

Musée Gustave-Moreau

14, rue de la Rochefoucauld - 75009 Paris
Tél. +33 (0)1 48 74 38 50 - Fax +33 (0)1 48 74 18 71
www.musee-moreau.fr
info@musee-moreau.fr



ATELIERS PÉDAGOGIQUES POUR LES SCOLAIRES



©RMN/Franck Raux

Présentation générale du musée :

Installé dans la maison familiale de l'artiste, le musée fut entièrement aménagé par **Gustave Moreau (1826-1898)**. Il se compose à la fois des appartements de l'artiste au premier étage et de ses grands ateliers au 2^{ème} et 3^{ème} étage dans lesquels sont présentés ses peintures, dessins et aquarelles.

Les **appartements** se présentent comme un petit musée sentimental où sont accrochés portraits de famille et œuvres offertes par ses amis Théodore Chassériau, Eugène Fromentin ou Edgar Degas. Dans les **ateliers** sont exposées plusieurs centaines de peintures et aquarelles. On trouve également plus de quatre mille dessins de l'artiste. Ces dessins sont présentés dans des panneaux pivotants et se consultent comme un livre. Ils donnent un large aperçu des techniques et des sujets de celui qui fut le maître incontesté du Symbolisme français. L'importance de l'œuvre graphique de Gustave Moreau témoigne de sa passion pour le dessin et du rôle essentiel que celui-ci joue dans l'élaboration d'un tableau.

Ateliers pour enfants autour de la mythologie :

Le musée Gustave Moreau a vocation à ouvrir ses portes à tous les publics et en particulier aux plus jeunes. Il souhaite faire connaître le musée et les multiples facettes de l'œuvre de l'artiste. Les thèmes de prédilection de l'artiste sont issus de la mythologie grecque et romaine que l'on retrouve aussi bien sur ses dessins préparatoires que sur ses grandes compositions peintes. La prédominance des sujets mythologiques et les milliers de dessins présentés font du musée Gustave Moreau un lieu magique et propice pour y développer des activités destinées aux jeunes publics.

Les activités qui sont proposées permettent aux jeunes publics d'appréhender la mythologie, l'œuvre de Gustave Moreau et l'histoire de l'art. Ces activités font résonner la sensibilité du jeune public et la pratique artistique devient dans ce cadre un outil de connaissance, une forme de pédagogie sans que cela soit un cours sur l'art plastique et les techniques. Le côté ludique a toute sa place dans ces ateliers car la compréhension des œuvres doit également passer par l'intérêt et l'émerveillement.

Des ateliers spécialement conçus pour les publics scolaires vont permettre d'enrichir la découverte, la connaissance des collections et de l'histoire de l'art par une approche culturelle, pédagogique et ludique. La mythologie grecque et romaine est contée en s'appuyant sur les œuvres de Gustave Moreau. Cette approche est complétée par une pratique artistique, le dessin, qui va permettre d'appréhender la technique de composition des œuvres.

Les ateliers sont animés par deux intervenants aux spécialités différentes mais complémentaires :

- Frida Morrone, conteuse et comédienne,
- Xavier Bianchi, plasticien

Ces médiations peuvent être de différents ordres, en fréquence unique ou par cycles et sont à déterminer préalablement avec les enseignants.

Contenu du projet

Le Musée Gustave Moreau propose, en direction des scolaires, des ateliers associant plusieurs activités dont la finalité est de donner aux enfants différents points de vue et outils pour s'approprier le lieu et les œuvres de Gustave Moreau.

Les groupes seront accompagnés chaque fois par deux intervenants, un plasticien-historien de l'art et une conteuse :

1 – Visite (20 min.) :

A l'arrivée, les intervenants distribuent à chaque enfant un petit journal qui va leur servir de support de notes et de dessins et qu'ils garderont, souvenir de leur passage au musée. L'atelier commence par une visite rapide du Musée et la présentation de son histoire.

2 – Conte (30 min.) :

La conteuse s'installe ensuite devant un tableau et raconte l'histoire que l'œuvre représente, en mettant en avant les différents détails de l'image (10-15 min. par histoire).

3 – Dessin (45 min) :

Le plasticien invite les enfants à dessiner en partant d'un tableau (qui peut ne pas être celui présenté par la conteuse) ou de l'un des dessins préparatoires, en les incitant à l'observation : forme d'une ligne, détails, éléments les plus importants de l'image, etc.

Le plasticien peut aussi en profiter pour donner quelques repères techniques sur les tableaux : construction et équilibre des figures (formes géométriques, proportions, etc.), les différentes étapes de travail (du dessin à la toile), les matériaux utilisés.

Aidés par le plasticien, les enfants utilisent le petit journal pour y dessiner l'histoire contée et les éléments graphiques des tableaux choisis.

♦ *Les moments de conte et de dessin peuvent alterner sur la durée de l'atelier (surtout pour les plus petits) ou être complètement séparés (exemple : histoires en première partie), selon la demande de l'enseignant.*

4 – Les enfants racontent (20 min.) :

A partir d'une œuvre choisie par la conteuse ou par les enfants, ceux-ci racontent de façon collective ce qui se passe dans le tableau. Ils sont ainsi emmenés à regarder les détails de l'image, à en choisir les éléments les plus importants, à donner du sens et une logique narrative à ce qu'ils voient. Sans qu'ils la connaissent, ils peuvent « deviner » l'histoire représentée ou, au contraire, partir dans l'invention d'un nouveau récit.

5 – Echanges (20 min.) :

L'atelier se termine par un moment de questions, d'impressions, de sentiments de la part des enfants. Les intervenants stimuleront également la discussion sur les liens que les enfants font avec ce qu'ils connaissent déjà des sujets des œuvres regardées pendant l'atelier (par ex. à travers le cinéma et la lecture).

♦ *Le déroulement de l'atelier et la durée de chaque partie sont indicatifs et seront adaptés à l'âge des enfants et aux souhaits des enseignants.*

Ateliers pédagogiques

Organisation :

Sous l'autorité des enseignants, chaque classe est accueillie au musée par les deux intervenants. Les activités ont lieu dans les deux grands ateliers pendant les jours et horaires d'ouverture au public. Dans un souci de confort optimal, les réservations des ateliers seront faites préalablement par les responsables de groupe auprès du musée.

Le musée met à disposition les ateliers du musée où auront lieu les activités pédagogiques et fournit gratuitement aux scolaires et intervenants tout le matériel nécessaire : crayons, papiers, plaquettes pour les enfants, photocopieur, ordinateur si besoin est, etc....

Age

- classes de grande section de maternelle
- tout le cycle de l'école primaire
- classes de sixième

Durée de chaque atelier

Entre 2h et 2h30

Fréquence

- atelier ponctuel, séance unique
- cycle en plusieurs séances sur un rythme et des thèmes à déterminer avec l'enseignant (par exemple une fois par mois)

Matériel utilisé (fourni par le musée)

- planches rigides pour dessiner, crayons, gommes, feuilles
- petit journal format A4, préparé par les intervenants avec les éléments de la visite (histoire, éléments graphiques, ...) qui servira aussi de support pour le dessin et avec lequel les enfants repartiront
- photocopies d'après les tableaux et dessins de Gustave Moreau ou d'autres artistes sur les mêmes sujets

Intervenants

Frida Morrone (conteuse)
Xavier Bianchi (plasticien et historien de l'art)

Capacité d'accueil

Une classe par atelier

Partenaires

-Établissements scolaires
Écoles maternelles et primaires.

-Institutions

Académie de Paris
La Mairie du IX^e arrondissement soutient l'initiative en tant que relais auprès des établissements scolaires et auprès de la Mairie de Paris.

Ateliers pédagogiques

Dates :

Lundi, jeudi de 10h à 12h30 et de 14h à 17h

Mercredi de 10h à 12h30

Vendredi de 10h à 17h

Tarifs

100€ l'atelier à régler sur place le jour même

Réservations

Par fax : 01 48 74 18 71

Par email : david.bensimohand@musee-moreau.fr en précisant la date et l'heure souhaitée. Un email de confirmation sera envoyé en retour dans les plus brefs délais



©Musée Gustave Moreau

Pré-sélection d'œuvres (à titre indicatif) :

-Au deuxième étage :

Les Prétendants

Les Argonautes

Léda et le cygne

Les Chimères

Hercule et l'Hydre de Lerne

Hélène à la porte de Scée

Apollon et Marsyas

Ariane et Thésée

Les Rois Mages

Eve

Moïse, en vue de la terre promise, ôte ses sandales

-Au troisième étage :

Jupiter et Sémélé

Jupiter et Europe

Pasiphaé

Enlèvement de Déjanire (L'Automne)

Hercule et les oiseaux du lac Stymphale

Hercule au jardin des Hespérides

Hercule et la biche aux pieds d'airain

Hélène glorifiée

Les Licornes

La Licornes

Les Sirènes

La Fée aux griffons

Salomé dansant

L'Apparition

La Vie de l'Humanité

Saint Georges terrassant le dragon

Saint Sébastien

Œdipe et le Sphinx

Fusain, craie blanche sur carton



©RMN/Droits réservés

Ateliers pédagogiques

Léda et le cygne
Huile sur toile



©RMN/René-Gabriel Ojéda

Les Prétendants
Huile sur toile



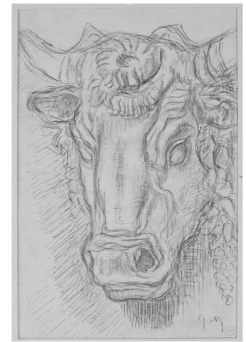
© RMN/René-Gabriel Ojéda

Les Argonautes
Huile sur toile



©RMN/René-Gabriel Ojéda

Tête de taureau pour « Hercule et les filles de Thespius »
Fusain sur papier calque



©RMN/René-Gabriel Ojéda

Les Chimères
Huile sur toile



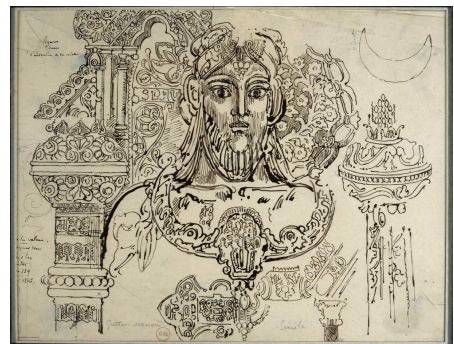
©RMN/René-Gabriel Ojéda

Jupiter et Sémélé
Huile sur toile



©RMN/René-Gabriel Ojéda

Tête de Jupiter sur fond ornementé
Plume et encre noire, mine de plomb sur
papier calque



©RMN/René-Gabriel Ojéda



maquette

JOURNAL

Mythologie **RAcontée** Prends des notes !
12

Dessine Le tableau raconté *** cours pratique**
16

Dessin * Trouve et complète ce tableau !
16

Leda

Leda, la reine de Sparte, est le mari de Zeus, le roi des dieux. Un jour, elle se baignait dans un bain public. Il se trouvait là un cygne, un animal qui peut se transformer en homme. Il se transforma en Zeus et se transforma en cygne. Leda se transforma en femme et se transforma en cygne. Elle eut quatre enfants : deux humains et deux cygnes. Plus tard, elle se transforma en femme et se transforma en cygne. Elle eut quatre enfants : deux humains et deux cygnes. C'est de cette façon que Zeus se transforma en cygne, et il se transforma en cygne. Elle eut quatre enfants : deux humains et deux cygnes.

18

l'Hydre de Lerne
Hercule

Père de son fils Lerne, un monstre de l'océan, et la femme Lerne. C'est un serpent à sept têtes, avec plusieurs têtes, dont une immortelle. Les hommes ne peuvent tuer les autres que par l'explosion de son sang. Si on coupe une tête, il y a un autre qui repousse à sa place. Seul un héros peut tuer le monstre. Hercules, l'homme le plus fort du monde, il réussit à tuer le monstre avec son arc et ses flèches, en vain. Enfin, il se fait aider par son cousin Iphitos. Pour tuer le monstre, il se transforma en homme et se transforma en cygne. Quant à la tête immortelle, elle fut transformée en serpent, et se transforma en serpent. Il s'agit bien de l'un des héros d'Hercule, les autres sont tous morts d'une façon ou d'une autre.

110

Libre Interprétation

Conception graphique : Xavier Bianchi