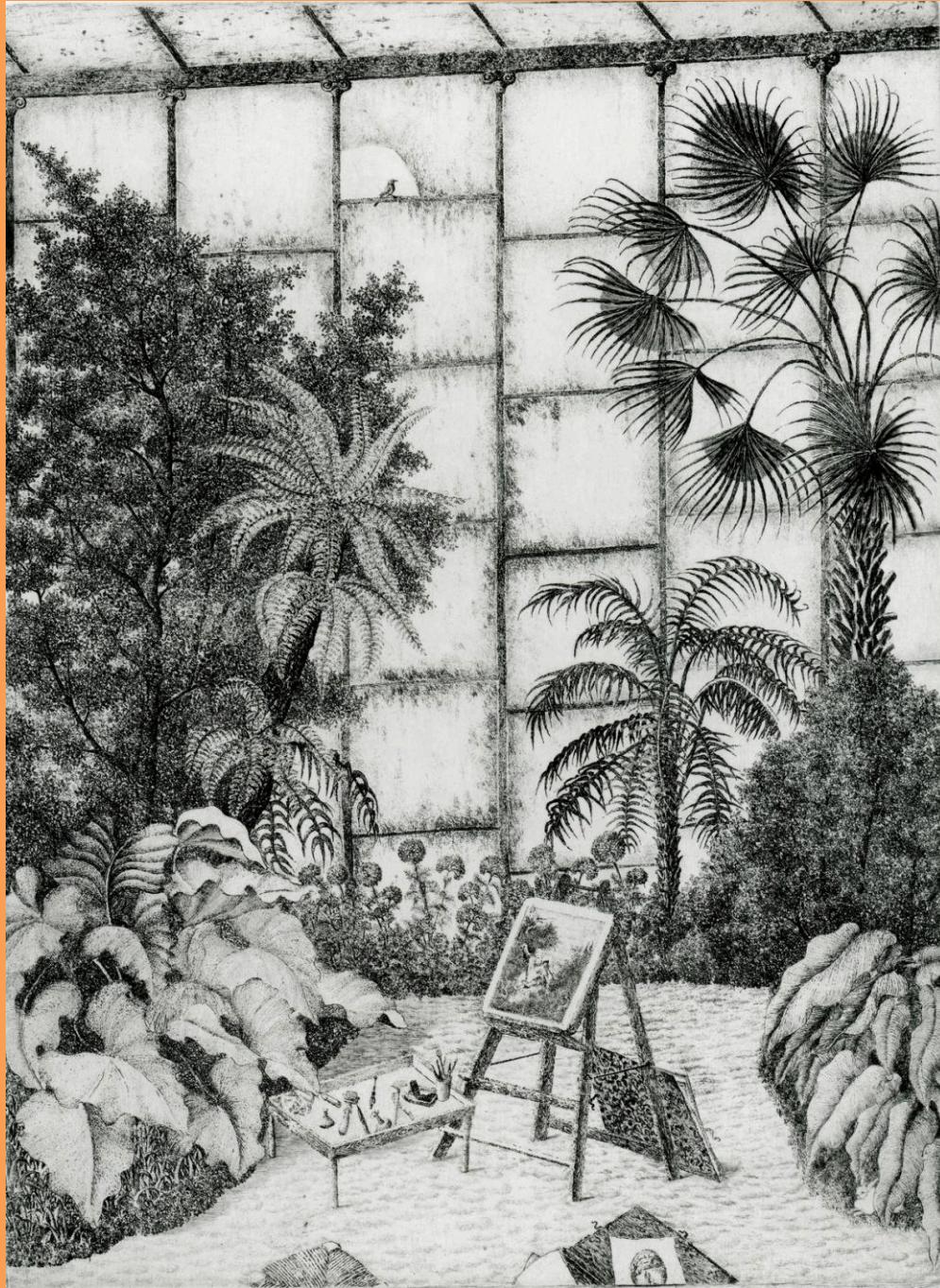


Jacques HOUPLAIN

Des monts et merveilles

Dossier pédagogique



Exposition au Musée des beaux-arts de Carcassonne,
14 novembre 2025 - 1er mars 2026



Musée des
beaux-arts
DE CARCASSONNE



ACADEMIE
DE MONTPELLIER
Liberté
Égalité
Fraternité



Sommaire

Préambule	p. 3
Plan	p. 4
I - Définition des techniques de la gravure et découverte des procédés	p. 5
• Technique 1 : L'aquatinte	
• Technique 2 : La manière noire	
• Technique 3 : L'eau forte	
• Technique 4 : L'aquarelle	
II - Déambulation dans le monde de Houplain.	p. 16
• Scènes bibliques et paysages	
• Paysages et architectures	
• Mythes et rêveries	
• Nus	
• Bestiaire	
III - La tentation de Saint-Antoine.	p. 22
IV - Arts plastiques & Histoire des arts.	p. 26
EPI : Pégase de Houplain et autres œuvres	p. 33
Bibliographie	p. 36

Préambule

Peintre-graveur, il suit une formation aux beaux-arts de Paris, il est nommé dès 1946 membre de la Jeune gravure contemporaine et expose ses peintures au Salon des moins de trente ans. Il est invité par la Société des peintres-graveurs français à la Bibliothèque nationale et réalise des cartons de vitraux pour le maître verrier Bariellet.

Parallèlement à sa formation artistique, il entreprend d'étudier l'histoire de l'art.

En 1947, il est boursier pour la Maison Descartes à Amsterdam, ce qui l'amène à se pencher sur l'œuvre gravée d'Hercules Seghers, graveur hollandais du début du XVII^e siècle ayant influencé Rembrandt et sur lequel il rédige un mémoire. En 1949, il obtient le prix Abd-el-Tif lui permettant d'être accueilli comme boursier et pensionnaire pendant deux ans à la villa Abd-el-Tif à Alger, où il reste jusqu'en 1951.

À son retour en France, Jacques Houplain enseigne l'histoire de l'art à l'École nationale supérieure des arts appliqués, enseignement qu'il donne parallèlement à la continuation de son art.

En 1956, il fait une rencontre essentielle avec Kiyoshi Hasegawa, graveur japonais expatrié en France.

Principalement connu pour son œuvre gravée, sa technique de prédilection reste l'eau-forte. Son travail comprend aussi de nombreux dessins et lavis, pastels, aquarelles et des huiles. Il s'initie aux techniques bibliophiliques qui lui serviront pour l'illustration de livres comme « Les Noces » de Camus ou « Les Odes amoureuses » de Ronsard. Les grands thèmes sont inspirés de la nature, de la Bible, des mythologies, des rêves ...



Photographie de l'artiste Jacques Houplain dans son atelier.

Plan

Salle 1 :



Salle 2 :



Salle 3 :



I - Techniques et procédés de gravure

Technique 1 : L'aquatinte

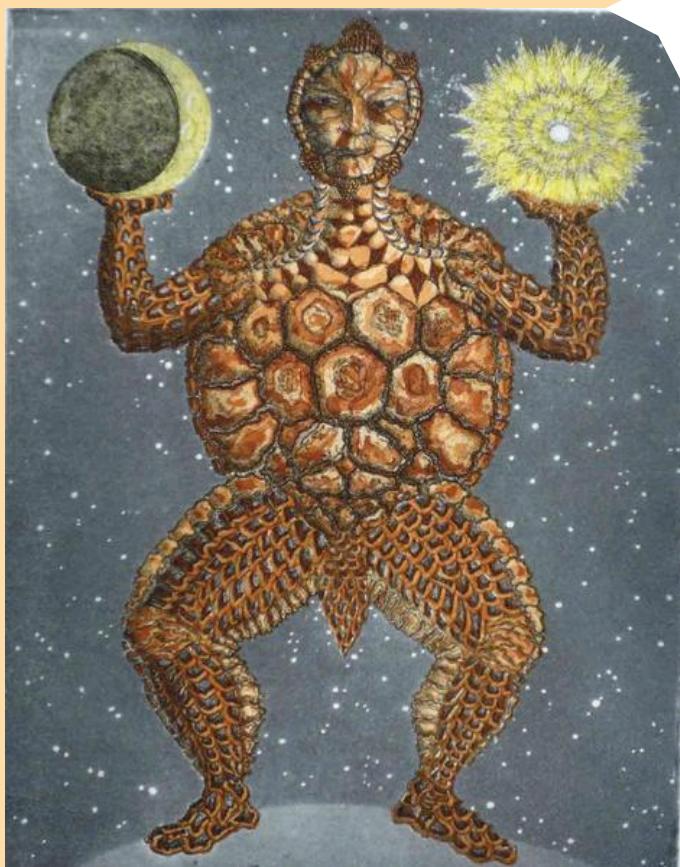
L'aquatinte est une technique de gravure qui permet d'imiter les effets de l'aquarelle et de créer de nombreuses nuances de gris, selon le temps de morsure (durée pendant laquelle la plaque de cuivre reste plongée dans le bain d'acide nitrique). Plus le temps de morsure est long, plus le métal est attaqué et plus la teinte sera foncée.

Le procédé se déroule en plusieurs étapes :

1. Une **fine couche de résine** est déposée sur la plaque. Celle-ci est placée dans une boîte spéciale munie d'une manivelle qui permet de faire « **pleuvoir** » la résine de façon uniforme.
2. La plaque est ensuite **chauffée** par en dessous au chalumeau : la **résine fond** légèrement et adhère au cuivre. La surface, d'abord **blanchâtre**, devient **transparente**.
3. L'artiste recouvre ensuite, avec un **vernis protecteur**, les zones qu'il ne souhaite pas travailler en aquatinte.
4. La plaque est plongée dans un bain d'acide : l'acide attaque le métal entre les grains de résine, créant à la loupe une **texture composée de milliers de petits points**, souvent comparée à l'ancêtre du pixel.

Pour obtenir des nuances variées (gris clair, gris foncé, noir), l'artiste réalise plusieurs morsures successives, c'est-à-dire plusieurs immersions dans l'acide de durées différentes.

Enfin, la plaque est soigneusement nettoyée, encrée comme pour l'eau-forte, puis utilisée pour l'impression de l'estampe.



1

Description :

Sur un fond représentant la Voie lactée, une tortue anthropomorphique se tient debout sur une sphère, suggérée par un cercle plus clair sous ses pieds.

L'ancêtre tortue est vue de face, laissant deviner son ventre et son visage. Dans sa main gauche, elle tient un soleil, et dans sa main droite, la lune sous deux formes : un croissant aux tons jaunes clairs et une pleine lune beaucoup plus sombre.

Jacques HOUPLAIN, *Ancêtre tortue*, 1964, eau-forte et couleur par aquatinte.

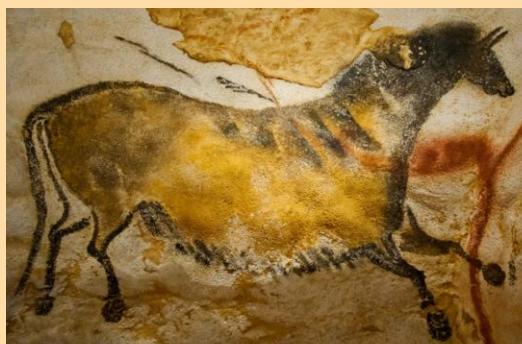
Atelier 1 « Mon animal imaginaire »

Cycle 1, 2 & 3

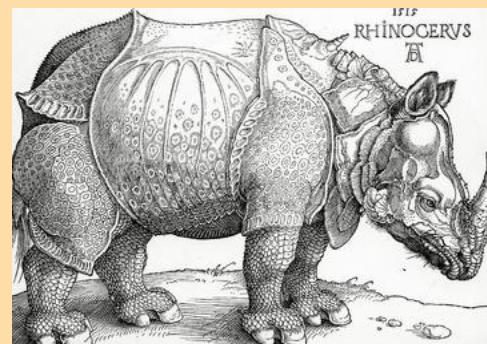
Références : Art pariétal, *Rhinocéros* d'Albrecht Durer et *l'Ancêtre Tortue* de Jacques Houplain, ces trois références montrent comment, à travers les époques, l'homme a représenté les animaux en leur donnant des rôles différents :

- Préhistoire : l'animal est sacré et porteur de mémoire collective.
- Renaissance : l'animal est objet de savoir, entre observation et imagination.
- XXe siècle : l'animal devient symbole poétique et mythique.

Les œuvres ont également en commun l'idée de trace : empreinte sur la paroi, gravure sur bois ou sur cuivre, eau-forte colorée. Ainsi, il est possible de travailler la continuité entre techniques, symboles et regards sur l'animal dans l'histoire de l'art.



Cheval peint dans la grotte de Lascaux, art pariétal.



Albrecht Durer, *Rhinocéros*, 1515, gravure sur bois.

Objectifs : Découvrir la gravure comme technique de traces. Représenter un animal imaginaire. Expérimenter l'association noir (empreinte) et couleurs fluides (aquarelle).

Compétences travaillées : Explorer, imaginer et représenter. Observer et comparer des œuvres d'art. Décrire une production.

Déroulé :

- Observation : Présentez, *Ancêtre Tortue*, discutez du rapport entre animal et symbole. Comparez avec les animaux de la Préhistoire.
- Croquis : Imaginez des animaux qui n'existent pas. Les élèves peuvent s'aider d'images d'animaux qui existent et décalquer des parties pour n'en faire qu'un. Il est possible d'utiliser des pochoirs d'animaux.
- Choisissez un de ses croquis et l'améliorer. Recopiez ou décalquez le dessin.
- Expérimentation : Gravure sur plaque de polystyrène (dessin gravé avec stylet). Mettre de l'encre noire dans les nervures. Conseil : ne pas utiliser de l'encre de chine car les tâches ne partent pas au lavage. Pressez une feuille assez épaisse. Laissez sécher.
- Mise en couleur : ajout d'aquarelle légère sur l'impression (zones colorées, halos magiques).
- Mise en commun : chaque élève présente son animal imaginaire et raconte ce qu'il a voulu faire...

Prolongement : Fabriquez un bestiaire collectif, et faire une frise.

Atelier 2 : « Métamorphoses gravées »

Cycle 4

Référence : Jacques Houplain, Escher et Odilon Redon, ces trois artistes explorent le thème de la métamorphose et de l'imaginaire.

- Chez Escher : les formes animales et géométriques se transforment par logique et enchaînement visuel.
- Chez Redon : les animaux et créatures surgissent de visions étranges, entre rêve et cauchemar.
- Chez Houplain : l'animal devient symbole ancestral, porteur de mythes.

Ces artistes ont aussi en commun l'idée que l'art est aussi un passage entre le réel et l'imaginaire, où les formes se transforment et s'enrichissent d'un sens symbolique.



Escher, *Day and Night*, 1938, gravure sur bois.



Odilon Redon, *Centaure et Dragon*, 1950, gravure et pochoir sur papier Vélin.

Objectifs : Expérimitez la gravure comme art de la métamorphose. Reliez le monde réel et l'imaginaire. Explorez la tension entre noir et couleur.

Compétences : Confrontez sa production à celles d'artistes. Construisez une narration visuelle (série, variation). Expérimitez matériaux et outils.

Déroulé :

- Introduction : Présentation d'Escher et Redon. Discussion sur la métamorphose (animal → objet, humain → nature).
- Réalisation : linogravure simple (forme animal ou de créature hybride), tirages multiples.
- Variation colorée : chaque tirage coloré différemment (lavis aquarellés, encres colorées).
- Exposition en série : les élèves présentent une « métamorphose progressive ».

Prolongement : Comparaison avec le surréalisme et le fantastique en littérature.

Atelier 3 : « Mémoire et empreintes »

Lycée

Référence : rapprochement entre Jacques Houplain, Goya, Rembrandt et Zao Wou-ki. Ces artistes montrent comment la gravure et la couleur expriment la mémoire et l'intériorité.

- Chez Rembrandt : l'eau-forte devient trace intime et sensible.
- Chez Goya : la gravure dénonce et critique la société.
- Chez Houplain : l'animal mythique devient mémoire symbolique et poétique.
- Chez Zao Wou-ki : la couleur fluide ouvre un espace spirituel et abstrait.

Ils ont également en commun l'idée d'empreinte : qu'elle soit mémoire personnelle, critique sociale ou poésie visuelle, l'art garde la trace d'un regard sur le monde.



Goya, *Hasta muerte* « jusqu'à la mort », série Caprices, 1799.



Zao Wou-ki, *Sans titre n°395*, XXe s.



Rembrandt, *Rembrandt aux yeux hagards*, 1630.

Objectifs : approfondir la gravure comme technique critique et poétique. Explorer la notion de trace et mémoire dans l'art. Expérimenter la variation entre noir profond et couleurs fluides.

Compétences : développer une démarche personnelle. Incrire sa pratique dans l'histoire de l'art. Expérimenter une technique traditionnelle (eau-forte ou variante).

Déroulé :

- Culture artistique : étude comparée - Houplain (symbolisme), Goya (critique sociale), Rembrandt (autoportrait), Zao Wou-ki (abstraction et couleur).
- Technique : gravure sur tetra pak (technique de substitution si il n'y a pas de cuivre) → tirages en noir et blanc.
- Expérimentation : ajout d'encre aquarellée, travail en séries (triptyque ou variations).
- Analyse critique : rédaction d'un texte d'intention - « Quelle mémoire ou trace mon œuvre garde-t-elle ? ».

Prolongements : Mise en lien avec les écrits de Walter Benjamin (l'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique). Fabrication d'un carnet d'artistes.

Technique 2 : La Manière noire

La manière noire est une technique de gravure en creux (taille-douce) très particulière, également connue sous le nom de « *mezzotinto* ». Elle se caractérise par un travail allant du noir profond vers le blanc lumineux, en passant par toutes les nuances de gris.

Il s'agit d'une technique d'attaque directe qui consiste à faire émerger les parties claires d'un fond uniformément noir.

La préparation de la plaque est longue et minutieuse : l'artiste utilise un « **berceau** » (lame d'acier dentée) balancé dans tous les sens sur la plaque de cuivre. Cet outil crée un grain très dense qui retient l'encre et donne, à l'impression, un noir velouté et profond.

Sur cette surface noire, le graveur dessine le motif à l'aide de grattoirs et de brunissoirs (outils servant à lisser et polir le grain). En aplatisant plus ou moins le relief, il fait apparaître des zones claires et crée des dégradés subtils allant du noir intense au blanc pur.

L'encre est ensuite appliquée avec soin : l'encre est appliquée de manière à remplir les creux, puis les zones polies sont essuyées pour laisser apparaître les lumières. La matrice est alors prête pour l'impression.



2

Jacques HOUPLAIN, *La sortie du Noun*, 1979,
manière noire.

Description :

Dans la pénombre, une **barque** – moyen de transport du défunt vers l'Au-delà – navigue sur les flots du **Noun**, l'océan primordial qui représente le néant et le chaos. Il est considéré comme l'origine du monde divin, l'océan qui engendre la vie et reçoit la mort. Sur cette barque se trouve un groupe de quatre personnes aux formes hybrides, avec des têtes d'animaux, représentant le plus souvent des divinités.

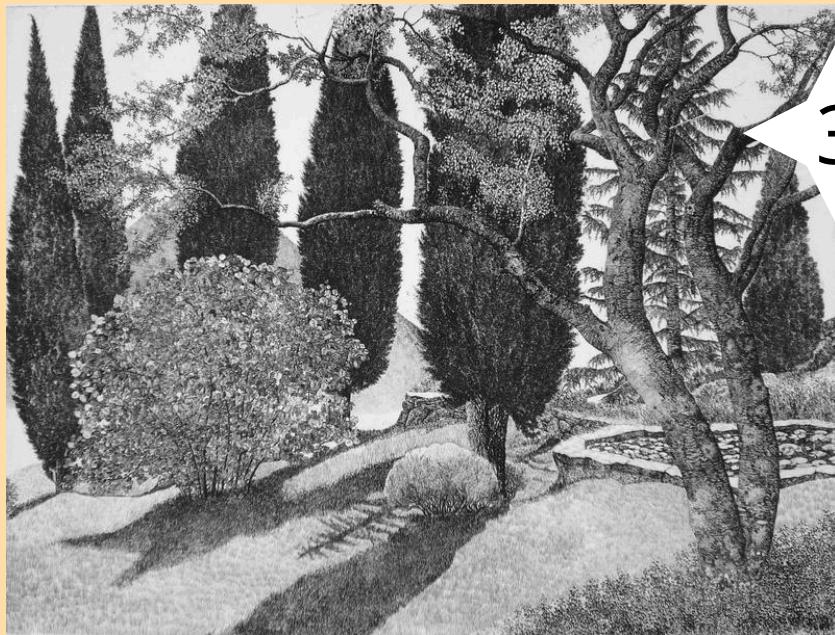
Ils sont séparés en deux groupes par un scarabée central, surmonté d'un soleil. Le scarabée est un insecte sacré, symbole de renaissance, de protection et de transformation. Il est associé au dieu Râ, dieu du soleil, et au dieu Khépri, divinité liée au soleil du matin, à la renaissance et à la création.

Ce réfère au chapitre XV « Un hymne à la gloire de Râ » et XVII « Pour entrer dans le monde inférieur et en sortir » du Livre des morts.

Technique 3 : L'eau-forte

Quel que soit la technique de gravure utilisée, la première étape est le dégraissage de la plaque, qui permet de faire adhérer le vernis à celle-ci.

Pour l'eau forte, il faut ensuite déposer un vernis sur l'ensemble de la plaque, à l'aide d'un pinceau plat. Une fois sec l'artiste peut dessiner directement sur le vernis à l'aide d'une pointe à graver. Là où l'artiste dessine, la plaque n'est plus protégée par le vernis. On peut ensuite la faire mordre dans un bain d'acide, qui va venir creuser les endroits où le vernis a été enlevé par la pointe à graver. La plaque est ensuite rincée à l'eau claire puis on retire le vernis. Le dessin apparaît en creux où l'acide a attaqué le cuivre. Ensuite, on pose la plaque sur une table chauffante, pour mettre de l'encre sur la totalité de la plaque, puis avec un tissu nommé la « **tarlatane** » le graveur vient essuyer la plaque en faisant des mouvements circulaires jusqu'à ce que l'encre entre dans le creux de la gravure. Il faut enlever le surplus d'encre sur l'ensemble de la plaque. Puis on imprime la gravure sur un papier à l'aide d'une presse. Cette technique permet l'impression des œuvres en de nombreux exemplaires. Dans un coin de l'œuvre sont notés le nombre d'exemplaires réalisés et le numéro de cette dernière. Par exemple on peut voir 12/24 (c'est-à-dire qu'il y a 24 exemplaires et que celle-ci est la 12ème).



Jacques HOUPLAIN, *Au jardin tôt le matin*, 1996, Eau-forte et pointe sèche sur cuivre.

Description :

Cette gravure s'inspire du jardin du graveur à Cassaignes (Haute-Vallée de l'Aude). Aux premières heures de la journée, la végétation s'éveille, tandis que les ombres du crépuscule couvrent encore l'herbe. Au premier plan, un arbre à double tronc dissimule une petite marée recouverte de nénuphars.

Atelier 4 : « Collagraphie et collage mémoriel » maternelle

Objectif : construire une plaque de gravure en collage.

Matériel : carton, colle, tissus, ficelles, papiers, encres.

Consigne : composez une « matrice souvenir » avec des matériaux texturés, encrez, imprimez → chaque empreinte devient le fantôme d'un relief disparu.

Référence : Anselm Kiefer, Mimmo Rotella.

Vocabulaire : *Colligraphie* : technique de gravure, basée sur le collage, pouvant utiliser plusieurs matériaux.

Notions : empreintes / texture / disparition.



Anselm Kiefer, *imagine toi les soldats des marais*, 2021.

Atelier 5 : « Gravure et empreintes du réel »

Cycle 1 & 2

Objectif : explorer la trace directe du monde.

Matériel : objets du quotidien, feuilles, textiles, encres grasses, papier à imprimer.

Consigne : Utilisez des objets comme matrices : on encre, on presse, on superpose les empreintes.

Variante numérique : scannez ou photographiez les empreintes, les retravailler sur tablette.

Référence : Yves Klein, Antoni Tapiès, Giuseppe Penone.

Notions : empreintes / matière / mémoire.



Penone, *Foglie*, 2014.

Atelier 6 : « Gravure temporelle »

Cycle 2 & 3

Objectif : travailler sur la durée et la transformation.

Matériel : plaques réutilisables (plastique, métal), encre, chiffons.

Consigne : chaque séance, les élèves retravaillent la même plaque (grattage, effacement, surimpression).

A la fin : impression finale et exposition du processus.

Référence : Germaine Richier.

Notions : processus / temps / mémoire.



Richier, *La sauterelle et le...*

11 1955, gravure.

Technique 4 : L'Aquarelle

L'aquarelle est une peinture à l'eau qui joue sur la transparence et la lumière du papier. Elle se pratique en couches fines (lavis), en allant du clair vers le foncé. Les deux grands procédés sont le « mouillé sur sec », qui donne des contours nets, et le « mouillé sur mouillé », qui crée des fusions et des effets doux. Une œuvre peut être enrichie par superpositions, réserves de blanc, éclaboussures ou textures (sel, éponge, grattage).

L'aquarelle, née dès l'Antiquité avec les pigments dilués à l'eau, fut longtemps utilisée pour les enluminures médiévales, puis comme outil d'étude à la Renaissance, notamment par Dürer. Elle connaît un véritable essor au XVIII^e siècle avec l'école anglaise du paysage (Turner, Girtin), avant de s'imposer au XIX^e siècle comme une technique artistique à part entière, employée par les peintres voyageurs, les naturalistes et des artistes tels que Delacroix ou Cézanne. Au XX^e siècle, elle se modernise avec des expérimentations abstraites (Klee, Kandinsky). Ses styles vont du naturalisme scientifique au paysage romantique, en passant par l'impressionnisme, l'abstraction et le croquis contemporain.



Jacques HOUPLAIN, *Autopsie d'un cœur de pierre*, 1976, aquarelle.

Description :

Au premier plan : des formes étranges se dressent évoquant à la fois des plantes, des organes ou encore des structures minérales. On peut distinguer des sortes de cellules, poumon, cerveau ou encore des fruits coupés comme la tranche d'une orange en bas.

Arrière-plan : le paysage s'étend vers un désert clair, les couleurs des structures minérales perdent leurs couleurs. Une frise de roche vient délimiter l'arrière plan et la séparation entre le sol et le ciel vaporeux.

Atelier 7 : « Voyager avec les couleurs de l'eau »

Cycle 2 et 3

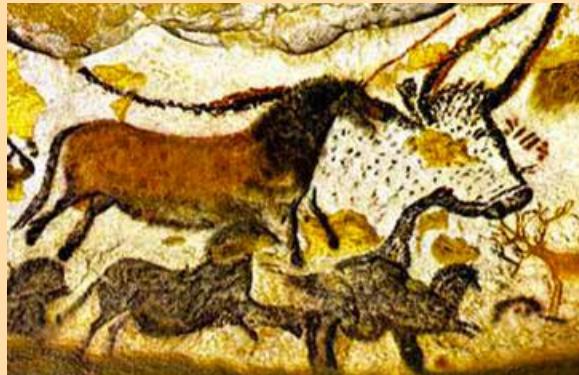
Objectifs : découvrir l'aquarelle par le jeu avec l'eau et les couleurs. Observez les effets du hasard : mélange, transparence, diffusion. Relier pratique artistique et premières références en histoire de l'art.

Compétences visées : explorez des outils et des matières variés. Développez l'imaginaire à partir de formes spontanées. Observez et décrivez des œuvres d'art. Mettre des mots simples sur ses choix plastiques.

Matériel : papier épais (format A4/A3). Aquarelles en godets, pinceaux larges, eau, éponges. Pailles pour souffler la couleur, sel pour créer des textures. Feutres ou crayons noirs pour compléter les formes.

Références en histoire de l'art :

- Art pariétal → animaux dans les grottes, formes simples et fortes.
- Paul Klee → univers colorés et poétiques.
- Joan Miró → formes colorées, imaginaires et ludiques.



Cheval peint dans la grotte de Lascaux, art pariétal.



Paul Klee, *poissons magiques*, 1925.



Joan Miró, *Abstraction*, 1972.

Déroulé :

- Introduction : présentation d'œuvres de Klee et de Miró. Question simple : Que voyez-vous ? Quelles couleurs ? Est-ce plutôt réel ou inventé ?
- Expérimentation libre : les élèves posent de l'eau puis ajoutent des couleurs : observez comment elles se diffusent. Jouez avec la paille pour souffler la couleur, saupoudrez de sel pour créer des textures.
- Création dirigée : à partir des formes obtenues, inventez un paysage. Rehaussez avec feutre noir pour souligner ou compléter les formes. Donnez un titre poétique (ex: la forêt qui chante).
- Mise en commun : exposition des productions. Puis échanges collectifs : Qu'avez-vous vu apparaître ? Quelle histoire racontent vos couleurs ?

Prolongement : associez aquarelle et musique (peindre en écoutant une œuvre musicale et créer des mouvements sur la feuille en fonction du rythme de la musique).

Atelier 8 : l'aquarelle contemporaine « entre mémoire et abstraction ».

Lycée

Conte de l'aquarelle :

« Il y a très longtemps, quand les hommes cherchaient encore à donner une forme à leurs rêves, deux esprits habitaient la terre. L'un était l'Esprit de l'Eau, toujours en mouvement, insaisissable, capable de tout refléter mais incapable de garder une trace. L'autre était l'Esprit de la Couleur, puissant et éclatant, mais figé dans la pierre, invisible tant qu'il ne rencontrait pas la lumière. Ils s'observaient depuis des siècles, chacun enviant le pouvoir de l'autre.

“ Tu voyages partout, mais personne ne se souvient de toi” dit la Couleur à l'Eau.

“Et toi, tu possèdes la beauté, mais tu restes prisonnière dans la roche”, répondit l'Eau.

Un jour, dans l'atelier d'un peintre, ils décidèrent de s'unir. La Couleur se laissa dissoudre dans le corps en mouvement de l'Eau. Ensemble, ils devinrent aquarelle. Sur la feuille blanche, ils laissèrent apparaître des formes légères, presque des souffles, qui semblaient à la fois présentes et déjà en train de disparaître. »

Depuis ce jour, l'aquarelle porte cette double mémoire :

- Mémoire de l'Eau, qui coule et s'évapore, symbole du temps qui passe.
- Mémoire de la Couleur, qui persiste malgré sa fragilité.

Les artistes l'ont compris :

- Turner a saisi avec elle les brouillards et les tempêtes.
- Klee a transformé ses tâches en musiques colorées.
- Zao Wou-Ki a mêlé Orient et Occident dans ses transparences, et d'autres encore ont laissé l'aquarelle dire ce que les mots ne savaient pas traduire.

« *Et vous, que laisseriez-vous apparaître si l'eau et la couleur se rencontraient dans vos mains ?* »

Objectifs : explorer l'aquarelle comme une technique contemporaine : entre transparence, fluidité et spontanéité. Expérimenter le rapport entre couleur, geste et émotion. Réfléchir à l'aquarelle comme langage plastique pour exprimer une pensée (mémoire, identité, paysage intérieur).

Matériel : papier aquarelle (A2/A3).3 Aquarelle en godets ou tubes, pinceaux variés, eau, pulvérisateur. Encres colorées, sel, alcool (expérimentations). Feutres ou graphite pour ajouts. Possibilité de supports mixtes : photo imprimée, collage, écriture.

Références en histoire de l'art :

- J.M.W Turner → paysages atmosphériques, dissolution de la forme.
- Zao Wou-Ki → aquarelles abstraites, dialogue Orient/Occident.
- Paul Klee → poésie colorée, musicalité de la tâche.
- Anselm Kiefer → aquarelles comme mémoire de l'Histoire.
- Fabienne Verdier → geste et encre fluide.



Zao Wou-ki, *Sans titre (Paris, mai)*, XXe s, aquarelle sur papier.



Anselm Kiefer, *Für Adalbert Stifter: Waldsteig*, 2015.



Turner, *Clouds*, XVIIe s.



Klee, *Salon tunisien*, 1918.



Verdier, *Walking paint*, XXIe s.

Déroulement de la séquence :

- Introduction : présentation des œuvres de références. Débat : qu'est-ce qui distingue l'aquarelle de la peinture à l'huile ou de l'acrylique.
- Expérimentations techniques : Réalisez un « nuancier expérimental » : dégradés, superpositions, effets avec sel / alcool / pulvérisation. Travaillez sur le rapport eau / couleur : du très dilué à l'intense.
- Projet personnel : Thèmes proposés - Mémoire personnelle, paysage intérieur, trace et effacement, identité. Les élèves réalisent une série de 6 aquarelles explorant un fil conducteur. Possibilité d'intégrer photo, collage, écriture → démarche mixte contemporaine.
- Présentation et analyse : Exposition en classe. Verbalisation - quelle intention ? Quels choix techniques ? Quel lien avec les références artistiques étudiées ?

Prolongements : Exposez les productions dans un carnet d'artiste. Reliez avec la littérature (poésie) ou la philosophie (mémoire, trace, identité).

II - Déambulation dans le monde Houplain. Scène biblique et paysage.



5

Jacques Houplain, *Les sauterelles de l'Apocalypse*, 1964, aquatinte sur cuivre.

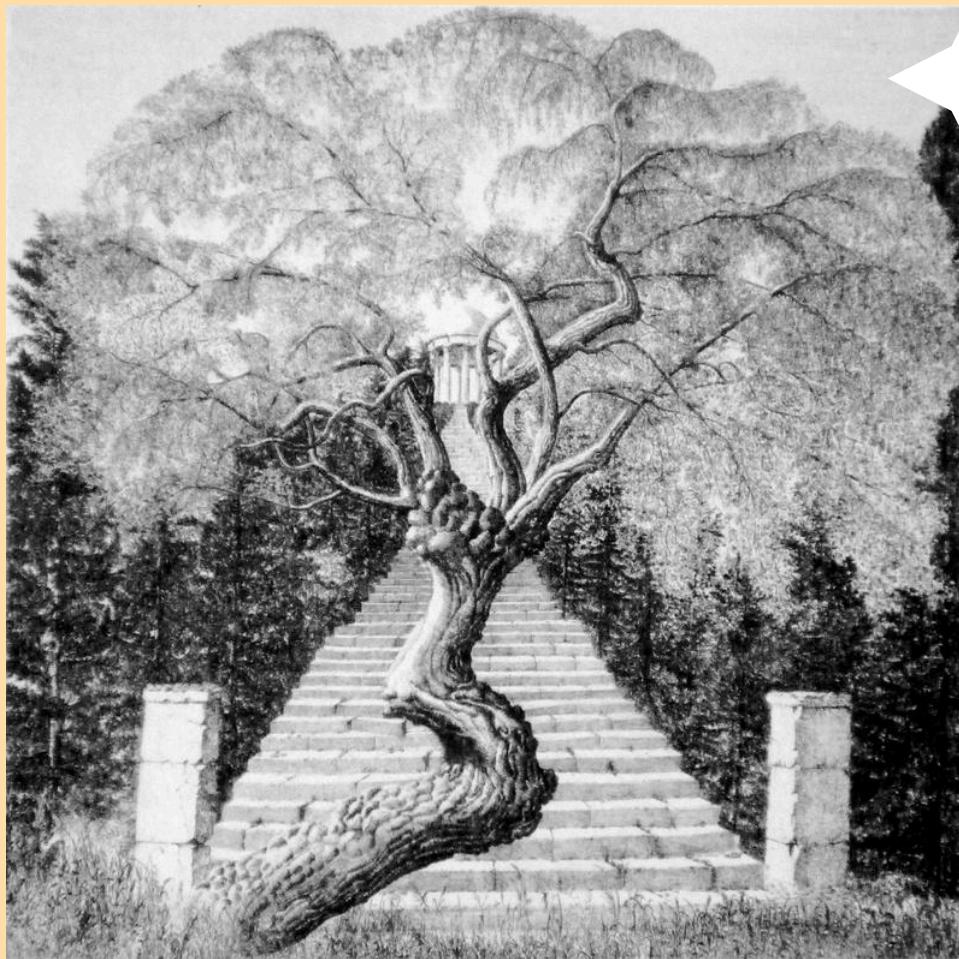
Inspiré par le chapitre IX de « l'Apocalypse », dernier livre du Nouveau Testament, Bible : « *Des sauterelles sortirent de la fumée et se répandirent sur la terre; et il leur fut donné un pouvoir comme le pouvoir qu'ont les scorpions de la terre. Il leur fut dit de ne point faire de mal à l'herbe de la terre, ni à aucune verdure, ni à aucun arbre, mais seulement aux hommes qui n'avaient le sceau de Dieu sur le front. Il leur fut donné, non de les tuer, mais de les tourmenter pendant cinq mois; et le tourment qu'elles causaient était comme le tourment que cause le scorpion quand il pique un homme (...) Ces sauterelles ressemblaient à des chevaux préparés pour le combat; il y avait sur leur tête comme une couronne semblable à de l'or, et leur visage était comme un visage d'homme. Elles avaient des cheveux de femmes, et leurs dents étaient comme des dents de lions (...) Elles avaient des queues armées de dards, comme les scorpions, et c'est dans leurs queues qu'était le pouvoir de faire du mal aux hommes pendant cinq mois (...) »* »

Description :

Quatre sauterelles reconnaissables à leurs ailes et à leurs pattes, ont un visage de femme et une queue de scorpion. Au bout de ces dernières, quatre hommes, le corps dans diverses contorsions incarnent la souffrance qui les accable. Cette douleur provient de la queue de la sauterelle qui leur pique le visage.

Paysages et architecture

6



Jacques Houplain, *Le Belvédère de Lucullus*, 1991, eau-forte et pointe sèche.

Cette gravure s'inscrit dans une suite de cinq gravures inspirées par un ouvrage de Pierre Grimal consacré aux jardin de la Rome Antique. Pierre Grimal suppose que le jardin du gastronome Lucullus se trouve dans le même espace que les jardins de l'actuelle Villa Médicis.

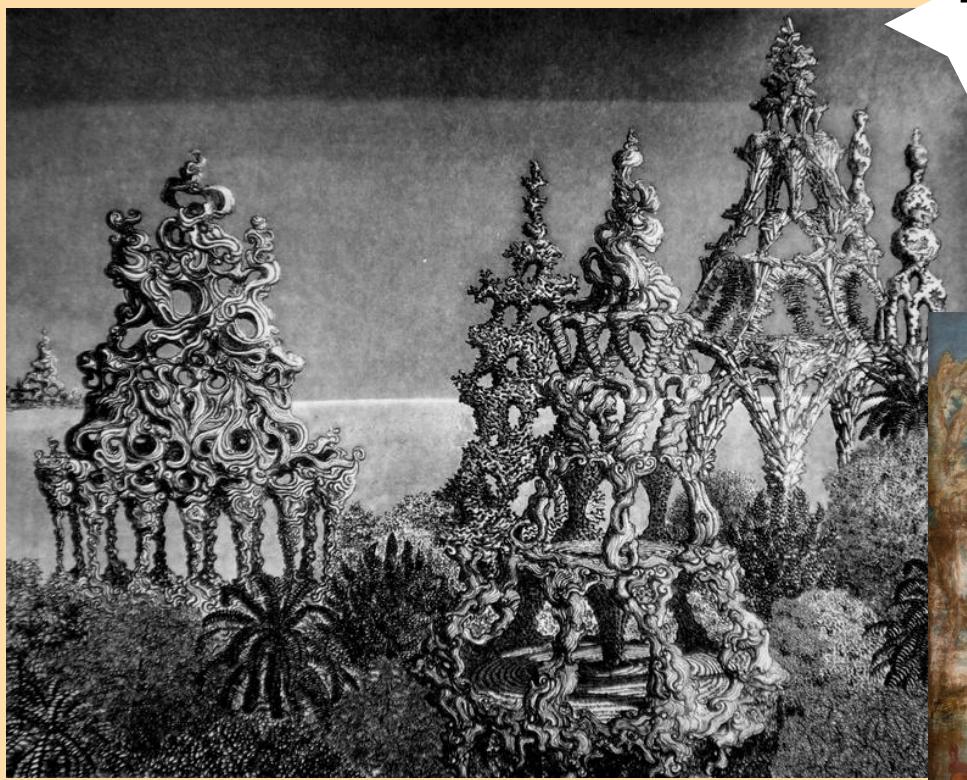
Qui est Lucullus ? C'est un général romain, connu pour être un grand gourmet, sa table était toujours abondante signe de sa richesse. Un jour, ses esclaves ne dressèrent qu'une seule table car leur maître dînait seul. Le repas très simple provoqua la colère de Lucullus. Le maître d'hôtel s'expliqua en bredouillant que faute d'invités, il avait pensé que son maître se satisferait d'un maigre repas. Lucullus s'étrangla en entendant la raison « Comment ? Tu ne savais donc qu'aujourd'hui, Lucullus dîne chez Lucullus ? ».

Description :

Dans un jardin, nature et architecture s'entremêlent. Au premier plan, un arbre massif occupe tout l'espace. Au pied de son tronc se dresse un escalier simple. Son ascension se dessine entre les branches de l'arbre et mène, au sommet, à un belvédère visible au cœur du feuillage. De part et d'autre de l'escalier, une forêt de sapins concentre le regard sur la blancheur de la pierre.

Paysages et architecture

7



Jacques Houplain, *Palais pour Psyché*, 1968, eau-forte sur cuivre.

Nicolas Bertin, *Psyché abandonnée par l'Amour*, XVIII^e s. Musée des beaux-arts de Carcassonne.

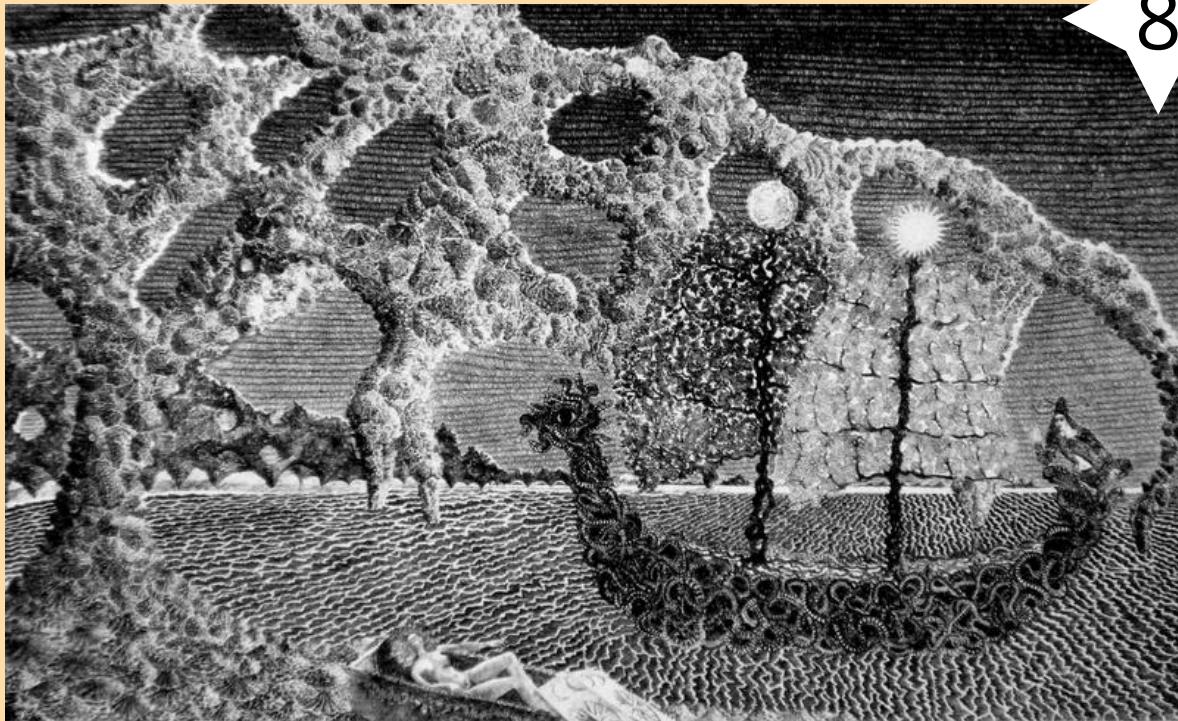


Cette suite de gravures réalisée par l'artiste met en avant les palais imaginés par Jacques Houplain des différentes figures mythiques. Chaque demeure est composée de manière distincte, avec les symboles propres à chacun de ces mythes.

Palais pour Psyché : D'après le mythe de Psyché et l'Amour « Seule sur un rocher, Cupidon croise son chemin. Le coup de foudre est immédiat et décide de tirer une flèche en direction de Psyché. C'est alors que la jeune femme s'endort. Cupidon la ramène alors dans son magnifique palais plein d'or et de diamant (...) Cupidon impose une condition à Psyché, celui de ne jamais connaître son identité. Cependant une nuit Psyché sur les conseils de ses sœurs jalouses cherche à observer son visage avec une lampe à huile mais une goutte tombe sur Cupidon et se réveille. Suite à cette infraction, Cupidon s'envole et abandonne Psyché dans son palais ».

Description :

Ce palais éphémère est celui où le vent dépose Psyché en attendant la nuit où son destin bascule. Contrairement aux autres palais, ses fondations ne sont pas visibles : il semble surgir d'une végétation luxuriante. Le palais est construit avec des formes de spirale renforçant l'idée de la présence du vent, élément essentiel du mythe. Le ciel, à la fois clair et sombre, laisse deviner la nuit qui tombe.



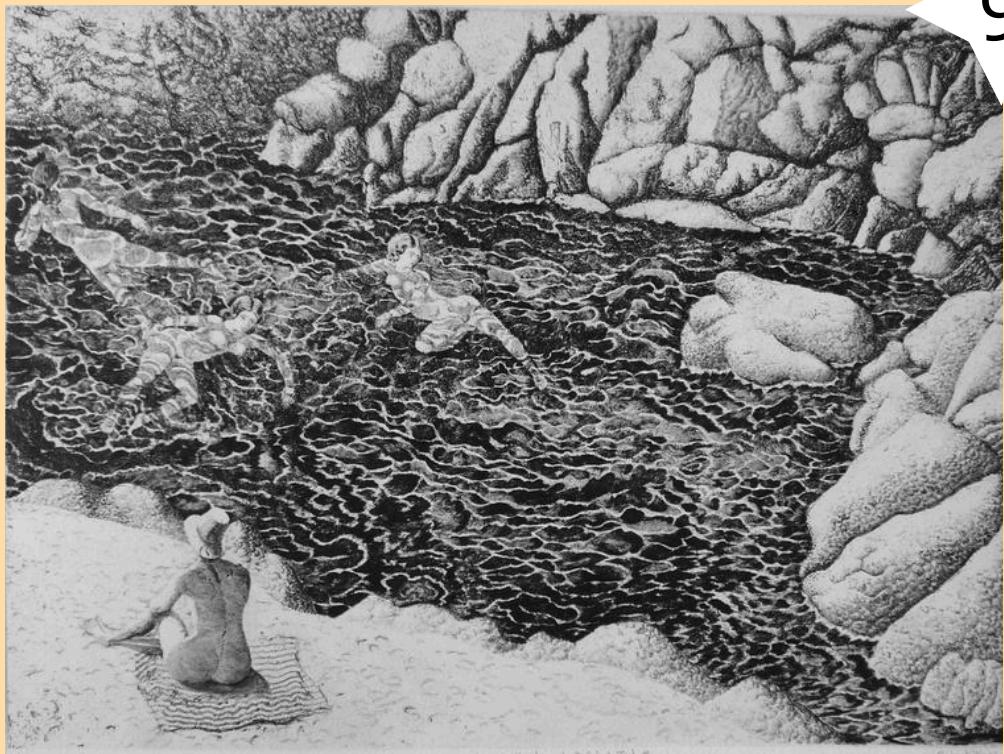
Jacques Houplain, *Dionysos à Naxos*, 1972, eau-forte sur cuivre.

Dionysos est le fils de Zeus et Sémélé. Il naît de la cuisse du dieu du tonnerre et est directement transporté par Hermès à Nysa (Indes). Les nymphes deviennent ces nourrices et lui apprennent les mystères des divinités orientales.

Devenu dieu de Nysa, Dionysos revient en Grèce depuis les côtes de l'Asie, à bord d'un navire tyrrhénien. Les marins animés de mauvaises intentions à son égard ignorent sa véritable nature divine. Pour les confondre, Dionysos transforme la coque du navire en nœuds de serpents et les voiles en lierre et en feuillage de vigne. Pris de folie, les pirates se jettent à la mer où ils se métamorphosent en dauphins. Dionysos aborde alors l'île de Naxos, où il découvre Ariane, abandonnée par Thésée.

Description :

Sur une mer calme, un navire approche les abords d'une île : celle de Naxos. La coque du bateau est entièrement composée de serpents enroulés les uns aux autres. Deux voiles guident le navire vers les côtes : l'une, faite de lierre, est surmontée d'une lune pleine ; l'autre, tissée de feuilles de vigne, est ornée d'un soleil. À la poupe du navire, Dionysos est assis en tailleur, le regard tourné vers les berges, faisant un signe de la main. Ce geste s'adresse à la jeune Ariane, qui s'éveille, allongée dans un coffre dont le couvercle est orné, lui aussi, d'un croissant de lune et d'un soleil.

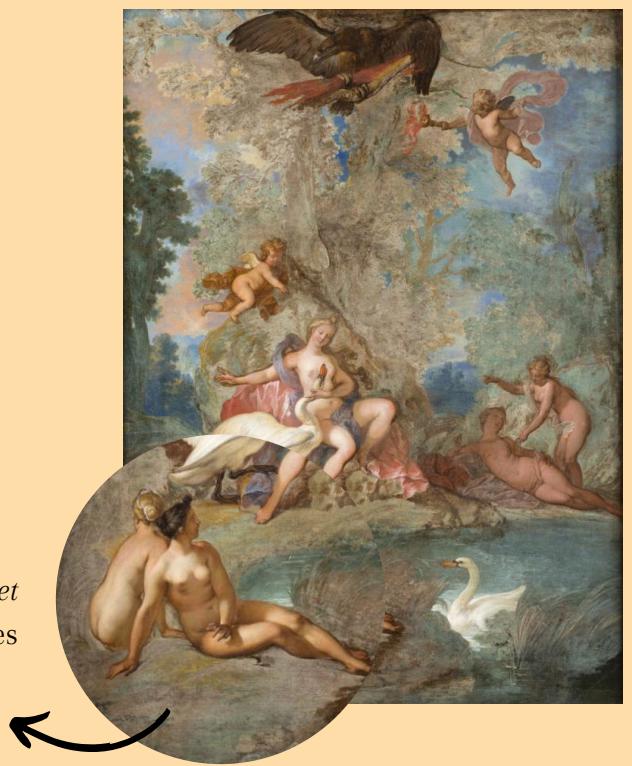


Jacques Houplain, *Naïades de Saint Trop'*, 1961, eau-forte sur cuivre.

Cette estampe a été réalisée à partir de nombreux croquis effectués sur les rochers du cap, entre Saint-Tropez et le Calvaire.

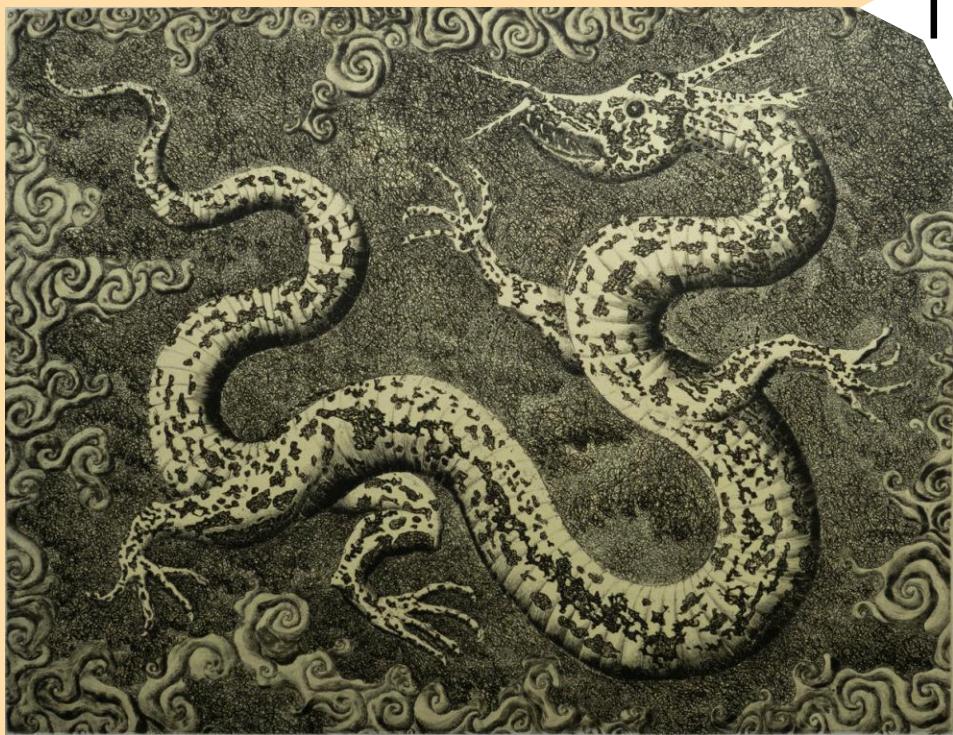
Les Naïades sont des nymphes des eaux douces dans la mythologie grecque. Elles symbolisent la vitalité et la pureté des sources, des rivières, des fontaines et des lacs. Elles jouent un rôle essentiel dans l'équilibre et la fécondité de la nature.

Naïades présente dans l'œuvre *Jupiter et Léda* de **Nicolas Bertin**, XVIII^e s, musée des beaux-arts.



Description :

Dans une crique, trois Naïades se baignent dans les eaux claires. Nues, leurs corps et leurs chevelures ondulent au rythme des vagues. Une quatrième Naïade se tient sur le rivage, assise sur un rocher couvert d'une serviette rayée. Vue de dos, elle porte un chapeau qui dissimule ses cheveux.



Jacques Houplain, *Le dragon Teng n'apparaît que dans les nuages*, XXe siècle.

Dans la mythologie orientale, ce sont des êtres célestes, bienveillants, porteurs de pluie et de prospérité. Le Tenglong représente une phase dynamique du dragon en lien avec les saisons. Ici, c'est le printemps, où il quitte la terre ou l'eau pour s'élever vers le ciel. Il incarne la transcendance – c'est-à-dire le passage du monde matériel au monde céleste – ainsi que la mutation intérieure, l'éveil et l'harmonie entre la terre et le ciel. Il symbolise non seulement l'ascension du dragon, mais aussi celle de l'esprit humain.

Emmanuel Frémiet, *Saint-Georges terrassant le dragon*, XIXe s, musée des beaux arts.

Le dragon médiéval est en Occident une créature diabolique due à sa forme de serpent associée à la Génèse. Dans l'hagiographie, il est souvent l'adversaire des saints comme Saint-Georges ici.



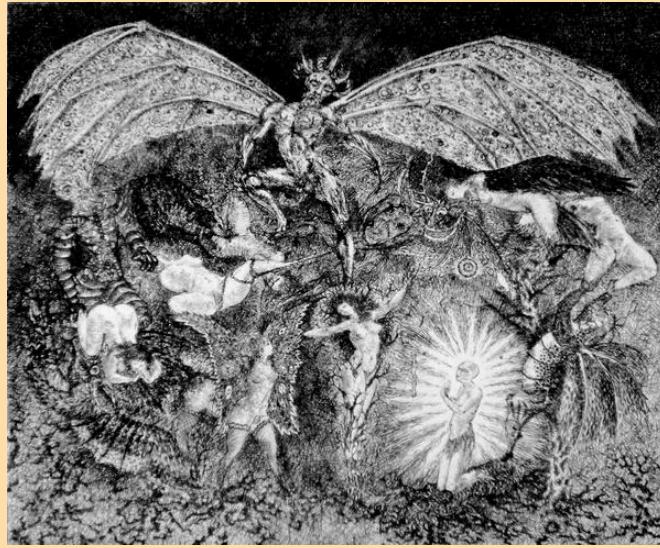
Description :

Au centre, le dragon Teng ondule dans les airs. Son corps, semblable à un serpent tacheté, est doté de quatre pattes imposantes. Autour de lui, des nuages en spirale encadrent la scène, illustrant le moment où le dragon Teng quitte la terre pour s'élever vers le ciel.

III - La tentation de Saint-Antoine



Jacques Houplain, *Le tourment de Saint-Antoine*, 1962, eau-forte sur cuivre.



Jacques Houplain, *La tentation de Saint-Antoine*, 1962, eau-forte sur cuivre.



Jacques Houplain, *Chute des anges rebelles*, 1962, eau-forte sur cuivre.

La Tentation de Saint-Antoine est un récit centré sur Antoine le Grand, aussi appelé Antoine d'Egypte.

Qui était-il ? C'était un moine égyptien du IV^e siècle, luttant face aux tentations spirituelles et physiques des démons lorsqu'il se retira en ermite dans le désert.

Les tentations auxquelles il fera face étaient :

- Visions démoniaques (bêtes féroces, femmes tentatrices, apparitions monstrueuses).
- Attaques physiques (les démons le frappent, le laissant presque mort).
- Tentations spirituelles (orgueil, désespoir, luxure, vanité).

Ce récit est raconté dans l'ouvrage d'Athanase d'Alexandrie, *La vie de Saint-Antoine* ou *Vita Antonii*, datant d'environ 360 ap. J.-C. Au XVIII^e s; s'appuyant sur Saint Athanase, qu'il cite, Jacques de Voragine résume la vie de Saint-Antoine dans « Légende dorée ».

Extrait : « *Seul dans le désert, Antoine fut assailli par le démon, qui lui suggérait des pensées impures et lui montrait des visions de plaisir. Mais Antoine, par la prière et la foi, repoussait ces images.*

Alors le démon prit la forme d'une femme pour le tenter davantage. Antoine sentit le feu de la passion, mais il invoqua le Christ, et la tentation s'évanouit. Furieux, les démons se ruèrent sur lui et le frappèrent, le laissant presque mort.

Revenu à lui Antoine s'écria : « Où étais-tu, Seigneur ? »

Et une voix répondit : « J'étais là, Antoine, mais je voulais voir ton combat. Désormais, je serai ton secours. »

Alors Antoine se releva, plus fort que jamais dans la foi ».

Atelier 9 « La tentation de Saint-Antoine - Et moi, quelles sont mes tentations ? »

Cycle 3, 4

Objectifs pédagogiques : Comprendre ce qu'est la *Tentation de Saint-Antoine* dans l'histoire de l'art. Découvrir comment les graveurs, peintres et illustrateurs ont traité le thème (Bosch, Bruegel, Schongauer, Callot, Redon, Dalì, ...). S'approprier la notion de triptyque / plan narratif / composition symbolique. Créer un strip ou triptyque personnel sur ses propres tentations. Développer l'expression personnelle à partir d'une référence artistique ancienne.

Problématique : Comment les artistes représentent-ils la lutte entre le bien et le mal, entre le désir et la raison ? Comment détourner un sujet religieux ancien pour en faire une création contemporaine, personnelle et humoristique ?

Séance 1 : À la rencontre de Saint-Antoine

- Présentation du mythe de Saint-Antoine ermite (tenté par le diable, symbole du mal et du désir).
- Analyse comparée d'œuvres (projections / fiche) → repérage des monstres démons, visions.
- Vocabulaires : triptyque, composition, symbolisme, gravure, plan narratif ...

Texte à lire : La Tentation de Saint-Antoine.

« Antoine est seul, perdu dans le désert.

Il fuit le monde pour trouver la paix, mais dans le silence, les voix se font plus fortes.

Les visions apparaissent : des festins, des femmes, des créatures étranges.

Tout ce qu'il a voulu oublier revient, déformé, brillant, terrifiant.

Les démons se glissent dans ses rêves.

Ils prennent la forme du désir, de la peur, de la faim, de la beauté.

Antoine résiste, prie, vacille.

Le combat n'est pas contre le mal, mais contre lui-même.

Et quand le jour se lève, tout s'efface.

Le désert est calme à nouveau.

Antoine a vu ses tentations, les a affrontées et dans ce face-à-face, il a peut-être trouvé Dieu, ou simplement ... son propre reflet. »

Faire un parallèle avec l'œuvre de Gustave Flaubert « Tentations de Saint-Antoine », 1874, au programme des 5e.

Référence artistique : Présentation d'un diaporama de plusieurs œuvres :



Martin Schongauer, *La Tentation de Saint-Antoine*, 1470-75, gravure sur cuivre.



Jérôme Bosch, *La Tentation de Saint-Antoine*, 1500, triptyque.



Jacques Callot, *Les Tentations de Saint-Antoine*, 1635, eau-forte.



Cercle de Pieter Bruegel l'Ancien, *La Tentation de Saint-Antoine*, 1575, huile sur panneau de bois.



Salvador Dalí, *La tentation de Saint-Antoine*, 1946, huile sur toile.

Observation des monstres, des symboles du vice et du désir, du rôle du paysage et du format triptyque. Mise en évidence du passage du religieux au fantastique.

Séance 2 : Atelier « Ma propre tentation »

Objectifs : Réinvestir la structure du triptyque ou de la bande dessinée (strip). Transposer le thème dans le monde contemporain et personnel.

Consigne : Inspirez-vous du triptyque de Saint-Antoine pour créer une œuvre en trois parties représentant votre propre tentation.

- Panneau de gauche : vous dans votre vie.
- Panneau central : la tentation (vos démons : nourriture trop grasse, trop sucrée, trop salée, écrans, paresse, jeux, consommation, etc.)
- Panneau de droite : votre réaction (résistez-vous ou cédez-vous ?)

Matériel : Feuille A3 pliée en trois, crayons, feutres, encres, collages, magazines, colle, ciseaux.

Techniques possibles : Gravure simplifiée (stylo sur papier alu ou calque + encrage). Dessin / collage / BD / photomontage travail numérique (avec tablette ou Canva).

Séance 3 : Mise en commun et verbalisation.

- Finition, découpe et accrochage mural en frise de triptyques.
- Lecture collective : chaque élève explique ses choix visuels.
- Discussion sur la différence entre tentations religieuses et modernes (consommations, réseaux sociaux, etc.)

Ecriture d'un cartel humoristique : « Saint-Adam et le démon de retard », « Sainte-Zoé face à la tentation du smartphone ».



Jérôme Bosch, croquis pour une tentation de Saint-Antoine, XVe - XVIe s, encre brune à la plume.

IV - Arts Plastiques & Histoire des Arts.

Thème I - La Renaissance et la gravure

Contexte historique : À la Renaissance (XVe-XVI^e siècles), les artistes découvrent de nouvelles manières de diffuser leurs œuvres. La gravure devient un art à part entière : elle permet d'imprimer plusieurs exemplaires d'une image et de partager les idées humanistes dans toute l'Europe.

Grands graveurs de la Renaissance

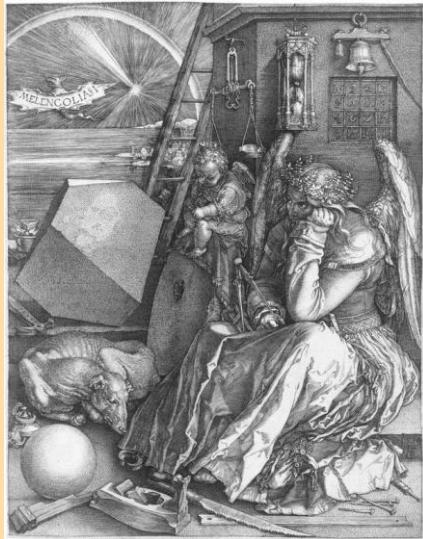
- Albrecht Dürer (1471 - 1528, Allemagne) : artiste précis et innovant, exemple : *La Mélancolie* (1514).
- Martin Schongauer : célèbre pour la *Tentation de Saint-Antoine* (vers 1410).
- Lucas Cranach l'Ancien et Marcantonio Raimondi : ils diffusent les œuvres de peintres comme Raphael ou Léonard de Vinci grâce à la gravure.

Les techniques principales

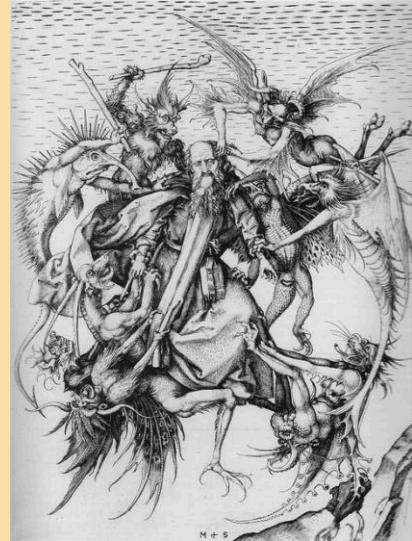
Technique	Support	Principe	Aspect du trait
Gravure sur bois (xylographie)	Bois	Epargne du bois en créant le motif en relief, qui sera encré.	Traits francs et contrastés.
Taille-douce (burin, eau-forte, pointe sèche)	Métal (cuivre, zinc)	L'encre se loge dans les creux gravés.	Traits fins, détaillés.
Eau-forte	Métal + acide	L'acide mord le métal où le dessin a été tracé.	Lignes libres et expressives.
Pointe sèche	Métal	Aiguille directe sans acide	Trait doux, un peu flou.

Ce que la gravure change :

- Les artistes deviennent aussi éditeurs d'images.
- Les œuvres circulent plus vite : les idées humanistes, scientifiques ou religieuses voyagent en Europe.
- C'est une révolution visuelle : on peut reproduire le savoir.



Albrecht Dürer, *La Mélancolie*,
1514, Burin sur cuivre.



Martin Schongauer, *La Tentation de Saint-Antoine*, 1470-75, gravure sur cuivre.

Question / Réflexion :

1. Citez un graveur célèbre et une de ses œuvres.
2. Pourquoi la gravure est-elle importante à la Renaissance ?
3. Quelle technique vous semble la plus expressive ?
4. Si vous deviez graver votre vie aujourd'hui, que représenteriez-vous ?

La gravure jusqu'à aujourd'hui

Mini chronologie

- XVe-XVIe siècles : Dürer, Schongauer - la gravure devient un art majeur.
- XVIIe siècle : Callot, Rembrandt - le trait devient plus expressif, plus personnel.
- XIXe siècle : Goya, Daumier - la gravure devient critique et politique.
- XXe - XXIe siècles : l'esprit de la gravure renaît avec les procédés modernes (photogravures, impression numérique).

La gravure contemporaine

Aujourd'hui, des artistes comme Kiki Smith, Boltanski ou François Morellet utilisent la gravure pour parler du corps, de la mémoire ou de la lumière. La gravure devient expérimentation : on y mêle photo, collage, IA, matrices numériques. Elle reste un dialogue entre la main, la trace et le temps.

Atelier 10 « L'art de la reproduction et de la diffusion des images »

cycle 3, 4

Objectifs pédagogiques : Découvrir le rôle de la gravure à la Renaissance dans la diffusion des savoirs et des images. Comprendre les liens entre art, science et humanisme. Identifier les caractéristiques plastiques de la gravure (ligne, contraste, composition). Expérimenter la gravure contemporaine (ou dérivée : monotype, grattage, empreinte). Réfléchir à la question : Comment l'artiste devient-il un passeur de savoirs et d'images ?

Matériel : Plaques de carton, de mousses ou de lino, outils à graver (cure-dents, stylo vide, gouge, pointe sèche selon le niveau), encre d'imprimerie ou peinture acrylique noir, rouleaux / chiffons / papier blanc.

Option : photocopies d'œuvres de la Renaissance pour s'en inspirer (Dürer, Léonard, Holbein...)

Références artistiques et historiques : Graveurs de la Renaissance.

- Albrecht Dürer (1471-1528) : *La Mélancolie*, *Le Chevalier*, *La Mort et le Diable*, *Adam et Ève*. Maître du burin et de la gravure sur cuivre, il incarne l'artiste humaniste.
- Martin Schongauer (vers 1450 - 1491) : *La Tentation de Saint-Antoine*. Un des premiers graveurs européens connus; influence majeure sur Dürer.
- Lucas Cranach l'Ancien (1472-1553) : *La Passion du Christ*, gravures de diffusion religieuse et morale.
- Hans Holbein le Jeune (1497-1553) : *Les Simulacres de la Mort* (suite de gravures morales et symboliques).



Hans Holbein le Jeune, *Les Simulacres de la Mort*, vers 1538.

Ducunt in bonis dies fiuos, & in puncto ad
intra descendunt.
I O B xxi



Lucas Cranach l'Ancien, *Les Passions du Christ*, XVI e s.

Consumunt iutan per gaudia multa puella,
Omne voluptatum percipiunt genus.
Tristitia curisq; uacant, animosq; soluto
Cita delitjs condita semper amant.
Sed miseræ tandem fato mutuantur ad Orcum,
Vertit ubi summis gaudia tanta dolor.

Contexte historique :

- Invention de l'imprimerie vers 1450 par Gutenberg.
- L'image devient un média universel : elle circule, enseigne, influence.
- L'artiste n'est plus artisan : il devient auteur penseur.
- Apparition de l'autoportrait et de la signature : naissance de la figure moderne de l'artiste.

Déroulement de la séquence

Séance 1 - Découvrir la gravure à la Renaissance.

- projection / analyse collective : *la Tentation de Saint-Antoine* (Schongauer), *Adam et Ève* (Dürer), *La Mélancolie I* (Dürer).
- Lecture d'image : composition, lumière, symboles, technique du trait.
- Discussion : pourquoi graver ? Que permet cette technique à cette époque ?
- Mini atelier de test : Grattage ou gravure sur carton enduit d'encre noire pour expérimenter le trait et le contraste.

Séance 2 - Créer sa propre gravure humaniste.

- Consigne : créez votre propre motif « humaniste » ou symbolique, à la manière d'un graveur de la Renaissance. Sujet possible : un autoportrait symbolique, une allégorie moderne.
 - Travail plastique :
- Dessin préparatoire au crayon.
- Report sur un support.
- Gravure puis impression (1 à 3 tirages).
- Option d'écriture : Ajoutez une devise, un monogramme, ou une signature inspirée des artistes de la Renaissance.

Séance 3 - verbalisation et mise en perspective.

- Accrochage et observation croisée.
- Discussion : Comment la gravure traduit-elle la pensée et les symboles ? Quelles différences entre une image du XVe siècle et la vôtre d'aujourd'hui ? En quoi la gravure reste-t-elle actuelle (multiplicité, diffusion, empreinte, IA, NFT...) ?

Prolongements possibles : Comparaison avec la gravure contemporaine : William Kentridge, Louise Bourgeois, Philippe Favier ou encore Christiane Baumgartner.

Lien avec l'IA et le numérique : la gravure comme ancêtre de la « reproductibilité technique » (Walter Benjamin) et du multiple.

Interdisciplinarité :

- Français - Histoire : Humanisme, diffusion des savoirs.
- Sciences : Observation du monde et représentation (anatomie, perspective).
- EMC : Liberté de pensée et transmission des idées.

Thème II - Le surréalisme et la gravure.

Le surréalisme, né dans les années 1920 autour d'André Breton, est un mouvement artistique et littéraire qui cherche à libérer l'esprit de toute contrainte rationnelle. Les artistes surréalistes veulent accéder à un autre niveau de réalité : celle du rêve, de l'inconscient et du hasard.

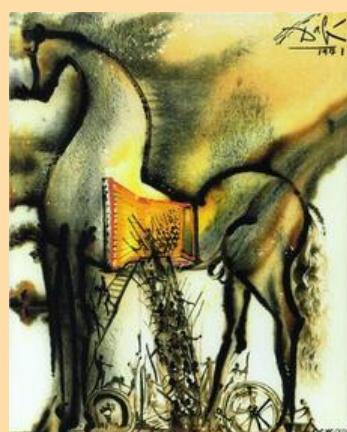
Si la peinture et l'écriture automatique ont d'abord dominé le mouvement, la gravure a offert aux surréalistes un terrain d'expérimentation privilégié : entre contrôle et imprévu, elle incarne parfaitement la tension entre la main de l'artiste et la force du hasard.

Une technique en affinité avec l'inconscient.

La gravure, par son rapport à la trace et à la matière, ouvre un espace où le geste peut déraper, où la tache devient forme, où le grain du métal ou du bois fait surgir des images insoupçonnées. L'artiste grave, efface, rehausse, imprime, et souvent le résultat final lui échappe : c'est une écriture à l'aveugle, qui rejoint la logique du rêve.

Les artistes surréalistes graveurs - plusieurs artistes majeurs du mouvement ont exploré la gravure comme un laboratoire de l'imaginaire :

- Max Ernst invente le frottage et le grattage, techniques proches de la gravure, où il laisse parler le hasard des textures pour révéler des figures cachées.
- Salvador Dalí produit de nombreuses séries de gravures illustrant des mythes, des contes ou des textes classiques, qu'il revisite avec son univers délirant et symbolique.
- Joan Miró mêle gravure, collage et aquatinte pour créer des compositions où les signes flottent entre abstraction et inconscient.
- Hans Bellmer utilise la gravure pour explorer le corps fragmenté, la métamorphose et l'érotisme.
- André Masson, proche de l'écriture automatique, transpose sur le cuivre ou la pierre ses gestes spontanés et ses visions oniriques.



Salvador Dalí, *Le cheval de Troie*, 1971.



Joan Miró, *Le vent parmi les roseaux*, 1971.



Max Ernst, *Composition*, 1965.



André Masson, *Autoportrait surréaliste*, 1943.

La gravure comme expérience du hasard.

Les surréalistes considéraient le hasard comme un moyen de révéler des vérités cachées. La gravure, par sa technique lente et incertaine, leur permettait de laisser une place à l'accident, à l'imprévu : une ligne qui déborde, une morsure d'acide plus forte, une trace d'encre oubliée... Ces « imperfections » deviennent des révélateurs du subconscient.

Héritages et prolongements contemporains.

Aujourd'hui, de nombreux artistes prolongent cette approche expérimentale : ils mêlent gravure, collage, photographie, ou encore IA, pour interroger ce dialogue entre la main, la machine et le rêve. Comme les surréalistes, ils cherchent dans la matière imprimée la part invisible de l'image : ce qui échappe à la raison mais parle directement à l'imaginaire.

Atelier 11 : « Laisser le hasard guider la main »

Cycle 3, 4

Objectifs pédagogiques : Découvrir le mouvement surréaliste et ses grands principes (rêve, hasard, inconscient, liberté). Comprendre le rôle du hasard et de la matière dans la création artistique. Expérimenter une technique de gravure (ou dérivée) pour créer une image poétique et inattendue. Savoir analyser une œuvre surréaliste. Relier pratique artistique et réflexion plastique autour de la question : « jusqu'où l'artiste contrôle-t-il son œuvre ? »

Matériel : feuilles épaisses ou carton fin (pour une gravure simplifiée), outils à gratter (clou, stylo vide, cure-dent, cutter à lame fine selon l'âge), encre noire, peinture acrylique diluée, brou de noix, rouleaux, pinceaux, chiffons, papier blanc ou coloré pour l'impression.

Option : plaques de lino ou mousse si tu veux travailler en gravure vraie (lino ou taille douce).

Déroulement de la séquence :

Séance 1 - Découverte et expérimentation.

- Introduction visuelle : projection d'œuvres de Max Ernst, Miró et Dalí.
- Discussion : Que voyez-vous ? Est-ce réaliste ? Qu'est-ce que cela évoque ?
- Introduction à la notion de hasard et de rêve dans l'art.
- Expérimentation plastique :
- Créez des textures et formes aléatoires (frottage, encre soufflée, grattage ...)
- Observation : que voyez-vous apparaître ? Des silhouettes ? Des paysages ?
- Développez ces formes jusqu'à obtenir une image complète.
- Objectif de production : Créer une image poétique née du hasard, en laissant la matière guider l'imagination.

Séance 2 - Gravure poétique.

- Présentation courte :

→ Les surréalistes utilisent la gravure pour explorer l'inconscient.

→ La plaque gravée devient une mémoire du geste et du hasard.

- Atelier pratique :

→ Gravez une plaque en carton enduit d'encre noire (ou lino pour version avancée).

→ Essuyez, encrez, imprimez.

→ Laissez apparaître les formes du hasard et les interprétez librement.

- Titre poétique à ajouter : Nommez votre œuvre après une phrase automatique (écriture libre en 1 min).
- Accrochage collectif et verbalisation : discussion sur le rapport entre hasard, imagination et contrôle.

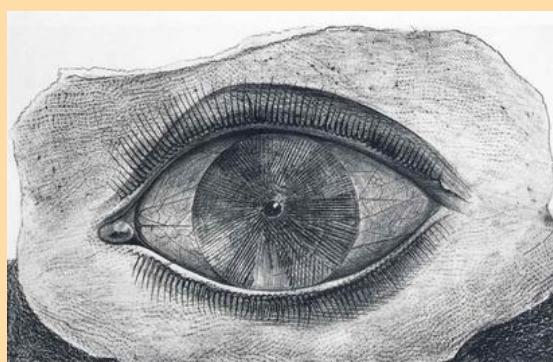
Prolongement : Associez le projet à un travail de photogravure numérique ou d'IA générative, pour questionner la nouvelle forme de hasard à l'ère du numérique.

Reliez la séquence à un projet interdisciplinaire :

Français → écriture automatique surréaliste.

Sciences → réactions aléatoires en physique / chimie (liquides, empreintes).

Histoire → contexte du surréalisme dans l'entre deux-guerres.



Max Ernst, *Histoire naturelle*, 1926 - frottages et images nées du hasard.



Joan Miró, *Constellations*, 1940-41 - formes automatiques et oniriques.



Salvador Dalí, *Les Songes capricieux de Pantagruel*, 1934 - gravures fantastiques.

EPI : Pégase de Houplain et autres œuvres

Arts Plastiques « Inventer son animal mythologique »

Cycle 4 et lycée

Durée : 2 à 3 séances (1 h chacune)

Objectifs : Comprendre la notion de monumentalité et de relief. Explorer le mouvement et la force dans une création plastique. Développer créativité et imagination à partir d'un mythe.

Matériel : Carton épais, papiers divers, argile, pâte à modeler, gouache, aquarelle, pinceaux, ciseaux, colle, pinceaux, rouleaux.

Déroulement :

- Observation et discussion :

→ Montrez Pégase de Houplain.

→ Questions-guides : Quelle est l'attitude du cheval ? Que ressent-on ? Comment l'artiste traduit-il le mouvement ?

- Croquis préparatoire :

→ Dessinez plusieurs idées d'animaux hybrides ailés.

→ Notez les éléments mythiques ou imaginaires.

- Création plastique :

→ Réalisez un petit relief ou une sculpture en argile / pâte à modeler.

→ Peindre avec gouache ou aquarelle.

- Mise en commun et verbalisation :

→ Présentation des travaux.

→ Discussion : Qu'est-ce que votre animal raconte ? Comment le mouvement est-il suggéré ?

Prolongements : Faire parler votre animal avec l'IA.

Histoire de l'art : le cheval ailé à travers les siècles.

Objectifs : Situer Pégase dans l'histoire des arts. Comparer les styles et interprétations selon les époques. Développer le regard critique et l'analyse.

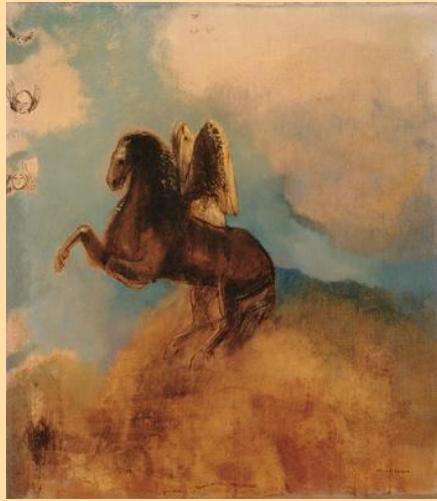
Œuvres étudiées :



Mosaïque de Bellérophon, IIe siècle ap. J.-C.



Nicolas Bertin, *Persée délivrant Andromède*, XVIIIe s.



Odilon Redon, *Pegasus*, 1881, lithographie.



Salvador Dalí, *Pégase*, 1983, dessin.

Déroulement :

- Observations guidées :

→ Chaque élève reçoit une fiche avec 3 à 4 images d'œuvres.

→ Questions : Quelles sont les différences dans la représentation du mouvement ? Dans les matériaux ? Dans l'expression ?

- Frise chronologique :

→ Classez les œuvres du plus ancien au plus récent.

→ Identifiez pour chaque œuvre : style, technique, symbole principal.

- Carte mentale collective :

→ Que symbolise Pégase ? (Liberté, puissance, rêve, poésie...)

Prolongement : Comparez le cheval ailé avec d'autres animaux mythologiques (licorne, griffon ...)

Français : Ecrire avec Pégase

Objectifs : Lire un mythe et l'interpréter. Créer un texte poétique ou narratif. Développer le lien texte-image.

Déroulement :

- Lecture et analyse :

→ Extrait des « Métamorphoses » d'Ovide sur la naissance de Pégase.

→ Discussion : Qui est Pégase ? Que représente-t-il ?

- Production écrite :

→ Les élèves écrivent un court poème ou texte narratif inspiré de Pégase.

→ Possibilité de faire un texte descriptif ou un conte mettant en scène un animal imaginaire.

- Mise en voix / exposition :

→ Lecture à voix haute ou affichage dans la classe.

Sciences / Maths : Le vol et la géométrie.

Objectifs : Comprendre le lien entre la nature, le vol et la création artistique. Appliquer les notions de formes géométriques dans un projet artistique.

Déroulement :

- Observation scientifique :

→ Etudiez des ailes d'oiseaux ou d'insectes : forme, proportion, mécanisme du vol.

→ Discussion : Comment la nature inspire-t-elle ?

- Dessin géométrique :

→ Construire un Pégase en utilisant cercles, triangles, arcs pour créer un mouvement harmonieux.

- Mise en couleur et réflexion :

→ Utilisation de crayon de couleurs pour accentuer volume et dynamisme.

Prolongements : Reproduire le dessin avec des matériaux légers pour créer un mobile suspendu.

Histoire-Géo : Le monumental et l'espace public

Objectifs : Comprendre la place des œuvres monumentales dans la ville. Relier mythe, mémoire et espace public.

Déroulement :

- Analyse d'exemples :

→ Houplain (*Pégase*), Calder (*Stabiles*), Niki de Saint-Phalle (*Tarot Garden*), Picasso (*Guernica*).

→ Discussion : Pourquoi les artistes créent-ils des œuvres de grande taille ? Quel impact sur le spectateur ?

- Recherche locale :

→ Identifiez une œuvre monumentale dans la ville ou le quartier. En amont, les élèves auront en devoir de faire cette recherche en groupe. Ils auront apporté une photographie ou un croquis du monument.

→ Discussion sur la place de l'œuvre et son impact visuel. Comment le mythe ou l'histoire est incarné dans cette œuvre si c'est le cas.



Le jardin des Tarots est constitué de sculptures monumentales et situé à Garavicchio en Toscane. Il a été créé par Niki de Saint-Phalle (1930-2002). Basé sur les vingt-deux arcanes du jeu de Tarot, il a été réalisé entre 1979 et 1993. Construit avec la participation du sculpteur Jean Tinguely (qui fit les structures), il fut ouvert au public en 1998.

Bibliographie

Sur le surréalisme :

- BRETON. A, ***Manifeste du surréalisme***, 1924 - texte fondateur du mouvement.
- FOUCAULT. M, ***Ceci n'est pas une pipe*** (sur Magritte), 1973 - pour aborder la pensée et l'image.
- NADEAU. M, ***Histoire du surréalisme***, 1945 - ouvrage de référence clair et accessible.
- SEBBAG. G, ***L'aventure surréaliste***, 2004 - illustré, adapté au public scolaire.

Sur la gravure :

- DE BOURGOING. C, ***L'estampe : du dessin à l'image imprimée***, 2019.
- MOREL. P, ***La Gravure, histoire et technique***, 2017 - panorama clair des procédés.
- ROCHELTE. A, ***La gravure contemporaine : entre geste et empreinte***, 2013.

Sur le hasard et la création :

- ARP. J, ***Jours effeuillés***, 1966 - poèmes sur le hasard et la forme.
- AUSTER. P, ***L'art du hasard***, 1998.
- ECO. U, ***L'œuvre ouverte***, extrait « de l'arbitraire du signe à l'aléatoire du sens », 1962.

DVDthèque / Filmographie

Autour du surréalisme :

- Un chien andalou, 1929 - Luis Bunuel & Salvador Dalí - Film court emblématique du surréalisme.
- Le Sang d'un poète, 1930 - Jean Cocteau - poème visuel sur l'inconscient et la métamorphose.
- L'âge d'or, 1930 - Bunuel - critique féroce de la société et du désir refoulé.
- La Belle et la Bête, 1946 - Jean Cocteau - entre mythe, rêve et symbolisme.

Autour de la gravure et du geste artistique :

- Rembrandt et la gravure, 2019 - documentaire Arte.
- Miquel Barcelo, le temps du geste, 2016 - documentaire Arte.
- Les Surréalistes : la subversion des images, 2013 - RMN / Musée d'Orsay.
- Kentridge : Drawing Lessons - documentaire.

Chansons / Musique en écho aux thèmes

Le hasard et la création :

- Serge Gainsbourg, *des laids des laids* (jeu sur les mots et l'absurde).
- Jacques Higelin, *poème* (improvisation poétique surréaliste).
- Léo Ferré, *les poètes* (hommage au verbe libre et à la pensée rêveuse).

Le rêve, l'imaginaire, l'inconscient :

- Camille, *ta douleur* (le corps et la métamorphose).
- Mickey 3D, *respire* (allégorie entre nature, humanité et avenir).

L'univers de la trace et du geste :

- Philip Glass, *Glassworks* (musique répétitive, proche du geste gravé).
- Brian Eno, *Music for Airports* (sons aléatoires, inspirés du hasard contrôlé).
- Erik Satie, *Gnossiennes* (exploration du minimalisme et de la lenteur).

Ressources contemporaines et numériques

Artistes et IA :

- Refik Anadol, artiste turc utilisant l'intelligence artificielle pour transformer des données en paysages visuels mouvants.
- Sougwen Chung travaille avec des robots dessinant à ses côtés, questionnant le dialogue main / machine.
- Mario Klingemann (Quasimondo) - pionnier de l'art génératif avec réseaux neuronaux.

Sites et visites virtuelles :

- www.centre Pompidou.fr → Dossiers pédagogiques sur le surréalisme et la gravure.
- www.moma.org → Collection numérique d'estampes surréalistes.
- www.artsandculture.google.com → Visites virtuelles et comparaisons d'œuvres.
- www.rmngp.fr → ressources pédagogiques sur l'estampe.
- <https://jacqueshouplain.fr> → ressource internet sur l'artiste, tenue par la famille de l'artiste.

Vidéos :

- <https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?q=l%27aquatinte+vid%0a90+youtube&mid=686744BAB6FD5FD53054686744BAB6FD5FD53054&FORM=VAMGZC> → **Technique de l'aquatinte**.
- <https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?q=l%27aquatinte%20vid%C3%A9o%20youtube&mid=A760C43BE1EC7A701D02A760C43BE1EC7A701D02&ajaxhist=0> → **Technique de l'eau-forte**.
- <https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?q=la+mani%C3%A8re+noire+vid%C3%A9o+youtube&view=riverview&mmscn=mtsc&mid=5E03973EFF9CE6E9A5E85E03973EFF9CE6E9A5E8&aps=13&FORM=VMSOVR> → **Technique de la manière noire**.

Dossiers pédagogiques accessibles sur le site de la ville de Carcassonne.

- L'estampe dans les collections du musée des beaux-arts de Carcassonne.
- L'art du tatouage traditionnel au Japon.

Dossier pédagogique réalisé par :

Elina BOJU, Médiatrice culturelle.

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

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