

Antiquité et mythologie

> *Collections Beaux-Arts*

> *Classe entière (mais une seule classe à la fois)*

> *CE2 - 5^e*



Démarche et objectifs :

- > Découvrir des grands mythes fondateurs
- > Distinguer le temps de l'évènement représenté et le temps de la représentation
- > Découvrir l'influence de l'Antiquité au fil des siècles
- > Appréhender des techniques différentes : peinture, sculpture, objet d'art

Principe de la visite et matériel à disposition :

3 tiroirs correspondant chacun à un parcours-découverte sur les thèmes suivants :

- La guerre de Troie
- De Troie à Rome
- Divinités et héros

Chaque parcours permet de découvrir 3 ou 4 œuvres grâce à :

- une fiche « médiation » avec des propositions de questions pour accompagner le regard des élèves devant l'œuvre
- une fiche « raconter » pour mieux connaître le mythe qui a inspiré l'artiste
- une fiche « activité » avec des consignes simples et le matériel nécessaire

Pour réserver votre visite : 02.41.05.38.38

Déroulé

1. Présentation de la visite avec la classe entière

Dans le hall :

- > Présenter à tous les élèves et accompagnateurs le principe de l'animation
- > Rappeler les consignes de sécurité : *ne pas courir, ne pas crier, ne pas toucher*

2. Découverte des œuvres :

- > Plusieurs déroulés possibles :

Soit l'enseignant prend en charge sa classe entière durant toute la visite.

Soit la classe est divisée en 3 groupes accompagnés d'un adulte, chaque groupe réalisant un parcours différent.

- > Principe :



1. L'enseignant ou l'accompagnateur choisit un parcours et guide les élèves dans le musée devant les différentes œuvres concernées (plan fourni).
2. Devant chaque œuvre, l'enseignant ou l'accompagnateur effectue la médiation (à l'aide de la fiche « médiation ») pour aider les enfants à mieux observer l'œuvre, puis explique le mythe (à l'aide de la fiche « raconter »).
3. Une activité, à faire devant l'œuvre, est ensuite proposée. L'enseignant ou l'accompagnateur donne les consignes simples et distribue le matériel.

Précision : Les parcours «*La guerre de Troie*» et «*De Troie à Rome*» suivent un ordre précis, lié à la narration. En revanche, les œuvres du parcours «*Divinités et héros*» peuvent être abordées dans le sens de votre choix.

Temps indicatif :

Environ 25 minutes par œuvre et 1h30 par parcours.

Pour le parcours «*Divinités et héros*», il est conseillé de choisir 3 œuvres sur les 4 proposées.

Encadrement :

Afin d'assurer les meilleures conditions de visite, nous demandons au minimum 2 accompagnateurs en plus de l'enseignant. Nous demandons aussi aux accompagnateurs de bien veiller au rangement à l'intérieur de chaque tiroir.

Liste des œuvres

Parcours «La guerre de Troie»

1- Anonyme, *Le Jugement de Pâris*, 16^e siècle, faïence

Mots-clés : divinités, attributs

Activité : relier la représentation de la divinité à son nom

Lieu : 1^{er} étage



2- Joseph-Marie Vien, *Le Retour de Priam avec le corps d'Hector*, 1785, huile sur toile

Mots-clés : héros, théâtralité

Activité : théâtre-image

Lieu : 2^e étage



3- Pierre-Narcisse Guérin, *La Mort de Priam ou La Dernière nuit de Troie*, 1822-1833, huile sur toile

Mots-clés : théâtralité, dramatisation

Activité d'écriture

Lieu : RDC



Liste des œuvres

Parcours «De Troie à Rome»

1- Carle van Loo, *Énée fuyant Troie*, 1729, huile sur toile

Mots-clés : héros fondateur, dramatisation

Activité : tracer sur une carte le voyage d'Énée

Lieu : 2^e étage



2- Antoine Coypel, *Vénus suppliant Vulcain de forger des armes pour Énée*, 1701, huile sur toile

Mots-clés : divinités, attributs

Activité : dessin

Lieu : 1^{er} étage



3- François-André Vincent, *Le Combat des Romains et des Sabins*, 1781, huile sur toile

Mots-clés : théâtralité, mythe fondateur

Activité : théâtre-image

Lieu : 2^e étage



Liste des œuvres

Parcours «Divinités et héros»

1- Anonyme, *Le Jugement de Pâris*, 16^e siècle, faïence

Mots-clés : divinités, attributs

Activité : relier la représentation de la divinité à son nom

Lieu : 1^{er} étage



2- Jean-Honoré Fragonard, *Jupiter sous les traits de Diane séduisant Callisto*, vers 1750-55, huile sur toile

Mots-clés : divinités, métamorphose

Activité : dessin

Lieu : 2^e étage



3- François-André Vincent, *Hercule et Antée*, 1772-74, huile sur toile

Mots-clés : héros, représentation du corps

Activité : théâtre

Lieu : 2^e étage



4- Jean-Pierre Cortot, *Narcisse*, 1818, marbre

Mots-clés : héros, métamorphose, représentation du corps

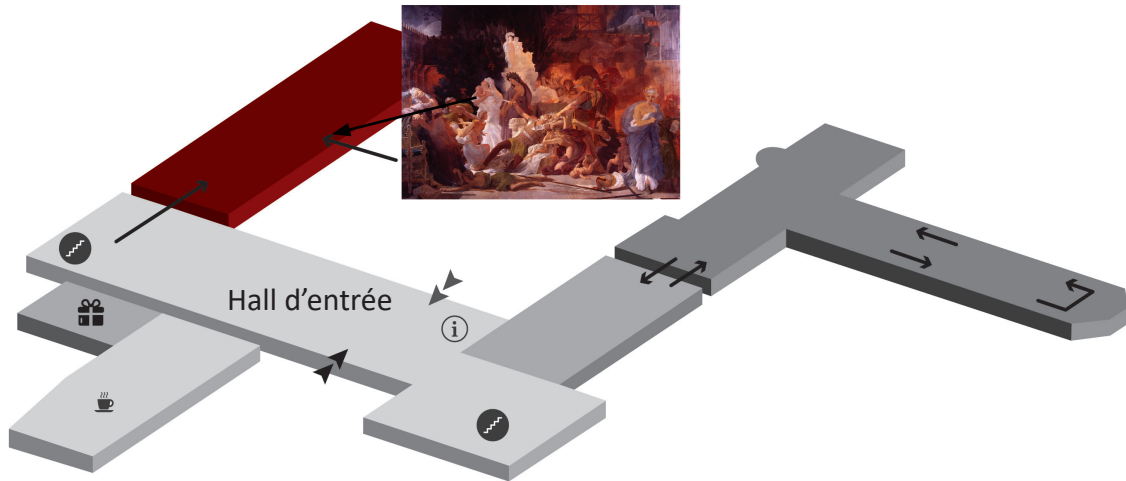
Activité d'écriture

Lieu : 2^e étage

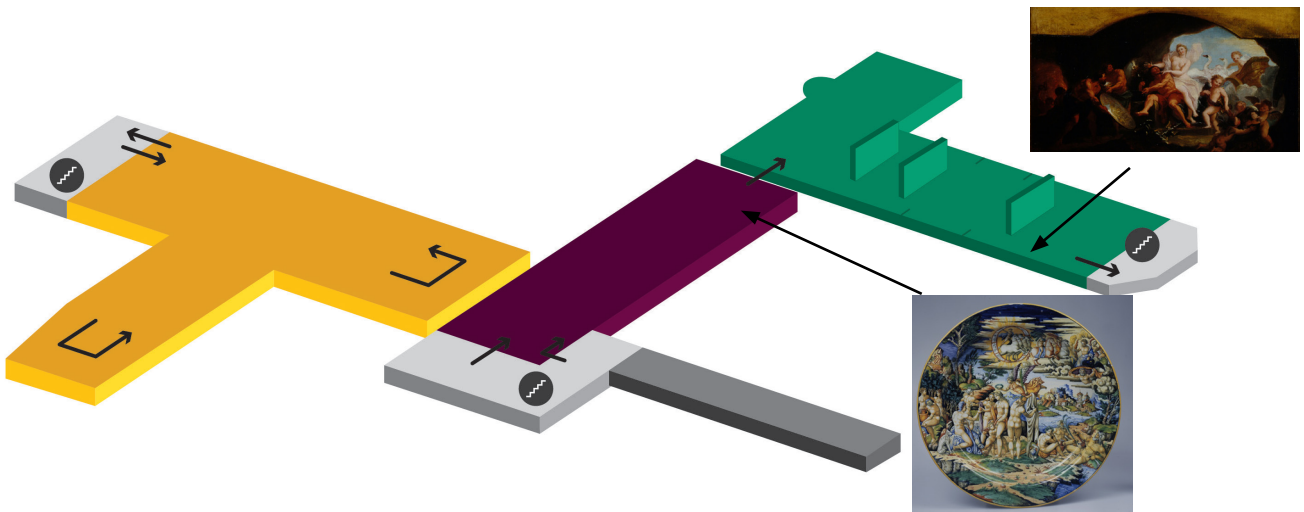


Plan du musée

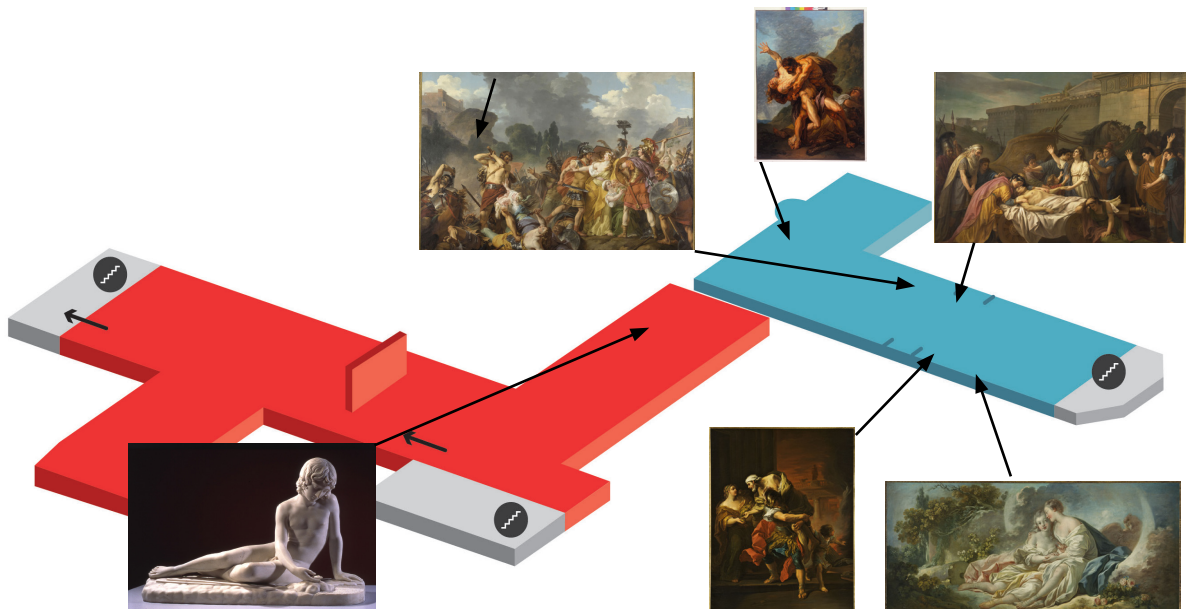
Rez-de-chaussée



1^{er} étage



2^e étage



Visite en autonomie
Antiquité et mythologie

Fiches à destination de l'enseignant

CE2—5^e

Parcours
GUERRE DE TROIE

1 Médiation

Distribuer des reproductions du plat aux élèves si le groupe est important.

Proposition de questions pour accompagner le regard des élèves.

- Comment peut-on appeler cet objet ?
- Selon vous, à quoi servait-il ?

Ce plat en faïence est un objet d'art. Il ne possède pas de signature. On ne connaît pas l'artiste, on dit qu'il est anonyme. Mais par comparaison avec d'autres objets en faïence, les historiens de l'art pensent qu'il a été réalisé au 16^e siècle, en Italie.

Ce plat n'a certainement jamais servi de vaisselle. C'est un objet de décoration qui était exposé, à la verticale, comme ici dans la vitrine. En possédant ce plat, le propriétaire montrait à tous qu'il connaissait la mythologie. C'était une façon de présenter son savoir et ses connaissances.

- Les personnages représentés sont des dieux et des déesses de la mythologie grecque. Six d'entre eux sont reconnaissables, à vous de les retrouver !

Lire les descriptions aux élèves et les laisser retrouver les divinités.

- Dieu de la lumière et de la beauté, je suis le mouvement du soleil avec mon char tiré par 4 chevaux. Je suis Apollon.

- Dieu des dieux, je tiens dans ma main le foudre et suis accompagné d'un aigle. Je suis Zeus.

- Déesse de la guerre et de la sagesse, on me reconnaît à mon casque et mon bouclier, je suis Athéna.

- Déesse de l'amour et de la beauté, souvent accompagnée par mon fils, petit dieu de l'amour, je suis Aphrodite.

- Épouse de Zeus et déesse de la famille, toujours suivie par mon paon, je suis Héra.

- Messager des dieux, dieu des voyageurs, des marchands et des voleurs, je suis reconnaissable à mon casque ailé. Je suis Hermès.

- Regarder les 3 déesses debout au premier plan. Elles sont quasiment identiques : même corps, même coiffure. Quels indices l'artiste a laissés pour nous aider à les identifier ?

L'artiste a représenté les attributs des divinités à côté d'elle : le casque et le bouclier pour Athéna, l'enfant avec des ailes pour Aphrodite et le paon pour Héra. Les attributs sont très utiles pour les artistes, ils aident les spectateurs à reconnaître les divinités représentées.

2 Raconter...

Pour peindre cette scène, l'artiste s'est inspiré ici d'un épisode de la guerre de Troie.

L'histoire commence lors d'un mariage sur le Mont Olympe. Toutes les divinités sont invitées sauf Éris, déesse de la discorde, de la dispute. Celle-ci, furieuse, décide malgré tout de venir à la fête. Elle interrompt le repas en faisant rouler sur la table une pomme en or sur laquelle est gravé « à la plus belle ».

Trois déesses se disputent la pomme pour être désignée comme la plus belle de toutes. Ce sont Athéna, Aphrodite et Héra. Les dieux décident de faire appel à un juge pour les départager. Hermès, le messager des dieux accompagne ainsi les trois déesses auprès de Pâris, prince de Troie.

Chacune tente de convaincre Pâris en lui offrant des cadeaux :

- Athéna, déesse de la guerre et de la sagesse, promet de lui faire gagner toutes les batailles s'il lui donne la pomme.
- Héra, épouse de Zeus et déesse de la famille, propose de lui dire qui sont ces véritables parents en échange de la pomme.
- Aphrodite, déesse de l'amour et de la beauté, lui offre l'amour de la plus belle femme du monde.

C'est ce moment du « Jugement de Pâris » que l'artiste a choisi de représenter ici. À gauche, Pâris, assis sur un rocher, est face aux trois femmes.

- **A qui donne-t-il la pomme ?** Pâris donne la pomme à Aphrodite.
- **Quel autre indice nous signale la victoire d'Aphrodite ?**

Une femme ailée vient déposer sur la tête d'Aphrodite une couronne de lauriers, symbole de victoire dans l'Antiquité.

Mais l'histoire ne s'arrête pas là. Pâris veut récupérer le cadeau promis ! Malheureusement, la plus belle femme du monde, Hélène, est déjà l'épouse du roi grec Ménélas. Alors Pâris l'enlève et l'emmène à Troie. Les Grecs forment une grande armée pour récupérer Hélène. Arrivés sur place, ils assiègent la ville. C'est le début d'une longue guerre qui va durer 10 ans : la guerre de Troie.

3 Activité

Maintenant que tu connais les dieux et les déesses représentés sur ce plat, relie sur la fiche les divinités à leur nom.

Matériel :

- Trousse de crayons
- Fiche avec reproduction des divinités

Fiche à remplir :

DIVINITÉS ET ATTRIBUTS



Athéna / Minerve
Déesse de la guerre et de la sagesse



Hermès / Mercure
Messager des dieux,
Dieu des voyageurs, des marchands et
des voleurs



Héra / Junon
Déesse de la famille

Apollon / Phoebus
Dieu de la lumière et de la beauté



Zeus / Jupiter
Dieu des dieux

Aphrodite / Vénus
Déesse de l'amour et de la beauté



1 Médiation

Proposition de questions pour accompagner le regard des élèves :

- Regardez les costumes et les armes. Selon vous, à quelle période de l'histoire se passe la scène ?
- Regardez le décor à l'arrière-plan. Où se passe la scène ?
- Que se passe-t-il ?
- Au centre, un homme mort repose sur un char. Comment réagissent les autres personnages autour ? Ont-ils tous la même attitude ?
- Regardez les mains et les visages des personnages. Quels sentiments peut-on deviner ?
- Est-ce que ces expressions vous paraissent naturelles et réalistes ?

À lire aux élèves pour aller plus loin dans la découverte de l'œuvre :

Comme dans l'Antiquité, les personnages sont vêtus avec de grands drapés, des soldats sont armés de lances, un char est tiré par des chevaux.

La scène se passe à l'entrée de la ville de Troie. À l'arrière-plan, le peintre Joseph Marie Vien a représenté les remparts de la cité. Au centre, Hector, prince troyen, est mort. Une foule entoure le char sur lequel repose son cadavre.

Chaque personnage exprime sa souffrance à sa façon. Certains regardent le ciel comme pour prier ou supplier les dieux. D'autres se recueillent tandis que des femmes s'effondrent, désespérées. D'autres encore tournent la tête ou se cachent les yeux pour ne pas voir la réalité en face.

Les attitudes des personnages, les expressions des visages, les positions des mains permettent au peintre d'exprimer ici de nombreux sentiments : la tristesse, la douleur, la souffrance, le désespoir, la colère, le recueillement... Mais aucun ne pleure vraiment. Tous restent dignes.

Ces comportements ne semblent pas très naturels et réalistes. Un visage triste est souvent grimaçant mais le peintre Vien ne veut pas montrer la souffrance dans sa laideur. Il embellit et idéalise les corps. En même temps, comme au théâtre, il exagère les gestes et les expressions pour que les spectateurs comprennent tout de suite l'histoire.

2 Raconter...

*Pour peindre cette scène, l'artiste s'est inspiré d'un épisode de la guerre de Troie, raconté par l'écrivain grec Homère dans son livre *L'Illiade* (8^e siècle avant JC).*

Lors d'un combat, Hector, chef des Troyens, tue Patrocle, un soldat grec, meilleur ami d'Achille. Celui-ci, furieux, veut alors venger la mort de son compagnon et tue à son tour Hector. Le mythe raconte qu'il pousse sa vengeance jusqu'à accrocher le corps mort d'Hector à son char et le traîne trois fois autour des murailles de Troie.

Priam, roi de Troie et père d'Hector, se rend ensuite secrètement dans le camp grec ennemi. Il supplie le guerrier Achille de lui rendre le corps de son fils pour réaliser sa sépulture.

Le peintre a représenté le moment où Priam rapporte le corps d'Hector sur un char dans la ville de Troie. Hécube, reine de Troie et mère d'Hector, est reconnaissable à sa couronne. Elle embrasse la tête de son fils. Andromaque, épouse d'Hector, tient la main de son mari tandis que leur fils Astyanax, accourt vers elle. Au premier plan, à droite, Cassandre, la sœur d'Hector, est effondrée. Prophétesse, celle-ci avait prédit l'avenir et annoncé la mort de son frère mais elle avait reçu la malédiction de n'être crue par personne.

3 Activité

« Théâtre-image »

À votre tour, entrez en scène et réalisez un tableau vivant !

Désignez 6 élèves comédiens tandis que le reste de la classe devient public. Chaque comédien pioche dans l'enveloppe une carte lui indiquant le personnage à jouer. Après avoir bien observé l'attitude et l'expression de leur personnage, les comédiens s'installent, et au signal prennent la pose*.

Variante :

Changer l'histoire du tableau ! Hector n'est pas mort mais seulement endormi. Au signal, nouveau tableau vivant : Hector se réveille et les autres changent d'expression (surprise, joie, remerciement...).

Matériel :

Enveloppe avec 6 cartes illustrant 6 personnages du tableau

*une banquette de la salle peut être utilisée comme « char » pour l'élève jouant Hector. N'hésitez pas à demander l'aide d'un agent d'accueil.



1 Médiation

Proposition de questions pour accompagner le regard des élèves :

- Regardez la taille de ce tableau et celle des portes. Comment a-t-on pu faire entrer cette peinture dans la salle ?
- Le peintre Pierre Narcisse Guérin est mort avant de terminer son œuvre. Voyez-vous à certains endroits des traces d'inachèvement, des indices qui montrent que le tableau n'est pas fini ?
- Observez maintenant la scène. Aimerez-vous être dans ce tableau ? Pourquoi ?
- Regardez le décor, le ciel. Où et à quel moment de la journée se passe la scène ?
- Comment l'artiste réussit-il à rendre la scène tragique ?
- Quels bruits, odeurs, sensations pourrions-nous imaginer ?

À lire aux élèves pour aller plus loin dans la découverte de l'œuvre :

Ce tableau est le plus grand du musée. Il mesure 4,4 mètres de haut et 6,3 mètres de large. Il pèse 280 kg. Pour le transporter, il faut d'abord démonter le cadre doré. Puis, il faut détacher la toile de son châssis (support en bois au revers) et la rouler autour d'un cylindre. Ainsi, l'œuvre peut passer par les portes. (*Montrer les photos dans la pochette*)

Pierre Narcisse Guérin travaille sur cette toile pendant 10 ans mais il ne la terminera jamais. Ainsi, au sol, près d'un casque et d'une lance, un quadrillage au crayon est visible ; il devait peut-être servir à représenter un dallage. À gauche, en haut d'une muraille, une balustrade a juste été dessinée. À droite, la main de la femme en bleu n'est pas de la même couleur que son buste. Le peintre n'a pas eu le temps de poser toutes les couches de peinture.

L'artiste peint ici une scène violente, dramatique. Dans l'obscurité de la nuit, un incendie ravage des bâtiments. Des personnages s'entretuent, d'autres essayent de les en empêcher. Il y a des blessés, peut-être des morts. Des femmes et des enfants s'enfuient dans un mouvement de panique.

En regardant ce tableau, on peut penser à des cris et des pleurs, aux bruits des armes, des bousculades de la foule. Les couleurs rouge, orange, gris évoquent la chaleur des flammes mais laissent aussi imaginer une odeur de fumée. Très peu de place est laissée au ciel créant une impression d'étouffement, d'enfermement. Vont-ils réussir à s'échapper ?

② Raconter...

L'artiste a peint ici la fin de la guerre de Troie. Plusieurs auteurs ont raconté ce moment. Ici, on pense que le peintre s'est inspiré de L'Énéide, un roman écrit par le romain Virgile au 1^{er} siècle avant J.-C.

La guerre de Troie dure depuis 10 ans. Les Grecs ne parviennent pas à entrer dans la cité, protégée par de formidables murailles. Ulysse, le plus rusé des Grecs, imagine un projet pour prendre la ville par surprise. Ils construisent un immense cheval de bois, dans lequel se cachent les meilleurs guerriers grecs. Puis, le reste de l'armée part se cacher assez loin en mer.

Le lendemain, les Troyens découvrent le camp ennemi désert et le cheval devant leurs portes. Curieux, ils le font entrer dans la ville et fêtent leur victoire. Mais la nuit suivante, les soldats cachés à l'intérieur du cheval sortent, ouvrent les portes de la ville aux autres guerriers grecs qui massacrent les Troyens.

C'est ce moment que le peintre a choisi de représenter. Au centre, Priam, roi de Troie, va se faire tuer par un soldat grec qui le traîne par les cheveux. À gauche, la reine Hécube s'évanouit dans les bras de ses servantes. Hélène, à l'origine de tous ces malheurs, nous regarde, vêtue de bleu, à droite, et tente de fuir ce désastre. À l'arrière-plan, Andromaque vêtue de blanc protège son fils Astyanax dans ses bras. Couronnée de lauriers, Cassandre, le regard fixe, voit les malheurs qu'elle avait annoncés. Prophétesse, elle avait prédit la destruction de Troie et s'était opposé à l'entrée du cheval dans la cité. Mais elle ne fut pas écoutée.

Après cet épisode sanglant, la ville de Troie est complètement détruite. Les Grecs ont gagné la guerre.

③ Activité

« De l'image à l'écrit »

Pour réaliser ce tableau, le peintre Guérin s'est inspiré de plusieurs textes racontant l'incendie de Troie. À l'inverse, inspire-toi de ce tableau pour écrire un court texte.

Distribuer à chaque élève une feuille avec un détail du tableau (il existe 5 versions différentes).

Écris quelques phrases décrivant le détail du tableau reproduit sur ta feuille en commençant chaque phrase par *Je vois...*

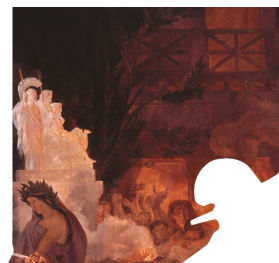
Pour les personnages décrits, tu peux préciser leur position, leur expression, leur costume, leur relation avec les autres personnages...

Lorsque tous les élèves ont écrit leurs textes, vous pouvez en lire quelques uns. Tous réunis, ils racontent le tableau mais certainement de façon très différente, même ceux qui décrivent le même détail.

Matériel :

- Feuilles avec détail du tableau (5 versions)
- Trousse avec crayons de bois et gomme

Détails du tableau à décrire :



Parcours
DE TROIE À ROME

1 Médiation

Proposition de questions pour accompagner le regard des élèves :

- Observez le décor, le ciel. Où se passe la scène ? À quel moment de la journée ?
- Que font les personnages ?
- Selon vous, pourquoi l'homme porte le vieillard ?
- Que fait la femme ?
- Comment le peintre réussit-il à donner une impression de mouvement à la scène ?

À lire aux élèves pour aller plus loin dans la découverte de l'œuvre :

La scène se passe la nuit, lors d'un incendie. Alors qu'un bâtiment tient encore debout, une colonne à droite s'est écroulée. Le ciel est sombre, des nuances orange-rouge laissent imaginer des flammes. À droite, de la fumée grise s'élève.

Au premier plan, des personnages s'enfuient. Pour aller plus vite, un homme porte un autre plus âgé sur son dos. Un enfant, à ses côtés, l'accompagne. L'artiste utilise aussi cette disposition des personnages pour montrer le lien de famille qui existe entre eux. Comme dans un arbre généalogique, le grand-père est en haut, le père en dessous et l'enfant en bas. Une femme, à gauche, leur confie une statuette représentant Athéna, la déesse de la guerre et de la sagesse.

Pour insister sur la précipitation du départ, l'artiste Carle van Loo peint les personnages en plein mouvement. L'enfant est en train de descendre les marches, se retournant vers l'arrière, les cheveux dans le vent. Le père est en plein effort, la tête baissée, les muscles contractés. Le drapé rouge de son vêtement est gonflé par le vent. Quant au grand-père, il semble fatigué. Il se relève difficilement, la bouche entr'ouverte pour prendre la statuette.

② Raconter...

L'artiste a peint ici un épisode de la fin de la guerre de Troie. Il s'est inspiré de L'Énéide, un roman écrit par le romain Virgile au 1^{er} siècle avant J.-C.

La guerre de Troie dure depuis 10 ans. Les Grecs ne parviennent pas à entrer dans la cité, protégée par de formidables murailles. Ulysse, le plus rusé des Grecs, imagine alors un projet pour prendre la ville par surprise. Ils construisent un immense cheval de bois, dans lequel se cachent les meilleurs guerriers grecs. Puis, le reste de l'armée part se cacher assez loin en mer.

Le lendemain, les Troyens découvrent le camp ennemi désert et le cheval devant leurs portes. Curieux, ils le font entrer dans la ville et fêtent leur victoire. Mais la nuit suivante, les soldats cachés à l'intérieur du cheval sortent, ouvrent les portes de la ville aux autres guerriers grecs qui mettent le feu aux bâtiments et massacrent les Troyens.

Au milieu de cet incendie, Énée parvient à s'enfuir avec son père Anchise et son fils Ascagne. Leur objectif est de créer une nouvelle ville, tout aussi puissante que Troie. Pour cela, son épouse Créüse leur confie une statuette protectrice d'Athéna appelée le « Palladium ». C'est ce moment que l'artiste a représenté.

Ensuite, Énée parcourt la mer méditerranée en bateau et connaît de nombreuses aventures. À la fin de son périple, il s'installe en Italie, dans la région du Latium, là où la ville de Rome sera fondée plus tard. Son fils Ascagne, appelé « iule » par les Romains, sera l'ancêtre légendaire de Romulus et Remus.

3 Activité

Pour te souvenir du voyage d'Énée, trace sur la carte du bassin méditerranéen son itinéraire en reliant dans l'ordre les différentes étapes.

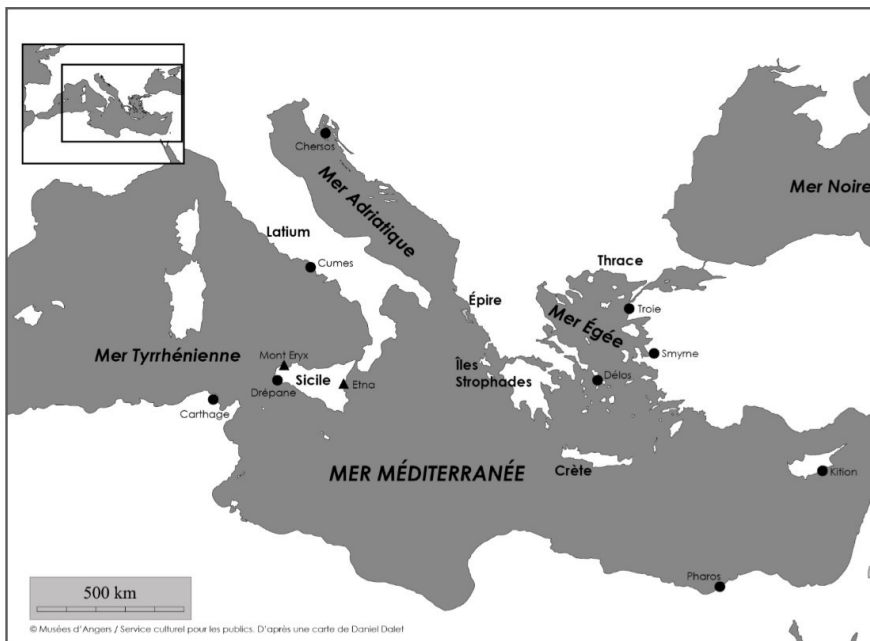
Matériel :

- Trousse de crayons
- Carte du bassin méditerranéen

Carte :

Parcours De TROIE À ROME

Le Périple d'ÉNÉE



Après l'incendie, Énée réunit ses compagnons et quitte la cité de Troie pour aller dans la région de Thrace. Mais une voix lui conseille de quitter ce lieu : le roi de Thrace est un traître.

Énée décide alors de se rendre au sanctuaire de Délos. Il souhaite avoir l'avis des dieux afin de savoir où fonder une nouvelle cité.

Les navires d'Énée débarquent ensuite sur l'île de Crète où ils commencent à bâtir une cité. Frappés par une épidémie de peste, ils comprennent qu'ils se sont trompés de lieu et décident de rejoindre l'Italie.

Naviguant près des côtes grecques, Énée et ses compagnons font escale sur les îles Strophades où ils sont attaqués par des Harpies, oiseaux à tête de femme.

Ils reprennent rapidement la mer et arrivent dans la région d'Épire où ils rencontrent des Troyens. Une prophétie annonce qu'Énée fondera une ville près d'un fleuve.

Ils s'arrêtent ensuite en Sicile près du volcan, l'Etna. Mais Énée et ses compagnons sont menacés par le cyclope Polyphème. Ils se réfugient dans leurs navires et prennent fuite.

Continuant leur trajet, ils doivent affronter une terrible tempête et échouent à Carthage. Ils y sont accueillis par la reine Didon qui tombe amoureuse d'Énée. Elle tente de le retenir mais celui-ci reprend son périple.

Il fait de nouvelle escale en Sicile avant de s'installer en Italie, dans la région du Latium.

1 Médiation

Proposition de questions pour accompagner le regard des élèves :

- Est ce que la peinture vous paraît très précise, très nette ?
- Où se passe la scène ? Que se passe-t-il ?
- Regardez les deux hommes à gauche. Que tiennent-ils dans leurs mains ?
- Vénus et Vulcain sont les deux personnages au centre du tableau. Ce sont deux divinités très différentes. Comment l'artiste les oppose ?

À lire aux élèves pour aller plus loin dans la découverte de l'œuvre :

Cette œuvre d'Antoine Coypel est une esquisse, c'est-à-dire la peinture préparatoire à un grand tableau. Comme un brouillon, elle permet à l'artiste de composer la scène, de mettre en place les personnages dans le décor. C'est pourquoi il ne s'est pas attaché à peindre précisément. On voit même des traces de pinceaux à certains endroits.

La scène se passe dans une grotte sombre, éclairée à droite par un ciel bleu. À l'arrière-plan, à gauche, on devine des forgerons travailler à la lueur du feu. Deux hommes robustes présentent un casque et un grand bouclier étincelants. Au centre, le dieu du feu et des forgerons, Vulcain, assis, présente ces armes à son épouse Vénus.

Vulcain était réputé être un dieu extrêmement laid et difforme. À l'inverse, sa femme Vénus est la déesse de l'amour et de la beauté. Dans cette peinture, l'artiste s'amuse à les opposer. Accompagnée par des cygnes et des anges, Vénus dégage de la douceur et de la grâce. Elle a la peau très blanche et semble légère. Un drapé blanc au-dessus de son épaule semble même s'envoler. Vulcain incarne quant à lui la force et le dur travail. Il a un corps musclé et la peau mate, noircie par la fumée de la forge. Il vit dans un monde souterrain, sombre, entouré de cyclopes, créatures n'ayant qu'un seul œil au niveau du front.

② Raconter...

Pour peindre cette œuvre, le peintre Antoine Coypel s'est inspiré du livre L'Énéide de l'écrivain romain Virgile au 1^{er} siècle après J.-C.

Arrivé en Italie, après avoir affronté de nombreux dangers, Énée connaît à nouveau des difficultés. Pour épouser Lavinia, la fille du roi du Latium, il doit combattre contre certains habitants. Sa mère Vénus qui le suit tout au long de ses aventures, décide de l'aider.

Elle rend visite à son mari Vulcain et lui demande de forger un superbe armement qui rendra Énée invincible. C'est cet instant que l'artiste a choisi de représenter.

3 Activité

Dans le livre *L'Énéide*, l'écrivain Virgile décrit très précisément les armes et l'équipement du héros Énée.

- Pour se protéger la tête : « *un casque à la crête menaçante qui crache des flammes* »
- Pour se protéger le torse : « *une immense cuirasse étincelante, couleur de sang* »
et « *un bouclier avec des scènes de combats représentées dessus* »
- Pour se protéger les jambes : « *des jambières dorées* »
- Pour attaquer : « *un glaive porteur de mort* » et « *une longue lance* »
- Et « *un cheval exceptionnel recouvert d'une peau de lion aux griffes d'or qui lancent des éclairs* »

À ton tour maintenant de dessiner cet équipement pour qu'Énée et son cheval soient fins prêts pour partir au combat.

Matériel :

- crayons de couleurs
- feuille avec texte descriptif de l'équipement

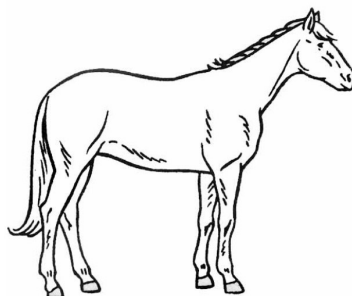
Support pour le dessin :

Le Héros ÉNÉE

M'A
Musées d'Angers

Description de l'équipement du héros Énée dans *L'Énéide* de Virgile.

- Pour se protéger la tête : « *un casque à la crête menaçante qui crache des flammes* »
- Pour se protéger le torse : « *une immense cuirasse étincelante, couleur de sang* »
et « *un bouclier avec des scènes de combats représentées dessus* »
- Pour se protéger les jambes : « *des jambières dorées* »
- Pour attaquer : « *un glaive porteur de mort* » et « *une longue lance* »
- Et « *un cheval exceptionnel recouvert d'une peau de lion aux griffes d'or qui lancent des éclairs* »



1 Médiation

Proposition de questions pour accompagner le regard des élèves :

- Que se passe-t-il dans ce tableau ?
- Selon vous, où et quand a lieu ce combat ?
- Comment l'artiste réussit-il à rendre la scène tragique ?
- Que font les femmes ?
- Comment l'artiste nous montre que le champ de bataille est immense, que les soldats sont nombreux ?

À lire aux élèves pour aller plus loin dans la découverte de l'œuvre :

L'artiste François André Vincent a peint une scène de combat. Les costumes, les armes laissent penser que l'histoire a lieu pendant l'Antiquité.

Le champ de bataille se trouve aux pieds de deux collines. Cela se passe en journée mais de la fumée vient noircir le ciel bleu. Des soldats, armés de glaive et de lance, s'affrontent violemment. Certains sont blessés, à terre.

Les femmes semblent s'interposer entre les guerriers. Elles cherchent à arrêter le combat. Elles n'ont pas d'armes, ni de boucliers mais portent leurs enfants dans les bras.

Le peintre ne représente au premier plan qu'une partie du combat. Mais différents détails nous montrent que la bataille est plus importante. En haut, à gauche, une troupe armée attaque la forteresse construite sur un rocher. À l'arrière-plan, de nombreuses lances laissent imaginer la quantité de soldats qui les portent. Tout à gauche, un cavalier est en train de tomber avec son cheval. Son torse est transpercé par une lance mais nous ne voyons pas le soldat ennemi qui attaque.

② Raconter...

Le peintre s'est inspiré ici du livre Histoire romaine écrit pendant l'Antiquité (1^{er} siècle avant J.-C.) par Tite-Live. Voici ce qui est raconté :

En 753 avant Jésus-Christ, les frères jumeaux Romulus et Remus, descendants du héros grec Énée, fondent la ville de Rome. Puissante et riche, la cité manque de femmes et d'enfants pour s'agrandir. Pour peupler cette nouvelle ville, Romulus décide d'organiser de grandes fêtes et d'inviter le peuple voisin, les *Sabins*. Lors des festivités, Romulus lance un signal à ces hommes qui enlèvent toutes les jeunes filles. C'est l'enlèvement des Sabines.

Désespérés, les Sabins décident de lever une grande armée pour récupérer leurs filles. C'est le début d'une longue guerre qui durera 10 ans. Entre-temps, les jeunes filles se sont mariées avec les Romains et ont eu des enfants. Lors d'un nouveau combat, elles décident de s'interposer entre tous les hommes pour arrêter la guerre.

C'est cet instant que l'artiste a représenté. La scène se passe entre deux collines romaines. À droite, la femme en jaune est Hersilie. Elle sépare d'un côté Tatius, armé d'un glaive, et de l'autre Romulus, armé d'une lance. Tatius est le chef des Sabins mais aussi son père tandis que Romulus, roi des Romains est son mari. Si toutes les femmes sont venues avec leurs bébés, c'est pour montrer l'absurdité de cette guerre qui oppose des hommes de la même famille. Ces enfants sont les fils, petits-fils, neveux de tous ces soldats.

Pour indiquer la suite de l'histoire, l'artiste a laissé un indice dans le tableau : un rameau d'olivier, symbole de paix. Le voyez-vous ? Une femme à droite le tient dans sa main. Avec ce détail, l'artiste fait comprendre que ce combat se terminera par la paix entre les deux

③ Activité

« Théâtre-image »

À votre tour, entrez en scène et réalisez un tableau vivant !

1. Désignez 7 élèves comédiens tandis que le reste de la classe devient public.
2. Chaque comédien pioche dans l'enveloppe une carte lui indiquant le personnage à jouer. Après avoir bien observé l'attitude et l'expression de leur personnage, les comédiens s'installent, et au signal prennent la pose.
3. Faites parler le tableau : le public propose une phrase à dire pour chaque personnage. Les comédiens retiennent leur phrase et la déclament les uns à la suite des autres.

Matériel :

- Enveloppe avec 7 cartes illustrant 7 personnages du tableau

Parcours
DIVINITÉS ET HÉROS

1 Médiation

Distribuer des reproductions du plat aux élèves si le groupe est important.

Proposition de questions pour accompagner le regard des élèves.

- Comment peut-on appeler cet objet ?
- Selon vous, à quoi servait-il ?

Ce plat en faïence est un objet d'art. Il ne possède pas de signature. On ne connaît pas l'artiste, on dit qu'il est anonyme. Mais par comparaison avec d'autres objets en faïence, les historiens de l'art pensent qu'il a été réalisé au 16^e siècle, en Italie.

Ce plat n'a certainement jamais servi de vaisselle. C'est un objet de décoration qui était exposé, à la verticale, comme ici dans la vitrine. En possédant ce plat, le propriétaire montrait à tous qu'il connaissait la mythologie. C'était une façon de présenter son savoir et ses connaissances.

- Les personnages représentés sont des dieux et des déesses de la mythologie grecque. Six d'entre eux sont reconnaissables, à vous de les retrouver !

Lire les descriptions aux élèves et les laisser retrouver les divinités.

- Dieu de la lumière et de la beauté, je suis le mouvement du soleil avec mon char tiré par 4 chevaux. Je suis Apollon.

- Dieu des dieux, je tiens dans ma main le foudre et suis accompagné d'un aigle. Je suis Zeus.

- Déesse de la guerre et de la sagesse, on me reconnaît à mon casque et mon bouclier, je suis Athéna.

- Déesse de l'amour (et de la beauté), souvent accompagnée par mon fils, petit dieu de l'amour, je suis Aphrodite.

- Épouse de Zeus et déesse de la famille, toujours suivie par mon paon, je suis Héra.

- Messager des dieux, dieu des voyageurs, des marchands et des voleurs, je suis reconnaissable à mon casque ailé. Je suis Hermès.

- Regarder les 3 déesses debout au premier plan. Elles sont quasiment identiques : même corps, même coiffure. Quels indices l'artiste a laissés pour nous aider à les identifier ?

L'artiste a représenté les attributs des divinités à côté d'elle : le casque et le bouclier pour Athéna, l'enfant avec des ailes pour Aphrodite et le paon pour Héra. Les attributs sont très utiles pour les artistes, ils aident les spectateurs à reconnaître les divinités représentés.

② Raconter...

Pour peindre cette scène, l'artiste s'est inspiré ici d'un épisode de la guerre de Troie.

L'histoire commence lors d'un mariage sur le Mont Olympe. Toutes les divinités sont invitées sauf Éris, déesse de la discorde, de la dispute. Celle-ci, furieuse, décide malgré tout de venir à la fête. Elle interrompt le repas en faisant rouler sur la table une pomme en or sur laquelle est gravé « à la plus belle ».

Trois déesses se disputent la pomme pour être désignée comme la plus belle de toutes. Ce sont Athéna, Aphrodite et Héra. Les dieux décident de faire appel à un juge pour les départager. Hermès, le messager des dieux accompagne ainsi les trois déesses auprès de Pâris, prince de Troie.

Chacune tente de convaincre Pâris en lui offrant des cadeaux :

- Athéna, déesse de la guerre et de la sagesse, promet de lui faire gagner toutes les batailles s'il lui donne la pomme.
- Héra, épouse de Zeus et déesse de la famille, propose de lui dire qui sont ces véritables parents en échange de la pomme.
- Aphrodite, déesse de l'amour, lui offre l'amour de la plus belle femme du monde.

C'est ce moment du « Jugement de Pâris » que l'artiste a choisi de représenter ici. À gauche, Pâris, assis sur un rocher, est face aux trois femmes.

- **À qui donne-t-il la pomme ?** Pâris donne la pomme à Aphrodite.
- **Un autre indice nous signale la victoire d'Aphrodite ?**

Une femme ailée vient déposer sur la tête d'Aphrodite une couronne de lauriers, symbole de victoire dans l'Antiquité.

Mais l'histoire ne s'arrête pas là. Pâris veut récupérer le cadeau promis ! Malheureusement, la plus belle femme du monde, Hélène, est déjà l'épouse d'un prince grec. Alors Pâris l'enlève et l'emmène à Troie. Les Grecs forment une grande armée pour récupérer Hélène. Arrivés sur place, ils assiègent la ville. C'est le début d'une longue guerre qui va durer 10 ans : la guerre de Troie.

3 Activité

Maintenant que tu connais les dieux et les déesses représentés sur ce plat, relie sur la fiche les divinités à leur nom grec.

Matériel :

- Trousse de crayons
- Fiche avec reproduction des divinités

Fiche à remplir :

DIVINITÉS ET ATTRIBUTS



Athéna / Minerve
Déesse de la guerre et de la sagesse



Hermès / Mercure
*Messager des dieux,
Dieu des voyageurs, des marchands et
des voleurs*



Héra / Junon
Déesse de la famille

Apollon / Phoebus
Dieu de la lumière et de la beauté



Zeus / Jupiter
Dieu des dieux

Aphrodite / Vénus
Déesse de l'amour et de la beauté



1 Médiation

Proposition de questions pour accompagner le regard des élèves :

- Que voyez-vous ?
- Comment l'artiste montre-t-il la force des deux hommes ?
- Regardez leurs visages et la position de leurs corps. Quels sentiments expriment-ils ?
- Sont-ils armés ?
- Où se passe la scène ?
- Qu'est-ce qui est représenté sur la droite ?
- Selon vous, qui va gagner ce combat ?
- Regardez la façon de peindre. Voyez-vous des traces ? Est-ce peint comme les autres tableaux de cette salle ?

Cette peinture représente un combat. Un homme barbu, au visage déterminé, tient fermement dans ses bras un autre homme qui se débat avec énergie. Tous leurs muscles sont contractés. La position des corps laisse deviner la puissance et la force des deux adversaires. Mais aucun n'est armé, c'est un corps-à-corps.

La scène se passe dans un paysage montagneux, désertique, sans végétation. À droite, une femme est tombée à terre. Des armes sont laissées sur le sol : une massue, un carquois avec des flèches et un arc.

Cette peinture a été réalisée au 18^e siècle par le peintre François André Vincent. L'artiste a volontairement laissé des traces de pinceaux sur sa toile. On peut même deviner parfois le geste de sa main. Cette façon de peindre permet de rendre le mouvement des personnages encore plus fort.

② Raconter...

Le personnage barbu est Hercule, un héros de la mythologie gréco-romaine. Il est le fils du dieu Jupiter et d'une mortelle Alcmène. C'est un demi-dieu.

À sa naissance, Junon, épouse de Jupiter, est extrêmement jalouse et va tout faire pour se débarrasser d'Hercule. Après avoir tenté de le tuer en jetant des serpents dans son berceau, elle pousse Hercule à la folie une fois devenu adulte. Il tue alors sa femme et ses enfants.

Pour le punir de son geste, le roi Eurysthée confie à Hercule 12 travaux insurmontables. Grâce à sa force admirable, il réussit à affronter des créatures puissantes et terrifiantes comme le fameux lion de Némée.

Ici, le héros porte sur lui la peau du lion réputé invincible. Il n'est pas en train de réaliser un des 12 travaux mais un autre exploit : il combat le Géant Antée, fils de Gaia, déesse de la Terre. Par trois fois, il parvient à mettre à terre le Géant, mais contre toute attente, celui-ci se relève, plus fort que jamais.

Finalement, Hercule découvre la source de son extraordinaire énergie : chaque fois qu'Antée touche le sol, sa mère, déesse de la Terre redonne de la vigueur à son enfant. Comprenant le stratagème, Hercule, avec ses bras puissants, attrape son ennemi par la taille, le soulève de terre et l'étouffe.

③ Activité

Dans ce tableau, la position des personnages et l'expression de leurs visages nous permettent de comprendre l'histoire racontée. À votre tour de parler avec votre corps en devenant des statues !

1. Organiser la classe en 4 petits groupes
2. Dans chaque groupe, les élèves piochent un papier dans l'enveloppe et lisent, dans leur tête, le mot écrit.
3. Chacun son tour, les élèves doivent prendre une pose pour faire deviner leur mot aux autres.

Attention, il ne faut pas bouger ! Comme une statue, il faut être expressif avec son visage, ses mains, ses jambes...

4. Réunir la classe entière.

Réfléchir tous ensemble aux sentiments et émotions représentées dans le tableau. Imaginer la suite du combat : 3 élèves jouent Hercule, Antée et Gaïa après la victoire d'Hercule et la mort d'Antée. Ils prennent la pose en s'inspirant des statues vivantes réalisées avant.

Matériel :

- 4 enveloppes à mots (chaque enveloppe comprend la même série de mots)

1 Médiation

Proposition de questions pour accompagner le regard des élèves :

- Que voyez-vous ?
- Où se passe la scène ?
- Comment l'artiste montre-t-il que ces personnages sont amoureux ?
- Quelles couleurs l'artiste a-t-il utilisées ?
- Reconnaissez-vous ce qui est représenté à l'arrière-plan, à droite ?

Cette peinture présente deux personnages, seuls dans la nature, peut-être dans un jardin. Assis l'un à côté de l'autre, ils se tiennent dans les bras. Ils semblent amoureux. Leurs mains s'effleurent, leurs joues rougissent. Un bouquet de roses, fleurs de l'amour, est posé au sol.

L'artiste a utilisé des couleurs douces (bleu, rose, jaune pastel) et la lumière semble légèrement éclairer les deux amoureux. À droite, à l'arrière-plan, un aigle brun, apparaît ainsi qu'une lune.

Le peintre Fragonard a réalisé cette peinture au 18^e siècle, il y a environ 250 ans. Cet artiste aimait représenter les histoires d'amour, les scènes de séduction. Pour cette peinture, il s'est inspiré de la mythologie romaine. Ce tableau a un format très allongé comme celui exposé au-dessus. Tous deux devaient être accrochés au-dessus d'une double-porte pour décorer un hôtel particulier.

② Raconter...

Ce tableau présente l'histoire de Callisto racontée par l'écrivain romain Ovide dans son livre Les Métamorphoses, au 1^{er} siècle avant J.-C.

Callisto est une jeune et belle femme qui vit dans la forêt avec Diane, la déesse de la chasse. Un jour, après avoir chassé dans les bois, elle décide de se reposer à l'ombre d'un arbre. Alors que Jupiter se promène dans le ciel, il l'aperçoit à travers les nuages et en tombe fou amoureux.

Il vient se poser près d'elle pour lui parler mais Callisto s'enfuit en le voyant. Les compagnes de la déesse de la chasse font en effet une promesse : elles ne doivent se laisser approcher par aucun homme, ni aucun dieu.

Jupiter, le roi des dieux, décide alors de se métamorphoser. Il prend l'apparence de Diane et parvient ainsi à parler à Callisto sans l'effrayer et la séduire. Mais la promesse est rompue. Diane l'apprend et chasse Callisto. Une autre déesse est furieuse. C'est Junon, l'épouse de Jupiter. Très jalouse, elle décide de se venger. Elle utilise ses pouvoirs pour transformer Callisto en ourse.

La pauvre Callisto reste alors abandonnée et seule dans les forêts pendant des années. Jupiter finit par avoir pitié. Pour se faire pardonner, le roi des dieux transforme Callisto en étoiles. Il lui donne la meilleure place dans le ciel. Ainsi naît la constellation la plus célèbre : la *Grande Ourse*, un rassemblement d'étoiles visibles toute l'année et à toutes les heures de la nuit (*montrer le visuel dans la pochette*).

- [Maintenant que vous connaissez le mythe de Callisto, reconnaissez-vous le moment que l'artiste a représenté ?](#)

Dans ce tableau, le peintre Fragonard a représenté la scène de séduction entre le dieu Jupiter, à droite, et Callisto, à gauche. Pour faire comprendre que Jupiter est ici métamorphosé en Diane, l'artiste a laissé comme indice leur attribut, leur symbole. Ainsi, à droite, on peut reconnaître un aigle, attribut de Jupiter, et la lune, attribut de Diane.

3 Activité

Beaucoup d'artistes ont aimé lire *Les Métamorphoses* d'Ovide. C'est un livre qui raconte de nombreuses histoires de transformations de personnages.

À ton tour de t'en inspirer pour dessiner une métamorphose en train de se réaliser, c'est-à-dire en mélangeant deux corps. Tu peux choisir la transformation de :

- Jupiter en Diane
- Callisto en ourse
- l'ourse en étoile

Matériel :

- Trousse avec crayons de bois + gommes
- Feuilles blanches

Exemple :



1 Médiation

Inviter le groupe à tourner autour de la sculpture avant de s'installer devant.

Proposition de questions pour accompagner le regard des élèves :

- Que voyez-vous ?
- Selon vous, pourquoi l'artiste a représenté ce personnage sans vêtement ?
- Que fait ce jeune homme ?
- Qu'est-ce qui est représenté auprès de lui ? Selon vous, où est-il ?
- D'après vous, en quoi est faite cette sculpture ?

Cette sculpture représente un jeune garçon entièrement nu. Dans les musées, beaucoup de sculptures et de peintures présentent des personnages dénudés. C'est le cas pour plusieurs œuvres de cette salle. C'est une façon pour les artistes de montrer la beauté du corps humain. C'est aussi un moyen de montrer son talent car c'est un exercice difficile. Si les vêtements peuvent cacher les imperfections, représenter un corps nu nécessite de connaître parfaitement la musculature, les os, les proportions, le rendu de la peau. Mais les artistes ne peuvent pas montrer n'importe qui tout nu (on n'oserait pas peindre le roi sans vêtement !). La nudité est surtout choisie pour les personnages imaginaires comme ceux de la mythologie.

Ici, le jeune garçon est à demi-couché auprès d'un plan d'eau reconnaissable dans le coin à quelques vaguelettes. Il baisse la tête et effleure de sa main le sol. À ses côtés, deux flèches laissent imaginer qu'il se repose après une partie de chasse.

Cette sculpture a été réalisée en 1818 par Jean-Pierre Cortot. Elle a été taillée dans du marbre, une pierre très dure, blanche avec des veines grises. Elle a ensuite été polie et poncée pour obtenir cet aspect très lisse.

② Raconter...

Ce personnage s'appelle Narcisse. Après sa naissance, sa mère Liriopé consulte un devin et lui demande si son fils Narcisse va vivre de longues années heureuses. Le devin répond : « il vivra tant qu'il ne se connaîtra pas ». Personne ne comprend alors le sens de ces paroles.

Quelques années plus tard, quand Narcisse a 16 ans, il devient un très bel homme dont toutes les filles tombent amoureuses dès le premier regard. Mais insensible, Narcisse rejette les femmes dont le cœur bat pour lui. Pour le punir, Némésis, déesse de la vengeance divine, lui jette un sort.

Un jour, Narcisse chasse dans la forêt. Fatigué et assoiffé, il s'arrête auprès d'une source pour se désaltérer. En voyant le reflet de son propre visage, il tombe tout de suite amoureux de lui-même. Il reste là au bord de l'eau à se contempler pendant plusieurs jours. Comprenant qu'il n'aime que lui-même, Narcisse se met à pleurer et finit par mourir de faim et de soif. Après sa mort, son corps disparaît et à sa place pousse une fleur jaune, appelée *Narcisse*. (*Un visuel de la fleur se trouve dans la pochette*).

Ce mythe explique ainsi l'origine d'une fleur mais aussi le mot *narcissique*. Ce terme désigne les personnes orgueilleuses qui s'aiment trop elles-mêmes pour pouvoir aimer les autres.

3 Activité

De l'image à l'écrit

Le sculpteur a représenté un moment du mythe de Narcisse, celui où il regarde son propre reflet dans l'eau. À vous maintenant de remettre dans l'ordre les différentes étapes de l'histoire et de les décrire.

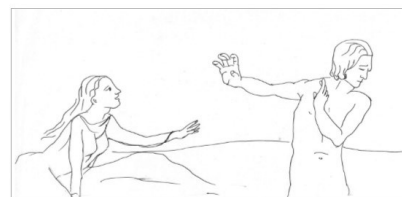
Matériel :

- Trousse avec crayons de bois + gommes
- Fiches avec vignettes à numérotter et à légender

Support à numérotter et légender :


.....
.....

Le mythe de NARCISSE


.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....