

Le petit Salon : Caruelle d'Aligny et les peintres paysagistes au début du XIXème siècle

Exposition au Musée des beaux-arts de Carcassonne
du 25 novembre 2022 au 25 mars 2023



Dossier pédagogique



Musée des
beaux-arts
DE CARCASSONNE



SOMMAIRE

I. Préambule

- 1) Biographie de l'artiste
- 2) Description du tableau

II. Histoire de l'art : Le paysage

- 1) La peinture de paysage
- 2) Les genres en peinture
- 3) Le paysage à travers les siècles
- 4) Ateliers d'arts plastiques au musée
- 5) En prolongement en classe

III. La mythologie

- 1) Histoire d'Hercule et de ses travaux
- 2) Un bestiaire antique
- 3) Hercule dans la littérature : *Les Métamorphoses d'Ovide, Livre 9*
- 4) Ateliers d'arts plastiques au musée
- 5) En prolongement en classe

IV. La restauration des œuvres

- 1) Histoire de la restauration
- 2) Un exemple de restauration : *Scène d'intérieur*, de Jacques Gamelin
- 3) Ateliers d'arts plastiques au musée
- 4) En prolongement en classe

I. Préambule

Depuis deux ans, le musée des beaux-arts de Carcassonne propose aux visiteurs une exposition hivernale au sein d'un espace intime « Le petit salon ». Cette présentation permet de mettre en lumière une œuvre des collections, de la découvrir ou de la redécouvrir sous un autre jour.

Le tableau de Théodore Caruelle d'Aligny, *Hercule terrassant l'hydre de Lerne* a été choisi pour cette exposition dossier qui aura lieu du 25 novembre 2022 au 25 mars 2023.

1) Biographie de l'artiste



Alphonse Duverget, *Portrait de Caruelle d'Aligny*
Musée de la Faïence et des beaux-arts de Nevers –
1828

Claude-Théodore Félix **Caruelle d'Aligny** naît le 24 janvier 1798 au château de Chaumes à Chantenay, dans la Nièvre.

En 1808, Théodore et sa mère déménagent à Paris. Il entreprend quelques années plus tard des études à l'école polytechnique avant d'y renoncer pour rejoindre l'atelier du peintre Jean-Baptiste Regnault (1754-1829). Il intègre ensuite celui du paysagiste Louis-Etienne Watelet (1780-1866), dont l'enseignement semble mieux lui correspondre.

En 1822, le peintre présente pour la première fois une œuvre au Salon, le paysage *Daphnis et Chloé*.

Pendant cinq ans, il voyage en Italie. C'est durant cette période qu'il rencontre **Camille Corot (1796-1875)**, qui fera partie de son entourage durant toute sa vie.

A partir des années 1830, Caruelle d'Aligny dessine régulièrement la forêt de Fontainebleau, alors que l'endroit est encore peu fréquenté des artistes. Il y réside à Bourron-Marlotte, où le rejoignent d'autres peintres et amis, Camille Corot, Narcisse Diaz de la Peña (1807-1876), etc.

En 1842, il réalise une commande pour la décoration de la chapelle des fonts-baptismaux de l'église Saint-Paul-Saint-Louis, à Paris.

Il reçoit la même année la légion d'honneur pour son tableau *Hercule terrassant l'hydre de Lerne*. Il a cependant reçu maintes critiques « Une peinture lourde et criarde, sans élégance, sans distinction, sans finesse (...), un paysage sans air (...), une végétation impossible, des montagnes invraisemblables(...). Tout est faux, maniéré, ridicule dans cette composition »¹

En 1843, le gouvernement l'envoie en Grèce avec pour mission d'étudier et de dessiner d'après nature le pays et ses monuments. Il réalise en revenant de son voyage un recueil, « Vue des sites les plus célèbres de la Grèce antique », qu'il grave lui-même à l'eau forte.

A partir de 1859, l'artiste signe « Théodore Caruelle d'Aligny ». Il n'utilisait jusqu'alors que le nom de son beau-père, Aligny. Il lui juxtapose celui de son père et ajoute une particule.

Cette même année, il est nommé directeur de l'École des Beaux-Arts de Lyon et Membre Correspondant de l'Institut.

Théodore Caruelle d'Aligny meurt le 24 février 1871 chez lui à Lyon.

¹ Ténuit, Wilhem, *Album du Salon de 1842*, Paris, Challamel, 1842. p.12.

2) Description du tableau



Théodore Caruelle d'Aligny, *Hercule terrassant l'hydre de Lerne*
Huile sur Toile, musée des Beaux-Arts de Carcassonne – 1842

Dans le tableau de Caruelle d'Aligny, Hercule est représenté en train d'accomplir l'un de ses douze travaux : il s'agit de sa lutte acharnée contre l'Hydre de Lerne. Il tient dans sa main droite un gourdin qu'il brandit au-dessus du monstre; il est vêtu de la peau du Lion de Némée, un redoutable fauve qu'il a dû affronter lors de sa précédente tâche.

L'hydre de Lerne est un animal monstrueux vivant dans des marécages, en Argolide, sous un grand chêne, et non loin d'une source. Le peintre a situé ce deuxième travail d'Hercule dans une nature verdoyante effectivement envahie de chênes. Le paysage se structure en différents plans. L'action se noue au deuxième, mise en valeur par la lumière et cernée par le feuillage d'un grand arbre, en haut à gauche. Les rochers et les végétaux du premier plan servent ainsi de repoussoir à la scène qui se joue. Hercule, en pleine action, la massue levée prête à écraser l'une des têtes de l'hydre. La musculature athlétique du demi-dieu, protégée par la peau du lion, correspond bien au modèle connu. Cependant l'hydre se présente, elle, d'une façon tout à fait originale. Elle dresse, deux têtes certainement peu inspirées des poteries ou des reliefs antiques. Le petit air narquois qu'elles arborent, les rapprochent presque d'illustrations pour enfant. Et son long corps serpente dans un dégradé de verts particuliers à l'artiste.

Cette exposition temporaire permettra d'aborder **trois thèmes différents** :

- Le paysage



Gustave Courbet, *Les rochers d'Ornans*, huile sur toile, musée des beaux-arts de Carcassonne

- La mythologie



Nicolas Bertin, *Persée délivrant Andromède*, huile sur toile, XVIIIe s., musée des beaux-arts de Carcassonne

- La restauration de tableaux



Jacques Gamelin, *Scène d'intérieur*, huile sur toile, musée des beaux-arts de Carcassonne

La visite et l'atelier seront proposés en fonction du thème qui aura été choisi par l'enseignant.

Les deux autres thématiques seront également abordées durant la rencontre avec l'œuvre.

II. Histoire de l'art : Le paysage

1) La peinture de paysage

• Qu'est-ce qu'un paysage ?

« L'emploi du terme paysage ne se justifie pleinement que lorsque le site figuré, non seulement occupe une place prépondérante dans l'espace du tableau en présentant une vue d'ensemble, mais surtout constitue le sujet principal de l'œuvre au lieu de n'en être que le cadre, le contexte, voire le décor ». (F. Sorbier, service culturel du musée d'Orsay).

Selon le petit Robert : « -partie d'un pays, étendue de terre que la nature présente à l'observateur. -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. »

À Venise, à la fin du 17^e siècle, les peintres qui réalisent des vues (*Vedute*) sont appelés peintres vedutistes. Ce genre initié par les flamands s'attache à représenter un paysage fidèle et identifiable.

Jusqu'à la fin du 18^e siècle, le paysage reste historique ou mythologique, simple décor.

C'est au 19^e siècle que le genre explose avec notamment la création du Grand Prix de Rome du Paysage en 1816. Le terme de paysage apparaît pour la première fois dans le catalogue du Salon de 1822. L'introduction en France des tubes de couleurs (après 1824) et le développement du chemin de fer vont influencer sur le travail des peintres qui sortent de leur atelier pour peindre sur le motif. Plusieurs courants artistiques développent ce thème :

- Le romantisme : représentation de la nature sauvage où la violence des sentiments est prépondérante.
- Le réalisme : s'oppose à l'idéalisation. L'école de Barbizon : peintres qui travaillent sur le motif dans un village nommé Barbizon, près de la forêt de Fontainebleau.
- Les impressionnistes : L'artiste recueille des sensations visuelles et peint la lumière et ses effets.
- Le néo-impressionnisme : technique picturale qui consiste à ne pas mélanger les couleurs ni sur la palette ni sur la toile mais les juxtaposer sous forme de touches.

■ Au musée des beaux-arts de Carcassonne

Le musée offre une large représentation du paysage du 17^e au 19^e siècle, en France et à l'étranger. Une exposition temporaire « *Par monts et par vaux* », le paysage au 19^e siècle dans les collections du Musée des beaux-arts de Carcassonne, a été présentée du 16 février au 19 mai 2007, et un catalogue a été édité.

Deux kakémonos, un sur l'exposition temporaire citée ci-dessus et un sur le paysage en général, restent à la disposition des écoles.

2) Les genres en peinture

La hiérarchie des genres apparaît au XVII^e siècle : elle soumet la peinture à des catégories classant les types de sujets selon les difficultés qu'ils comportent pour l'artiste et l'intérêt qu'ils présentent pour le spectateur.

Evolutions de la théorie de l'art:

- XVI^e : opposition entre les artistes qui peignent la totalité de l'univers, et de ceux qui n'en traitent qu'un aspect;
- XVII^e : affirmation de la prééminence de la peinture d'histoire (Poussin se refuse aux "genres mineurs", portrait ou natures mortes; rôle de l'Académie);
- XVIII^e : nivellement progressif, ébranlement de la hiérarchie, effet déstructurant de la querelle du coloris (Diderot fait l'éloge de Chardin; amenuisement décoratif, Rococo, de la peinture à sujet);
- XIX^e : éclatement: bipartition réalisme / académisme, triomphe du paysage;
- XX^e : on ne parle plus de "genres" mais de "motif" ou de "sujet" (qui sont tous également valables : indifférents).

- ❖ **La peinture d'histoire** est le genre noble par excellence. Elle désigne la peinture à sujet religieux, mythologique ou inspiré de l'Histoire, antique ou moderne.



**Evariste-Vital Luminais, *Le dernier des Mérovingiens*,
XIX^e s., musée des beaux-arts de Carcassonne**

- ❖ **Le paysage** : Jusqu'au XVIIe siècle, le paysage n'est qu'arrière-plan : il sert de décor. Avec les Hollandais qui se spécialisent en peintures de marines, de campagne, de vues urbaines, etc., il devient un genre à part entière qui acquiert son autonomie de genre pictural en se distinguant de la "peinture d'Histoire", à laquelle il est d'abord subordonné. Il aura à la fois une fonction documentaire (réalisme) et poétique, imaginaire (suggérer l'infini).



Aert van der Neer, *Village hollandais au bord d'un canal*, XVIIe s., musée des beaux-arts de Carcassonne

- ❖ **La nature morte** se caractérise par la représentation peinte d'objets inanimés. Le terme n'apparaît qu'à la fin du XVIIe siècle. La nature morte existe depuis l'antiquité, avec notamment l'artiste grec Piraïkos spécialisé dans la représentation de boutiques et de victuailles. Au Moyen-Age, avec l'hégémonie du catholicisme la représentation de l'objet comme sujet disparaît. Il devient accessoire et symbolique. C'est au XVIIe siècle, dans le Nord de l'Europe que cette thématique va prendre toute son ampleur et se développera par la suite en Europe.



Jean-Simeon Chardin, *Table d'office*, vers 1763
musée des beaux-arts de Carcassonne

- ❖ **Le portrait** : représente une personne réelle ou fictive. Le portrait est basé sur la représentation physique d'un modèle, il en exprime aussi la dimension psychologique et morale. Les types de composition sont multiples : un personnage seul ou en groupe, en pied ou en buste, dans un décor ou un fond neutre...Le 18^e siècle est marqué par l'apogée du portrait officiel avec « *Le portrait de Louis XIV* » par Hyacinthe Rigaud. Le portrait intime se développe avec par exemple des femmes en conversation, des familles, des enfants. Le portrait se développe en fonction des mouvements artistiques : réalisme, impressionnisme, cubisme, abstraction...



Hyacinthe Rigaud, *Guillaume IV Castanier*, XVIII^e s.,
musée des beaux-arts de Carcassonne

- ❖ **La peinture de genre** empreinte ses sujets à la vie quotidienne. Elle représente avec réalisme des figures populaires dans des tavernes, des paysans au travail, des scènes de concert, des repas animés, etc. Elle est ou non allégorique.



Dirck Hals, *Scène galante*, XVII^e s.,
musée des beaux-arts de Carcassonne

3) Le paysage à travers les siècles

Représenter les divers aspects du paysage nous paraît aujourd’hui être si naturel que nous avons du mal à concevoir que l’on ait attendu la fin du XIV^e siècle environ pour le faire.

C’est au Moyen Age (séries comme « Les travaux et les mois », livres d’Heures, compositions religieuses et mystiques) que les artistes commencent à s’intéresser à la représentation du paysage, mais les éléments de la nature ne sont indiqués que pour situer l’action. Ils apparaissent schématiques, stylisés et perdent toute apparence réelle. Le Moyen Age ne se préoccupe pas d’imiter la nature : il s’applique à transcender le monde terrestre et se libère des contraintes et des règles antiques de la Mimésis (doctrine qui professe que l’art doit imiter la nature). Les peintres médiévaux utilisent des jeux de lignes abstraites, des gammes de couleurs irréelles, ils se moquent des proportions... L’objet n’est pas de représenter le réel, mais de créer des symboles (le jardin clos, symbole de la Vierge ; le jardin d’Eden...).

Au début du XV^e siècle, le sens de la réalité pousse l’artiste à placer ses personnages dans un cadre naturel (notamment renouveau du portrait, non plus sur fond uni ou doré). Le sentiment de l’espace naît en Italie et dans le nord de l’Europe (Van Eycke et ses jardins). Des artistes comme Véronèse ou Vinci utilisent la perspective pour suggérer la profondeur, les représentations utilisant de subtils dégradés de couleurs pour traduire l’espace se multiplient, mais le paysage italien restera pendant longtemps un arrière-plan pour les scènes religieuses ou pour les portraits, tandis que les peintres du nord de l’Europe instituent le paysage en tant que genre autonome.

Cette notion de paysage pur se prolonge au XVII^e siècle, surtout en Hollande, où le paysage naturel, sensible et réaliste, miroir de la nature, s’épanouit. Les artistes jettent sur la nature un regard neuf, sans mépriser ses aspects les plus humbles. A l’intérieur du genre, des spécialités apparaissent : peinture de marine, d’architecture...



Jan Josefsz Van Goyen, *Ferme au bord de la mer*, 1631, musée des beaux-arts de Carcassonne

Au XVIIIe, le genre se renouvelle, grâce à ce que Jean-Jacques Rousseau a appelé « le sentiment de la nature ». Paysages et sentiments se mêlent, avec une prédilection pour la représentation de ruines... Mais c'est au XIXe siècle que le genre du paysage « explose » et se décline en différents types : paysage historique néo-classique exprimant une beauté idéale, paysage intimiste à la hollandaise, paysage tragique, pathétique des Romantiques...



Carlo Labruzzi, *La cascade de Terni*, 1779,
musée des beaux-arts de Carcassonne

De grands peintres paysagistes tels Friedrich et Constable imposent une vision naturaliste du paysage. Dès 1850, le Réalisme (qui recherche le « vrai », tant social que naturel, en s'opposant aux règles académiques) s'annonce, car artistes et écrivains reviennent aux études d'après nature, pour peindre la réalité comme le font Corot et les artistes de l'école de Barbizon. Sous l'influence de Turner et de ses recherches sur la lumière et la matière, l'Impressionnisme suit. L'accent est dès lors mis sur la subjectivité de l'artiste (et du spectateur qui accorde ou non à ce qu'il regarde le statut d'œuvre d'art) : la nature s'offre à la perception de l'artiste sous forme d'un répertoire, d'un dictionnaire de signes, couleurs, formes qu'il utilise selon sa sensibilité, ses préoccupations, ses recherches, pour créer de nouvelles résonances. Des artistes comme Monet, Sisley, Pissarro, s'intéressent à la variation des couleurs, à la dissociation des phénomènes lumineux et à la restitution des impressions, en mettant l'accent sur la faculté de changement de la nature elle-même.



Camille Corot, *Paysage*, XIXe s.
musée des beaux-arts de Carcassonne

Au XXe, presque tous les courants artistiques abordent le paysage à leur façon, de l'Expressionnisme et ses paysages aux tons violents à Nicolas de Staël, qui, avec un parti pris entre figuration et abstraction, reste sensible à la nature.

Pendant toute la première moitié du XXe siècle, l'art pictural occidental abonde en paysages : Matisse, Bonnard, Monet, Cézanne, Gauguin, Ernst, Fautrier, Klee, Macke... peignent des paysages, mais sans se préoccuper, comme leurs aînés, de représenter le monde visible.

Ils cherchent au contraire, comme l'écrivait Paul Klee « à rendre visible l'invisible », à « saisir ce qui est perçu à l'état pur ». Les peintres rejettent les conventions régissant le genre depuis la Renaissance (espace perspectif rationnel, éléments naturalistes reproduits avec exactitude, fidélité au motif, etc.), notamment au profit d'une plus libre utilisation de la couleur. « Chaque tache de couleur doit contenir l'air, la lumière, l'objet, le plan, le style ... », écrit Cézanne.

L'art du paysage aujourd'hui se décline en photographies, sculptures, peintures, installations, interventions... Le paysage, tout comme les autres genres sont davantage à comprendre comme des prétextes, des sujets d'études soumis aux variations des mouvements (impressionnisme, post impressionnisme, cubisme, paysagisme abstrait (Olivier Debré, de Kooning), Seconde Ecole de Paris (Manessier, De Staël).

Le Land Art et l'Arte Povera, à partir des années 60, imposent une réflexion nouvelle sur l'environnement, l'espace et le temps. Ils sont une tentative d'harmonie entre l'homme et la nature.



Bernard Plossu, La Cité de Carcassonne, 2010, photographie, musée des beaux-arts de Carcassonne

• Vocabulaire pour décrire un paysage

Relief : relief accidenté, escarpé, émoussé, chahuté, vallonné, plat, doux...

Dépression, plaine, plateau, montagne, massif, vallée, hauteur, colline, butte, coteau, mamelon, mont, rocher, aiguille, cime, piton, ballon, crête, flanc, pente, versant, chaîne, val, vallon, combe, gorge, ravin

Rupture de pente, ligne de crête

Haute, basse, moyenne montagne

Paysage / milieu (habiter dans...) / climat : désert, zone désertique, montagnes, savane, steppe, milieu montagnard, continental, tempéré, méditerranéen ...

Littoral : océan, côte, rivage, bord, grève, falaise, plage, embouchure, rochers, port de plaisance, port de commerce, quai, rade, aber, phare, balise, mer, océan, marais salant, île, îlot, polder, presqu'île, cap, péninsule, baie, anse, archipel, golfe, lagon, lagune, lido

Habitat : groupé, isolé, diffus, individuel, collectif

Habitations : maison, ferme, école, chalet, château, pavillon - Grande, petite, belle, avec caractère collée, mitoyenne, haute, basse

Voies de communication / infrastructures : route, chemin, sentier, autoroute, pont, viaduc, passerelle, venelle, ouvrage d'art, écluse, chemin de fer, voie ferrée, lignes électrique ou téléphonique, pylône, éolienne, canal, télésiège, avenue, boulevard, gare, aéroport, gare routière, tramway, métro, bus, train, TGV

Eau : ruisseau, lac, étang, mare, cascade, fleuve, torrent, marais, marécage, fontaine, lavoir, puits, égouts, canalisation, mer, océan, chute, neige

Végétaux : arbre, fourré, herbe, fleur, taillis, bosquet, bois, forêt,

Jardin : ouvrier, potager, d'agrément, à la française, anglais, zen, médiéval

Autres : champ, pré, pâturage, verdure, herbage, talus, parcelle, clôture, lande, vigne, maquis, garrigue, végétation étagée

Le milieu, l'environnement : naturel, habité, agricole, commercial, forestier, urbain, périurbain, rural, industriel, citadin, urbain, rurbanisation

L'état : stable, en évolution, neuf, dégradé, en reconstruction, en ruine, en friche, en développement

L'espace : ouvert, dégagé, fermé, intime, vaste, cadré, abandonné, convoité, clos

Perspective profonde, raccourci

Plans : 1^{ier}, arrière, etc.

Ligne d'horizon

Les limites : transparente, opaque, diffuse, floue, marquée, haute, basse, franchissable ou non, naturelle, construite, intégrée, végétale, minérale, intégrée

Lire un paysage

- ▶ le format de l'œuvre (portrait / paysage + dimensions) et le « type » (marine, paysage « naturel », transformé...)
- ▶ le lieu, à l'heure, la saison (où et quand ?)
- ▶ la permanence ou le caractère éphémère de ce qui est donné à voir (la montagne est permanente, l'arc-en-ciel, quant à lui)
- ▶ le sujet principal du tableau (taille des maisons, des arbres, des personnages : qu'est-ce que le peintre veut représenter ?). Ce sujet est-il ou non centré ?
- ▶ le positionnement, le point de vue du peintre (près / loin, au sol, à hauteur d'homme, surélevé ?)
- ▶ la ligne d'horizon et sa place dans l'espace du tableau (en lien avec le point de vue adopté par le peintre)
- ▶ la manière (procédé) dont le peintre nous fait « ressentir » l'espace
- ▶ la composition : les différents plans (premier plan en bas, second plan au centre, arrière-plan en haut) et les éléments qui les composent (ce que l'on voit nettement, ce qui est plus flou), les relie (route, pont...) ou les séparent...

4) Ateliers d'arts plastiques au musée

Atelier 1 - Poursuivre un paysage

Un fragment de paysage étant donné (identique pour tous, mais avec la liberté de le positionner sur sa feuille et de choisir son format), poursuivre ce paysage en

- insérant au mieux le fragment (respect des lignes, des couleurs, des tracés).

Remarque : même si le fragment est noir et blanc, il sera possible d'intervenir sur lui pour le mettre en couleur et gommer ainsi l'insertion.

- contrastant le fragment et sa production (opposition de couleurs, de matières, etc.)

Atelier 2 – Mettre en valeur le paysage : présenter, embellir, surprendre

Des procédés :

- La fenêtre, le cadre (quelle que soit sa forme)

Présenter, mettre en scène un paysage (quel qu'il soit : dessin ou production personnelle, œuvre, photographie, etc.) pour produire un effet (de la citation à toute autre volonté personnelle)

- donner de la solennité au paysage : l'intégrer dans un cadre particulier en fonction du paysage (paysage urbain encadré par des rideaux rouges de théâtre, marine encadrée dans la gueule d'un monstre marin, scène champêtre dans un décor en forme de fleur...)
- jouer sur les « effets » : enfermer un paysage donné dans des cadres de formes différentes, pour produire un effet de décalage (paysage urbain encadré dans un hublot : selon l'angle sous lequel est vu le paysage, l'impression donnée pourra être celle d'un paysage contemplé depuis un avion, ou un bateau), tout dépendra de la couleur, du titre donné, jouer sur les sensations d'ouverture ou d'enfermement (verticalité / horizontalité)

Atelier 3 – Créer des paysages en 3D

Des boîtes paysages aux maquettes, en utilisant des matériaux naturels ou divers (récupération de déchets exclusivement, par exemple, matières plastiques...)

- réaliser, dans une boîte (ou sur), un paysage représenté en 2D par un artiste, ou le paysage que je vois de chez moi, de la classe, de la cour de l'école...
- créer un paysage imaginaire
- construire la maquette d'un paysage photographié...

Atelier 4 – Paysages monochromes

En travaillant sur la matière : une seule couleur, mais des matières différentes que l'on pourra apposer simultanément ou non : par exemple peinture, puis temps de séchage, puis intervention avec pastels, craies, peinture épaissie (farine, sable, colle)...

En travaillant sur la touche, le geste et les outils : jouer sur effets de matières (épaisseur, fluidité), sur les outils (pinceaux et brosses pour aplats, couteaux et spatules pour les reliefs), gestes à faire varier : lisser, gratter, tamponner...

En travaillant sur le support : on pourra préalablement coller des matériaux (ou simplement du papier) sur le support, ou travailler le support lui-même : le mouiller, le froisser, le plier, le déchirer, pour en utiliser les accidents (ex : carton ondulé).

Atelier 5 – Représenter un paysage dicté

Une liste d'éléments est donnée, sans précisions de positionnement, de plan, d'importance : cette simple énumération (par exemple : rivière, colline, champ de tournesols, moulin, ciel orageux, arbres) sera interprétée par chaque élève. Les productions seront ensuite affichées et comparées : choix d'importance, organisation, composition, lien, etc.

5) En prolongement en classe

- Imbriquer des paysages

► A partir de travaux de représentation « sur le motif » : chaque élève doit, chez lui ou lors d'une sortie avec la classe, représenter (ou photographier) 4 ou 5 éléments choisis sur son parcours. Ces éléments sont ensuite photocopiés et chacun peut puiser, dans la réserve ainsi constituée, les éléments qui lui conviennent pour composer « son » paysage (dont chaque élément se référera au réel, mais pour lequel aucun paysage réel n'existera !).

► Associer des « tranches » de paysage(s) : recréer un panoramique en intercalant ou non différentes techniques. Il est possible de choisir de juxtaposer plusieurs clichés représentant le même paysage (en intervenant ou non sur les photographies, en modifiant les couleurs, en juxtaposant noir et blanc / couleur) ou d'associer, en les intercalant, photographies et dessins (ou peinture d'après photo), l'idée étant toujours de reconstituer une vue panoramique du même paysage.

- Jouer avec la ligne d'horizon

► En lecture d'œuvres, observer la ligne d'horizon : la voit-on ? Est-elle représentée ? À quelle hauteur ?

Jouer avec le format (portrait, paysage) et la ligne d'horizon à positionner selon différents rapports (1/3, 1/2, 2/3). Comparer : si la ligne d'horizon est située en haut, le regard se porte moins sur le ciel... le tableau semble plus profond.



Eugène Boudin, *Deauville, marée basse et Côte atlantique près de Bénerville*
(photographies : Wikimedia Commons (Zenodot CC-BY-SA – Domaine public))

- **La mise en abyme : insérer un paysage dans le paysage**

- ▶ Rechercher, dans les œuvres, les procédés utilisés par les artistes : chevalet posé dans le paysage peint (Magritte), trompe l'œil sur une façade urbaine, miroir reflétant un paysage..
- ▶ Travail en 2D (accentuer l'effet par un changement de technique (photographie insérée dans une peinture, par exemple), ou sur le principe de l'installation (de l'image du paysage à sa reconstitution en maquette, l'image servant de « fond de scène » à la maquette, ou lui étant associée par projection.

6) Ateliers d'arts plastiques niveau Collège/Lycée

Un jardin pour le musée

Dans le but de faire une installation gigantesque et immersive dans les beaux-arts , chaque élève devra réaliser une énorme fleur en papier crépon avec sa tige, qui seront intégrées dans cette installation.

Le spectateur entrera dans l'installation et se retrouvera immergé dans un jardin formé de fleurs suspendus.

Matériel : papier crépon, feuilles de papiers colorés, colle, scotch, ciseau, fil de fer souple.

Références artistiques :

Le « Flower Tree » de Jeong Hwa Choi

Installation de réalité virtuelle générative de Miguel Chevalier.

Au fil des paysages

A partir de ces deux entrées, le paysage et le fil, par groupe de deux, les élèves tirent au sort une proposition afin de proposer une réalisation qui répondra à l'incitation : au fil des paysages.

Références artistiques :

Les paysages brodés d'Ana Teresa Barboza

Annette Messenger, Et range Ta chambre, 2007-2009

Dépaysement

Reconstruire le paysage

Empreinte d'un paysage

Gros plan sur le paysage

Je suis la ligne

La star c'est le végétal

Piéger le paysage

Frontière

Vide/Plein

Géométrie

Détournement

Vert

Le dernier arbre

- Première étape : représenter graphiquement ce qui sera le dernier arbre pour vous. Techniques graphiques variées : crayon, feutres, craies grasses...
- Deuxième étape : choisir collectivement le dessin le plus représentatif de l'incitation : le dernier arbre.
- Troisième étape : Reproduire en 3 dimensions l'arbre de votre choix. Il devra être le plus grand possible.

Quels matériaux pour quels effets ?

Travail collectif

Références artistiques :

La bulle Forêt de poudre à canon, GREAUD Loris



La forêt, 1998 Xavier VEILHAN



Lire un paysage

Photographier d'un tableau de l'exposition

1- Tracer avec la règle les trois plans de ce paysage.

2- Réaliser un croquis à l'aide d'un calque puis le reproduire. Ne pas oublier la légende.

3- Remplir maintenant la grille d'analyse du paysage.

Le format de l'œuvre ? Portrait ou paysage	
Le sujet principal du tableau ? Qu'est-ce que le peintre veut représenter ?	
Y a-t-il des constructions ?	
Les constructions sont-elles regroupées ou isolées ?	
Y a-t-il des voies de communication ?	
Quelle est la principale activité des hommes ici ?	
S'agit-il d'un paysage rural ou urbain ?	
S'agit-il d'un paysage naturel ou aménagé par l'homme ?	
Le positionnement, le point de vue du peintre, frontal, en plongée, en contre plongée, de profil.	

4- Compléter maintenant ce commentaire du paysage.

Au 1er plan de ce paysage on peut observer une et des

Approfondissement/ Réinvestir la séance à partir d'un paysage observé directement.

Lire un paysage (sur le terrain).

Lors d'une sortie, d'une classe de découverte ..., les élèves pourront réinvestir l'ensemble de la démarche en observation directe en emportant la fiche de l'annexe 1 sur un porte-bloc.

III. La mythologie

1) Histoire d'Hercule et de ses 12 travaux

Héraclès (aussi appelé Hercule chez les romains) est l'un des plus célèbres héros de la mythologie gréco-romaine. Il est le fils de Zeus, roi des dieux, et d'une mortelle, Alcmène, elle-même descendante du héros Persée.

Il est poursuivi depuis sa naissance par la haine de la déesse Héra, furieuse d'avoir été trompée par son mari. Elle décide donc de priver Héraclès du trône qui lui revient (étant un descendant de Persée). Elle retarde sa naissance et accélère celle d'un autre descendant, Eurysthée, qui, étant l'aîné, héritera du royaume à sa place.

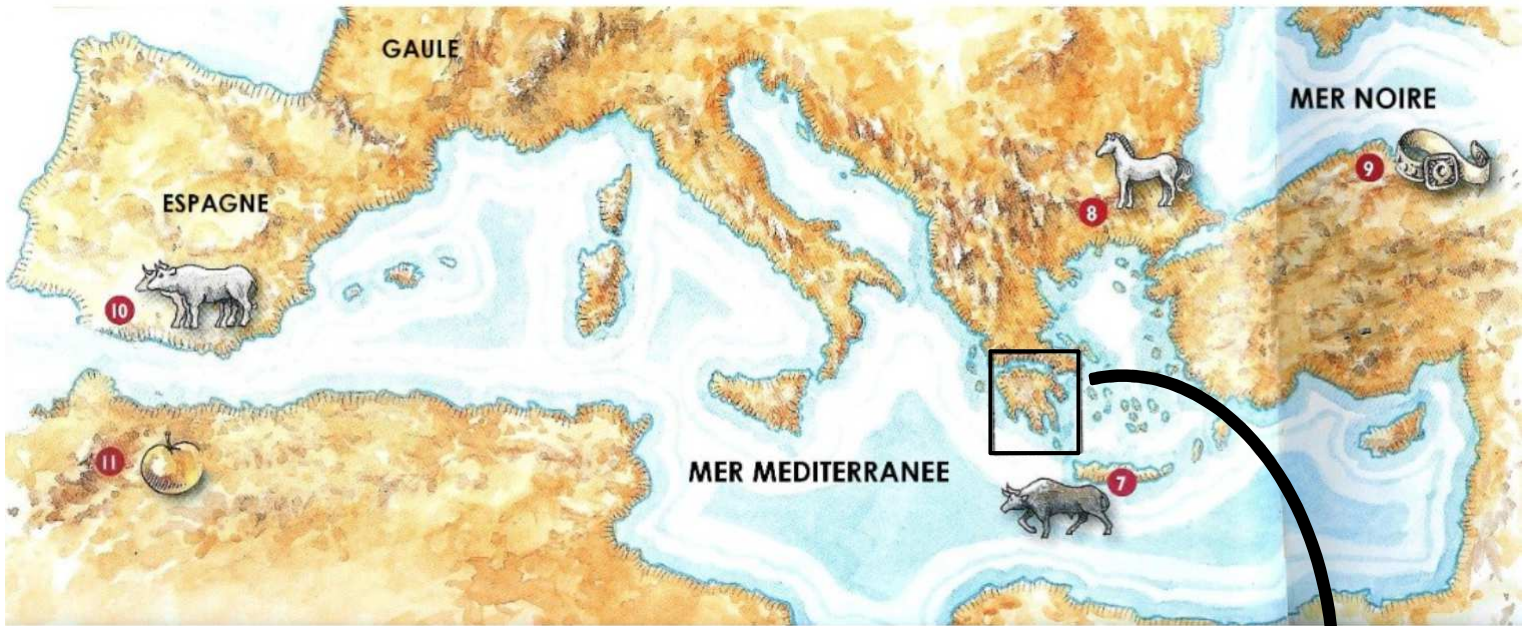
Durant toute la vie mortelle d'Héraclès, Héra n'aura de cesse de lui tendre des pièges. Une nuit, elle envoie deux serpents pour tuer l'enfant (alors prénommé Alcide), dans son berceau. Mais celui-ci tue les deux reptiles et prend conscience de sa force extraordinaire. Afin d'apaiser sa femme et de protéger son fils, Zeus décide de le renommer Héraclès, qui signifie « gloire d'Héra ». Mais en vain...

Durant un accès de folie provoqué par la déesse, Héraclès tue sa femme, Mégara, ainsi que leurs fils. Revenu à la raison et ravagé de douleur, il consulte la Pythie, oracle du temple d'Apollon, pour savoir comment expier sa faute. Elle lui ordonne de se mettre au service de son cousin Eurysthée, qui lui imposera les « Douze Travaux » afin de laver son crime.

Souhaitant se débarrasser de son cousin, Eurysthée fit volontairement le choix de tâches réputées irréalisables. Mais Héraclès, demi-dieu possédant une force incroyable, les réussira toutes sans exception. Il lui faudra plusieurs années pour accomplir ces travaux qui l'auront fait voyager dans toute la Grèce et au-delà.

A l'origine, il ne devait y avoir que 10 travaux, mais Eurysthée estima que le combat contre **l'hydre de Lerne** (deuxième tâche) n'était pas valide car Héraclès avait été aidé par son neveu Iolaos ; de même pour le nettoyage des écuries d'Augias car il avait demandé à être payé par Augias pour accomplir cette tâche.

Localisation des 12 travaux d'Hercule :



Voici la liste des travaux à réaliser sur l'ordre d'Eurysthée :

1 - Tuer le Lion de Némée

La première tâche d'Hercule fut de trouver et de tuer le lion de Némée. Cette bête sanguinaire faisait des ravages dans la région de Némée et terrorisait les habitants. Le lion était invulnérable aux flèches et aux épées. Pour le tuer, Hercule, avec sa force phénoménale, l'étrangla. Puis, en utilisant les propres griffes de l'animal, il le dépeça et se servit de sa peau comme d'une armure.



Pierre Paul Rubens, *Hercule combattant le lion de Némée*
17^{ème} siècle, Huile sur toile, musée national d'art, Roumanie

2 - Tuer l'Hydre de Lerne

L'hydre est une créature terrifiante qui vit dans les marais de Lerne. Elle est considérée comme l'une des plus dangereuses de la mythologie grecque. Elle crache du venin et possède plusieurs têtes qui repoussent une fois tranchées. Son souffle et son sang sont empoisonnés. Hercule réussit à vaincre le monstre grâce à l'intelligence de son neveu qui eut l'idée de cautériser chaque plaie pour éviter que les têtes ne repoussent.

3 - Capturer la biche de Cérynie

Pour ce troisième travail, Eurysthée avait ordonné à Hercule de lui rapporter la biche de Cérynie. Cette créature était très rare et spéciale car elle avait des cornes d'or et des sabots de bronze. Mais elle était surtout sacrée pour la déesse de la chasse, Artémis. Hercule ne pouvait en aucun cas la tuer ou la blesser, il devait simplement la capturer. La tâche fut difficile car la biche était très rapide. Il la poursuivit durant une longue année jusqu'à ce que celle-ci s'épuise.

4 - Capturer le sanglier d'Erymanthe

Dans l'épreuve suivante, Hercule devait ramener à Eurysthée le sanglier d'Erymanthe sans le tuer. L'animal gigantesque vivait sur le mont Erymanthe et descendait de son antre chaque jour pour attaquer et détruire tout ce qu'il trouvait sur son passage. Pour lui faire peur, Hercule poussa des hurlements et le pourchassa jusqu'à ce qu'il s'épuise. Il finit par le capturer et le ramena à Eurysthée en le portant sur ses épaules.

5 - Nettoyer les écuries d'Augias

Hercule dut ensuite nettoyer les écuries du roi Augias. Le roi était très riche et possédait un énorme troupeau de bétail. On racontait que les écuries étaient si sales que plus personne ne pouvait y entrer.

Hercule proposa au Roi de les nettoyer en une journée, sans faire mention des 12 travaux. En échange, il demanda à être récompensé en recevant une partie du troupeau. Pensant que la tâche était impossible, Augias accepta l'offre. Hercule ouvrit deux brèches de part et d'autre des écuries, puis détourna l'eau d'un fleuve qui se trouvait à proximité. Elle s'engouffra dans les écuries, nettoyant au passage tout ce qui se trouvait sur son chemin.

6 - Abatte les oiseaux du lac Stymphale

Ces oiseaux voraces, dont le bec, les ailes et les serres sont en bronze, se nourrissent de chair humaine. Ils terrorisaient les environs du lac Stymphale, en Arcadie. Pour accomplir sa tâche, Hercule bénéficie du soutien d'Athéna. Dans le but d'effrayer les oiseaux, la déesse lui donne une paire de crotales, une sorte d'ancien instrument de musique à percussion, semblable aux cymbales modernes. Cet instrument avait été forgé par le dieu forgeron Héphaïstos. Lorsqu'Hercule percuta les crotales ensemble, le bruit effraya les oiseaux qui s'envolèrent. C'est ainsi qu'il eut l'opportunité de les abattre à l'aide de ses flèches.

7 - Capturer le taureau appartenant au roi Minos

Pour cette épreuve, Hercule se rendit sur l'île de Crète, au sud de la Grèce, pour capturer le taureau blanc du Roi Minos. Minos était un Roi très puissant qui avait un contrôle total sur les îles environnantes. Pour prouver qu'il était digne de régner, Minos promit à Poséidon de sacrifier ce que le dieu lui enverrait en son honneur. Poséidon envoya au roi un grand taureau d'un blanc immaculé, mais Minos trouva l'animal si beau qu'il refusa de le sacrifier. Se sentant insulté, le dieu de la mer fit en sorte que la femme du roi, Pasiphaé, tombe amoureuse du taureau. C'est ainsi qu'elle donna naissance au célèbre Minotaure.

Arrivé en Crète, Hercule put facilement mettre le taureau au sol en l'étranglant de ses puissantes mains. Il l'enchaîna ensuite et le ramena à Eurysthée.

8 - Dompter les juments de Diomède

Après avoir capturé le taureau de Crète, Hercule eut pour mission d'aller chercher les juments carnivores du roi Diomède. Si on en croyait les légendes, le roi de Thrace nourrissait ses juments avec de la chair humaine.

Il existe deux versions de cet exploit. Selon l'une d'entre elle, Hercule avait réuni un groupe de jeunes guerriers pour l'aider à accomplir sa tâche. Parmi eux se trouvait Abdère, un compagnon d'Hercule. Malheureusement, le jeune homme se fit dévorer par les juments alors qu'il tentait de les maîtriser. Pour venger la mort d'Abdère, Hercule captura le roi Diomède et le jeta à ses propres juments pour qu'elles le dévorent. Finalement, le héros ramena les chevaux à Argos pour les présenter à Eurysthée, et ainsi passer à la prochaine épreuve.



Gustave Moreau, *Diomède dévoré par ses chevaux*
1865, Huile sur Toile
Musée des beaux-arts de Rouen

9 - Récupérer la ceinture d'Hippolyte, reine des Amazones

Les amazones étaient des guerrières très habiles qui vivaient en marge des hommes. Si elles tombaient enceintes, elles ne gardaient que les filles pour les élever et en faire des guerrières. La ceinture qu'Hercule devait rapporter avait été donnée à la reine des Amazones par le dieu de la guerre, Arès. Celui-ci considérait sa fille Hippolyte comme étant la plus redoutable des Amazones.

Pour accomplir cette mission, Hercule se rendit sur l'île où vivaient les Amazones et se présenta à Hippolyte. Après qu'il lui ait raconté son histoire, la reine accepta de lui remettre sa ceinture. Mais la déesse Héra n'en avait pas fini avec le demi-dieu. Pour empêcher Hercule de réussir sa mission, elle prit la forme d'une Amazone et sema le trouble en leur annonçant qu'Hercule était venu sur leur île pour enlever Hippolyte. Sans perdre de temps, les guerrières partirent rejoindre leur reine pour la défendre.

En voyant l'armée approcher, Hercule pensa que les Amazones lui avaient tendu un piège. Il les affronta et tua Hippolyte avant de récupérer sa ceinture.



Héraclès et les Amazones, Vase à figures rouges
VI^{ème} siècle avant J.C
The Metropolitan Museum of Art

10 -Voler les bœufs de Géryon

Pour sa dixième tâche, Hercule devait rapporter à Eurysthée le bétail gardé par le monstre Géryon. Ce géant avait trois corps rattachés au niveau de la taille, et possédait donc 3 têtes, 6 bras et 6 jambes. Pour garder le bétail, le géant était toujours accompagné par Orthos, le chien à deux têtes et frère de Cerbère.

Une fois arrivé sur place, Hercule est intercepté par Orthos, mais il s'occupe rapidement de lui avec sa massue. Après avoir repéré le troupeau, il était sur le point de s'enfuir lorsque le géant Géryon s'interposa. Hercule finit par terrasser le géant avec ses flèches, et ramena le troupeau à Eurysthée, qui le sacrifia en l'honneur d'Héra.

11 - Ramener les pommes d'or du jardin des Hespérides

Voilà déjà plusieurs années qu'Hercule avait commencé ses travaux. Le jardin des Hespérides était un cadeau de Gaïa pour Héra, lorsque celle-ci s'était mariée avec Zeus. Les Hespérides étaient des nymphes associées à la lumière dorée des couchers de soleil. Le jardin était également gardé par Ladon, un terrible dragon à cent têtes.

Initialement, Hercule n'avait aucune idée de l'endroit où se trouvait le jardin. Ses recherches le menèrent éventuellement au titan Atlas, qui était condamné à porter la voûte céleste sur ses épaules pour l'éternité. Le titan passa un marché avec le héros : il lui proposa d'aller chercher lui-même les pommes dans le jardin, à la seule condition qu'Hercule prenne sa place et porte le ciel sur ses épaules en attendant.

Hercule accepta. Lorsque le titan revint, il refusa de reprendre sa place et dit à Hercule qu'il allait lui-même remettre les pommes à Eurysthée. Après un moment de réflexion, Hercule accepta mais demanda à Atlas s'il pouvait reprendre le ciel juste un instant, le temps pour lui d'enfiler la peau du lion pour l'aider à supporter son fardeau. Le titan accéda à sa demande et se fit avoir : Hercule ramassa rapidement les pommes et s'enfuit avec.

12 - Descendre aux enfers et ramener Cerbère, le chien à 3 têtes

La dernière tâche d'Hercule était de loin la plus difficile et la plus dangereuse. Eurysthée voulait se débarrasser du héros et avait pensé à une épreuve qu'il pensait totalement irréalisable : il lui ordonna de descendre aux enfers et de lui ramener Cerbère, le chien infernal à 3 têtes ayant pour maître le dieu Hadès.

Hercule avait entendu dire que l'entrée du monde d'Hadès se trouvait en Laconie, une région au sud de la péninsule du Péloponnèse. Il entama son voyage vers le royaume souterrain, et rencontra de nombreux obstacles qui se dressèrent sur son chemin. Il arriva enfin face à Hadès et lui demanda la permission d'emmener Cerbère avec lui pour le présenter au roi Eurysthée. Le dieu accepta à la seule condition qu'Hercule parvienne à maîtriser lui-même le monstre à l'aide de sa force brute. Après une lutte acharnée, Hercule parvint finalement à soumettre la créature et la fit sortir des Enfers. Il la ramena à Eurysthée qui ne put en croire ses yeux : Hercule était non seulement revenu des Enfers, mais il avait également ramené avec lui l'une des créatures les plus dangereuses du monde.

Hercule fut sommé de ramener Cerbère aux Enfers, en échange de quoi il put enfin mettre fin à ses travaux et gagner sa liberté.



Johann Köler, *Hercule sortant Cerbère des Enfers*
1855, Huile sur toile
musée d'art d'Estonie

Astuce : Comment retenir les 12 travaux d'Hercule ?

Afin de mémoriser les douze travaux d'Hercule, pensez à ces deux phrases mémotechniques: **Le lyonnais hideux bichonne cent écus oisivement torpillés. Pour: Le Lion de Némée, l'Hydre de Lerne, la Biche de Cérynie, le Sanglier d'Érymanthe, les Écuries d'Augias, les Oiseaux du lac Stymphale et le Taureau de Crète.**

Quizz des douze travaux d'Hercule.

- Travail n°1 : Qui Hercule devait-il tuer ?

- Le lion de Némée
- La biche de Cérynie
- Le faon de Disnée
- Je ne sais pas

- Travail n°2 : Qui Hercule devait-il occire ?

- La méduse de Merne
- L'hydre de Lerne
- Le dragon de Berne
- Je ne sais pas

- Travail n°3 : Que devait capturer Hercule ?

- La fève d'Epiphanie
- Le colosse de Nubie
- La biche de Cérynie
- Je ne sais pas

- Travail n°4 : Qui Hercule devait-il capturer ?

- Le goret d'Agapanthe
- Le sanglier d'Erymanthe
- Le cerf d'Helianthe
- Je ne sais pas

- Travail n°5 : Qu'est-ce que Hercule devait nettoyer ?

- Les clapiers d'Oudas
- Les écuries d'Augias
- Les souks de Bartabas
- Je ne sais pas

- Travail n°6 : Quels animaux Hercule devait-il exterminer ?

- Les oiseaux du lac Stymphale
- Les hyènes du Bengale
- Les vautours de Pampalle
- Je ne sais pas

- Travail n°7 : Qui devait-il capturer ?

- Le taureau de Crète
- La vache d'Arpèthe
- La chouette d'Arghest
- Je ne sais pas

- Travail n°8 : Que devait-il enlever ?

- Les chevaux d'Épidède
- Les ânesses de Ptolède
- Les cavales de Diomède
- Je ne sais pas

- Travail n°9 : Que devait-il dérober ?

- Le collier d'Aphrodite
- La tiare de Judith
- La ceinture d'Hippolyte
- Je ne sais pas

- Travail n°10 : Que devait-il ramener ?

- Le troupeau de licornes de Sardon
- Le troupeau de bœufs de Géryon
- La meute de loups de Tangon
- Je ne sais pas

- Travail n°11: Que devait-il rapporter ?

- Les grappes de raisin d'argent des Fratriades
- Les oranges suaves du jardin d'Euclide
- Les pommes d'or du jardin des Hespérides
- Je ne sais pas

- Travail n°12 : Qui devait-il capturer ?

- Héphestos dans sa grotte
- Charybde et Scylla
- Cerbère dans les enfers
- Je ne sais pas

- **Un bestiaire antique :**

Une écrasante majorité des douze travaux d'Hercule consiste à « capturer » ou à « tuer » des animaux, qu'ils soient réels ou fantastiques.

En ce qui concerne les travaux restants, on devine la présence d'animaux de façon implicite (Les « écuries » d'Augias abritent du bétail ; les Amazones sont des guerrières dont le cheval fait partie des attributs...)

Les animaux lient chaque exploit ; ils deviennent même **des atouts inespérés** pour le héros. Chaque victoire contre une créature mythique amène son lot de « trophées » : la peau du lion de Némée, impénétrable, sera portée par Hercule en guise de protection. De même, après avoir tué l'Hydre, il trempera ses flèches dans le sang empoisonné du monstre pour rendre leur blessure mortelle.

On repense également au héros Persée, qui se servira de la tête tranchée de la gorgone Méduse pour pétrifier ses ennemis...

Le musée de Carcassonne conserve un tableau de Nicolas Bertin où Persée délivre la princesse Andromède. Chevauchant le légendaire Pégase, tenant la tête de Méduse, il s'élance au combat dans une posture héroïque.



Nicolas Bertin, *Persée délivrant Andromède*
Huile sur Toile, entre 1700 et 1725
musée des beaux-arts de Carcassonne

3) Hercule dans la littérature : *Les Métamorphoses d'Ovide, Livre 9*

- **Acheloüs vaincu par Hercule : un rappel des 12 travaux**

Dans la mythologie grecque, Acheloüs est le dieu du fleuve qui porte son nom. Il était le fils aîné du Titan Océan et de sa sœur Téthys.

Il fut un jour vaincu par Hercule lors d'un terrible affrontement. Le Livre 9 des Métamorphoses d'Ovide relate cette histoire :

[...] Thésée veut connaître la cause de l'outrage fait au front d'Acheloüs. Le fleuve de Calydon soupire, et relevant ses longs cheveux négligés sur un front couronné de roseaux : "Que me demandez-vous" ? dit-il ; "et quel est le vaincu qui ne souffre à parler de sa défaite"? J'en parlerai pourtant, puisqu'il s'agit d'une entreprise où il fut moins honteux de succomber que glorieux d'avoir osé combattre. Le grand nom de mon vainqueur me console de ma disgrâce. Peut-être avez-vous entendu parler de Déjanire. Aucune mortelle ne l'égalait en beauté. Elle fut l'objet des vœux d'un grand nombre d'amants. Je parus avec tous mes rivaux dans le palais de son père : "Accepte-moi pour gendre, m'écriai-je, ô fils de Parthaon !" Hercule fait la même demande, et tous les prétendants se retirent. Je reste seul avec le héros. Il alléguait pour titre le sang de Jupiter, la renommée de ses travaux, tous les dangers dont Junon (Héra) menaça sa vie, et qu'il eut la gloire de surmonter. "Un dieu, dis-je à mon tour, pourrait-il sans honte céder à un mortel (car Alcide n'était pas encore assis au rang des dieux)? Je suis le roi des eaux qui, dans leur cours sinueux, arrosent votre empire. En moi vous n'aurez point un gendre venu vers vous d'un rivage étranger. J'habiterai dans vos états ; j'en fais moi-même partie. Mes vœux seraient-ils donc rejetés parce que Junon ne me hait pas, et qu'elle ne m'impose ni supplices, ni travaux ? Et toi, rival orgueilleux, tu te vantes d'être le fils d'Alcmène ; mais ou Jupiter n'est pas ton père, ou il l'est par un crime. En lui attribuant ta naissance, tu déshonores celle qui te donna le jour. Choisis, ou d'être un imposteur, en soutenant la fable de ton origine, ou de publier toi-même la honte de ta mère." Tandis que je parlais, Alcide me regardait d'un œil enflammé ; et maîtrisant à peine la fureur qui l'anime, il répond : "Je sais me battre, et non discourir. Tu peux me vaincre par ta langue, je triompherai de toi par mon bras" ; et soudain, il s'apprête au combat. Après mes superbes discours, pouvais-je reculer ? Je rejette ma robe verdoyante ; déjà mes muscles sont tendus, mes poings arrondis ; et, lutteur intrépide, j'attends mon ennemi. À pleines mains de poussière il me couvre. Je jette en même temps sur lui un sable léger. Soudain il me presse de toutes parts ; tantôt à la tête, tantôt aux flancs, il me saisit, ou semble me saisir. Défendu par mon poids, je résiste et rends ses efforts inutiles. Je suis comme un rocher qui, battu par les flots en courroux,

reste immobile, par sa masse affermi. Nous nous éloignons pour reprendre haleine ; nous nous rapprochons avec une nouvelle ardeur. Résolus de ne plus reculer, nous tenons ferme sur l'arène. Mes pieds touchent ses pieds, mes doigts ses doigts ; mon front heurte son front. Tels j'ai vu deux taureaux fougueux s'entrechoquer dans la plaine, tandis que la génisse, prix du combat, paisible attend son superbe vainqueur. Les troupeaux regardent avec effroi cette lutte terrible, incertains auquel des deux rivaux appartiendra l'empire du bocage. Trois fois, mais sans succès, Hercule veut délivrer sa poitrine, que sur la mienne je tiens fortement pressée. Par un quatrième effort, il me repousse, dégage ses bras ; et soudain (puisque je dois tout dire), il me surprend, me retourne, s'élance sur mon dos, et (vous pouvez m'en croire, je ne cherche point dans ce récit une gloire vaine) je crus sentir sur tout mon corps le poids d'une montagne. Inondé de sueur, j'arrache enfin mes bras des nœuds que ses bras nerveux formaient autour de moi. Il me presse sans relâche ; épuisé de lassitude, je ne puis reprendre haleine. Il me saisit à la gorge : je chancelle, je touche du genou la terre, et je mords la poussière. J'allais succomber dans cette lutte inégale. J'appelle la ruse à mon secours, et, sous les traits d'un énorme serpent, je veux tromper et vaincre mon rival.



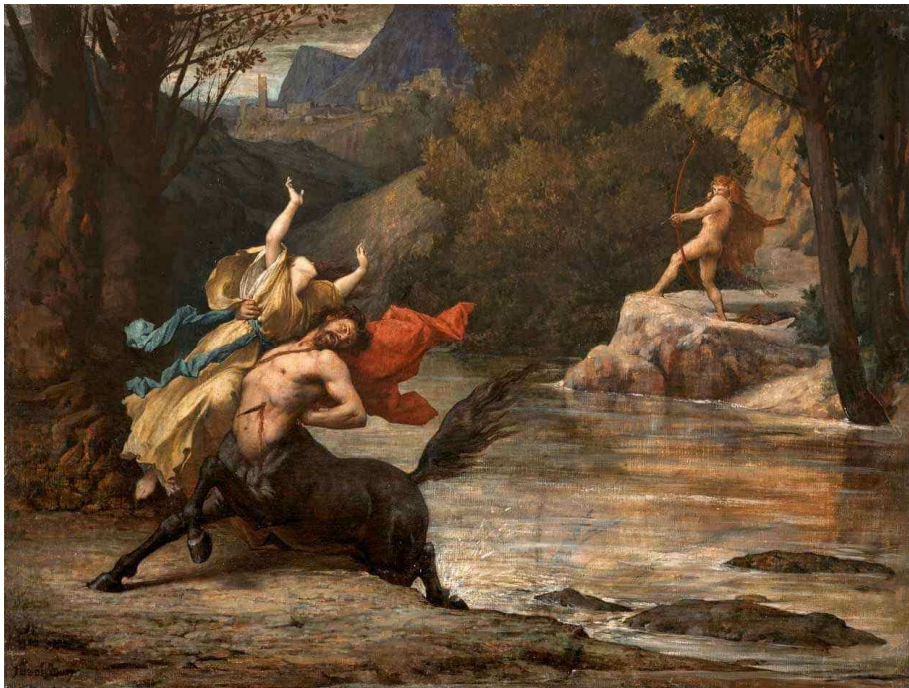
Carbonneaux, *Hercule combattant Acheloius métamorphosé en serpent.*
Bronze, 1824, Musée du Louvre

En longs anneaux mon corps roule et s'élance. Ma langue brille armée d'un triple dard, et fait entendre d'horribles sifflements. Le héros sourit, et se moquant de mon artifice : "Achéloüs, dit-il, ce fut un des jeux de mon berceau d'étouffer des serpents. Quand tu les surpasserais tous en grandeur, pourrais-tu te comparer à **l'hydre que je domptai dans les marais de Lerne** ? Elle tirait de nouvelles forces des coups que je lui portais. Dragon aux cent têtes, quand j'en abattais une, elle était sur-le-champ remplacée par deux autres plus

terribles encore. Je domptai ce monstre, qui, toujours entier, se multipliait sous le fer, devenait plus terrible par ses défaites, et il expira sous l'effort de mon bras. Qu'oses-tu donc prétendre, lorsque te cachant sous la forme vaine d'un serpent, tu veux employer contre moi des armes qui te sont étrangères?" Il dit : ses doigts saisissent mon cou, le meurtrissent, et je me sens pressé comme par des tenailles. Je fais de vains efforts pour m'échapper. Une seconde fois vaincu sous cette forme, il m'en restait une troisième à prendre : c'était celle d'un taureau puissant ; je la revêts, et je recommence le combat. Hercule se porte sur mes flancs, jette autour de mon cou ses bras nerveux : je l'entraîne, et, sans lâcher prise, il me suit, saisit de mon front la corne menaçante, me courbe, me renverse à ses pieds, me roule sur l'arène. Ce n'était pas assez : tandis qu'il me tient par les cornes, il en rompt une, et l'arrache de mon front. Les Nâïades l'ayant remplie de fruits et de fleurs, la consacèrent, et elle devint la **corne d'abondance** [...]

- **La Mort d'Hercule ***

Hercule, qui a obtenu la main de Déjanire, quitte Thèbes avec elle pour regagner sa patrie. Le courant impétueux de l'Événuus (fleuve Grec) les arrête en chemin, et le centaure Nessus leur vient en aide, en proposant de transporter lui-même Déjanire sur l'autre rive, tandis qu'Hercule traverserait à la nage. Mais tandis que Nessus tente d'enlever Déjanire, Hercule le blesse mortellement d'une flèche empoisonnée. Avant de mourir, Nessus, pour se venger, offre à Déjanire sa tunique imprégnée de son sang mêlé au venin de l'hydre de Lerne, tout en lui faisant croire que c'est un talisman incitant à l'amour.



Jules-Elie Delaunay, *Mort de Nessus* – vers 1870, Huile sur Toile
Musée des beaux-arts de Nantes

Longtemps après l'épisode de la mort de Nessus, Hercule est en train d'honorer Jupiter, avant de rejoindre Déjanire. Avertie par la rumeur qu'il ramenait avec lui une jeune fille, Iolé, l'épouse pressentit aussitôt en elle une rivale. Amante jalouse et éplorée, Déjanire, décidée à récupérer son époux, songe au pouvoir magique de la tunique que lui avait offerte le centaure Nessus. Elle la fait porter à Hercule, qui s'en revêt, inconscient du sort affreux qui l'attend.

Sur le mont Oeta, Hercule accomplissait un sacrifice, paré de la tunique empoisonnée dont l'effet se manifesta aussitôt. La souffrance intolérable qui l'accable lui arrache des gémissements. Impuissant à se défaire du vêtement qui le brûle, le héros se révolte contre Héra, cause de tous ses tourments, et la supplie de lui ôter la vie.

Hercule ensuite construit un bûcher avec les arbres qu'il a abattus, remet son arc, son carquois et ses flèches à Philoctète (son compagnon), et charge celui-ci d'allumer le bûcher ; ensuite, il se couche sur la peau du lion de Némée posée au sommet, et, environné de flammes, il attend la mort avec sérénité. Les dieux s'inquiètent du sort de ce bienfaiteur de l'humanité.



Guido Reni, *Hercule sur le bûcher* - 1617
Huile sur Toile
Musée du Louvre

Jupiter, qui leur sait gré de leur sollicitude, les rassure et leur explique que seule la part humaine d'Hercule, son corps, est soumise à la mort, et que sa part divine ne peut être détruite par les flammes. À la satisfaction générale des dieux, y compris Héra, il annonce qu'il élève Hercule au rang des immortels, insistant sur le caractère hautement mérité de cet honneur. Les éléments humains d'Hercule, qu'il tenait de sa mère, étant anéantis par les flammes, ne subsiste que la nature divine du héros. Emmené vers les astres par Jupiter, il est désormais un dieu.

* **Bibliotheca Classica Selecta** – Ovide, *Métamorphoses*, Livre IX : « Hercule, ses exploits, sa mort, son apothéose » (9, 101-272) - 2007

4) Ateliers d'arts plastiques au musée

Atelier 1 - Le 13^{ème} travail d'Hercule (cycle 3)

Imaginer un nouveau tableau dans lequel Hercule affronte une ou plusieurs créature(s) mythique(s), sans oublier de représenter le décor tout autour d'eux (montagnes, grotte, forêt, lac, Enfer, etc.).

Matériel au choix : feuilles de dessin, crayons de couleur, feutres, pastels, gommes...

Atelier 2 - Créer des animaux « monstrueux » (cycle 2)

En s'inspirant des 12 Travaux d'Hercule, inventer une nouvelle créature mythique et lui trouver un nom. Les productions des élèves seront présentées sous forme d'abécédaire en utilisant la première lettre du nom des créatures.

Matériel au choix : feuilles de dessin, crayons de couleur, feutres, pastels, gommes, modèles à découper, ciseaux, colle...

Atelier 3 - Créer une amphore grecque (cycle 2 et 3)

Sur un modèle d'amphore, représenter l'un des 12 travaux d'Hercule, ou l'une des créatures mythologiques qu'il a affronté. Terminer en découpant le contour de l'amphore.

Matériel au choix : feuilles de dessin, crayons de couleur, feutres, pastels, gommes, ciseaux...

Atelier 4 - Créer une mosaïque (maternelles, CP)

Sur un modèle d'amphore, choisir une couleur de gommettes et réaliser une mosaïque. Utiliser uniquement des gommettes de la même famille de couleurs (couleurs chaudes/couleurs froides) ou varier les nuances de chaque couleur, etc.

Matériel au choix : amphore en papier, gommettes carrées, crayons de couleur, feutres...



Atelier 5 - Construction des écuries d'Augias en 3D

Former des groupes de 3 ou 4 élèves. Chaque groupe devra créer une représentation en 3D des écuries d'Augias (le 5^{ème} travail d'Hercule).

Matériel : carton plume, boîtes à chaussures, laine de couleur, graviers, animaux en plastique, papier kraft, raphia coloré, ciseaux, colle, feutres, peinture...

5) En prolongement en classe

► Avec les classes des plus petits, imaginer des « animaux valises » : associer plusieurs parties d'animaux différents pour en créer un nouveau. Essayer de leur trouver un nom (en jouant si possible avec les syllabes) ainsi qu'une définition.

Par exemple : Un hibou + un bouquetin = Un « HIBOUQUETIN »

Un animal qui vit dans la montagne et qui saute de branches en branches...

► Avec les plus grands, recenser les animaux des mythologies ; réaliser un abécédaire des animaux ; transformer des animaux en monstres (ou réinvestir des animaux extraordinaires « existants »... et leur inventer une histoire : Si, par exemple, Hercule avait quelques travaux de plus à effectuer... et qu'il avait un problème à régler avec le Sphinx ???

(Cycle 3)

En reprenant les résumés figurant dans ce dossier, réaliser **une dictée** ayant pour thème l'un des 12 travaux d'Hercule. Le texte devra comporter un maximum de vocabulaire lié à la mythologie grecque (Ex : Hydre, Amazone, Cerbère, etc.)

→ Le choix de la dictée peut également porter sur des exercices de grammaire.

Par exemple : La dictée suivante aborde la leçon sur les mots « **ou** » et « **où** » :



« Persée doit apporter la tête de Méduse au roi Polydectès **ou** celui-ci épousera sa mère. Méduse est une créature monstrueuse dont les cheveux sont des serpents vivants. Il ne faut pas la regarder **ou** on est aussitôt changé en pierre. »

(40 mots)

+ « Les dieux donnent à Persée des conseils et des objets magiques. Avec ses sandales ailées, il rejoint les montagnes **où** habite Méduse. Puis il se coiffe de son casque afin d'être invisible. »

(73 mots)

++ « Persée regarde dans le bouclier **où** il peut voir le terrible reflet de Méduse sans risquer d'être pétrifié. Il bondit sur elle et, soudain, lui coupe la tête. »

(100 mots)

IV. LA RESTAURATION DES ŒUVRES

1) Histoire de la restauration

Depuis 2008, la conservation-restauration est définie comme étant : « l'ensemble des mesures et actions ayant pour objectif la sauvegarde du patrimoine culturel matériel, tout en garantissant son accessibilité aux générations présentes et futures.

La conservation-restauration comprend la conservation préventive, la conservation curative et la restauration. Toutes ces mesures et actions doivent respecter la signification et les propriétés physiques des biens culturels ». La conservation-restauration englobe toutes les interventions et tous les traitements servant à établir, suivant certaines normes, un état historique donné et, à améliorer la lisibilité et l'intégrité esthétique d'un objet ou d'un bâtiment ou, le cas échéant, rendre son utilisation à nouveau possible. Cette démarche vise à redonner à une œuvre ou à un ouvrage d'art, une apparence que l'on suppose proche de son état initial, combinée éventuellement avec les normes visuelles au moment de l'opération de restauration (notamment en ce qui concerne les couleurs et le contraste), et sans vouloir pour autant effacer les traces des interventions antérieures, à la différence de la restitution, qui est une reconstruction pour tenter de retrouver un état originel parfait.

Le paysage historique *Hercule terrassant l'hydre de Lerne* de Félix Théodore Caruelle d'Aligny a été choisi, non seulement pour présenter les paysages au XIX^{ème} siècle mais aussi pour la restauration qu'il a subie. En 1991, compte tenu de son état de fragilité, ce grand format, 193 x 260 cm, avait été roulé sur un cylindre afin d'être protégé et stabilisé. Quinze ans plus tard, en 2016, la toile est déroulée dans les salles du musée où des restaurateurs agréés constatent le mauvais état de l'œuvre et préconisent des interventions fondamentales de restauration du support et de la couche picturale. L'intervention est programmée dans les ateliers de restauration du Centre de Recherche et de Restauration des Musées de France (C2RMF), à Versailles. En 2019, après une restauration du support, de la couche picturale, et un remontage sur un châssis neuf, l'œuvre réintègre les murs des collections permanentes du musée des beaux-arts de Carcassonne. La restauration a pu mettre en évidence, par les couleurs retrouvées et le travail de la touche, des qualités esthétiques qui avaient disparu.

2) Un exemple de restauration : *Scène d'intérieur*, de Jacques Gamelin

Cette huile sur bois permet d'aborder une des missions prépondérantes des musées thématiques : la conservation. C'est dans ce cadre que l'on a découvert la réelle qualité de l'œuvre. Ce tableau entré dans les collections entre 1836 et 1845, a fait l'objet d'une restauration en 2010. Au départ un simple nettoyage de la couche picturale était prévu. Mais sous l'intervention d'un restaurateur d'art, l'œuvre s'est métamorphosée.



Jacques Gamelin, *Scène d'intérieur*, 1779
Huile sur bois, musée des beaux-arts de Carcassonne



3) Ateliers d'arts plastiques au musée

Atelier 1 - Palimpseste

(Œuvre dont l'état présent peut laisser supposer et apparaître des traces de versions antérieures)

Avec les images ci-dessous, par exemple,

- reconstituer les personnages et les mettre en scène
- « combler » les manques



Atelier 2 - Colorisation

Un tableau est décoloré, à vous de lui rendre ses couleurs initiales.

Ou

Choisir un tableau en noir et blanc, lui donner juste quelques touches de couleurs et laisser les élèves faire le reste, comparer avec l'œuvre originale...



4) En prolongement en classe

- ▶ Imaginer la restauration de fresques romaines, égyptiennes...
- ▶ Imaginer la restauration d'un bâtiment (travail sur photographies agrandies et reproduites), qu'il soit du patrimoine local ou du patrimoine mondial, qu'il ait ou non déjà été restauré...

DOSSIER PÉDAGOGIQUE RÉALISÉ PAR :

Florence Etienne, Professeur missionnée par l'Education Nationale au Service éducatif du Musée des Beaux-arts

Emilie Frafil, Attachée de Conservation

Anne-Marie Le Bon, Consultante

Marion Orthega, Médiatrice culturelle