XVII<sup>ème</sup> siècle, musée du Louvre, Paris
  - > René Houasse, *Apollon et Daphné*, XVII<sup>ème</sup> siècle, musée des châteaux de Versailles et du Trianon
  - > Antoine Coypel, *Apollon et Daphné*, XVII<sup>ème</sup> siècle, musée des châteaux de Versailles et du Trianon
  - > Tiepolo, *Apollon et Daphné*, XVIII<sup>ème</sup> siècle, musée du Louvre
  - > Louis de Sylvestre, *Apollon et Daphné*, XVIII<sup>ème</sup> siècle, musée Magnin, Dijon
  - > Théodore Chassériau, *Apollon et Daphné*, XIX<sup>ème</sup> siècle, musée du Louvre, Paris
  - > Gustave Moreau, *Apollon et Daphné*, XIX<sup>ème</sup> siècle, musée Gustave Moreau, ParisSculptures :
  - > Le Bernin, *Apollon et Daphné*, XVII<sup>ème</sup> siècle, marbre, Galerie Borghèse, Rome
  - > Belleteste, *Apollon et Daphné*, XVIII<sup>ème</sup> siècle, ivoire, Château-musée de Dieppe- Effectuer un travail sur les attributs des dieux : répertorier dans les représentations les éléments qui permettent de reconnaître les différents protagonistes : arc, flèche, carquois, lyre et laurier pour Apollon, arc et flèche pour Eros...

## Conclusion

A travers les objets du musée, nous pouvons nous rendre compte :

- de la diversité des objets qui racontent des histoires,
- de la manière dont on raconte des histoires : un ou plusieurs épisodes par œuvre,
- que les histoires qui sont illustrées peuvent s'appuyer sur des livres très anciens ou sur la manière dont les gens vivent (un moment de vie).
- des différents rôles de la mise en image d'un sujet historique, religieux ou mythologique.

## Modalités de visite

L'utilisation de la mallette pédagogique se fait uniquement sur réservation auprès du service des publics du musée au 02 32 31 81 96 ou 02 32 31 81 98.

### Avant la visite

Dès la réservation, le livret d'accompagnement vous est remis, afin de préparer vos élèves à la venue au musée (par mail, ou prêt du livret sur place).

Nous vous conseillons vivement de venir au musée pour tester le parcours de visite et les outils pédagogiques. Une personne ressource pourra vous accueillir sur rendez-vous.

### Le jour de la visite

Les outils pédagogiques vous sont remis pour la durée de la visite. Pensez à restituer le livret d'accompagnement s'il vous a été prêté par le musée lors de votre préparation.

### Les conseils de visite

Sensibilisez vos élèves aux règles de visite au musée.

Encadrez votre classe. Nous vous rappelons que les élèves restent sous votre responsabilité et celle des accompagnateurs pendant toute la durée de votre présence au musée.

N'hésitez pas à faire asseoir vos élèves devant les oeuvres pour fixer leur attention.

## Musée d'Art, Histoire et Archéologie

6 rue Charles Corbeau  
27000 ÉVREUX

Accueil : 02 32 31 81 90

Fax : 02 32 31 81 99

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

Ouvert du mardi au dimanche de 10h à 12h et de 14h à 18h.  
Entrée libre.

### Pour venir au musée avec sa classe

- Réservation obligatoire auprès du service des publics au 02 32 31 81 96/98.
- Accueil du public scolaire du mardi au vendredi de 10h à 12h et de 14h à 18h.
  - 30 élèves maximum par groupe avec 1 accompagnateur pour 10 élèves.
  - Entrée gratuite.

Ce document a été réalisé par Mme Elsa Decerle, P.C. Arts Plastiques  
responsable du Service éducatif du musée d'Art, Histoire et Archéologie d'Evreux,  
en collaboration avec le Service des Publics du Musée d'Art, Histoire et Archéologie d'Evreux.

Septembre 2011

