

musée du Dessin et de l'Estampe Originale, Gravelines

Batailles

exposition du 18 fév. au 20 mai et du 15 sept. au 24 déc. 2012
dossier pédagogique

service des publics

Le dossier pédagogique propose aux enseignants des pistes de travail pour prolonger ou préparer une visite de l'exposition, en classe.

Pour visiter l'exposition avec un groupe, vous pouvez réserver une visite guidée ou une visite atelier.

Programme sur le site :

www.ville-gravelines.fr bouton *Le Musée* puis bouton *Le service des publics*
réservation au 03 28 51 81 04

L'exposition *Batailles*

L'exposition déploie les collections du musée sur le thème de la Bataille, du XVI^e siècle à nos jours. Les œuvres se confrontent ou se rejoignent par l'interprétation du sujet et le point de vue sur l'événement.



M Gromaire (1892-1971),
Etendards, de Macbeth, 1958, eau
forte

Les sensations au cœur de la bataille, le bruit du combat, rythmé par le mouvement des étendards, est exprimé dans des registres parallèles chez le baroque Tempesta (1614) ou chez le robuste Gromaire (1958).

Les artistes maniéristes approchent le combat, exaltent les héros par des raccourcis saisissants, une accentuation des postures et des modelés vigoureux.

Au XVII^e, « l'art de la guerre » est entre les mains des stratèges et des ingénieurs, le champ de bataille se présente sous la forme d'une carte du territoire à conquérir.

Un regard critique, précurseur, est posé par Callot puis Goya sur les « *Misères* » (1633) et « *Les Désastres de la guerre* » (1810). A partir de première guerre mondiale, les artistes apportent leur témoignage personnel sur la guerre, avec le réalisme cru de l'ancien soldat pour Del Marle (1920), au second degré avec sarcasme et dérision pour Zeimert (1990).

Mais une bataille, c'est aussi une bonne bagarre, un joyeux affrontement, un combat de carnaval. Gustave Doré illustre avec truculence les combats épiques du géant Gargantua ou l'épopée des cuisiniers combattant les Andouilles. Enfin l'exposition se clôt sur la *Bataille des éperons d'or* selon James Ensor, où l'on retrouve les bataillons miniatures mais non pour décrire une « vérité » toute militaire, mais pour jouer des scènes cocasses .

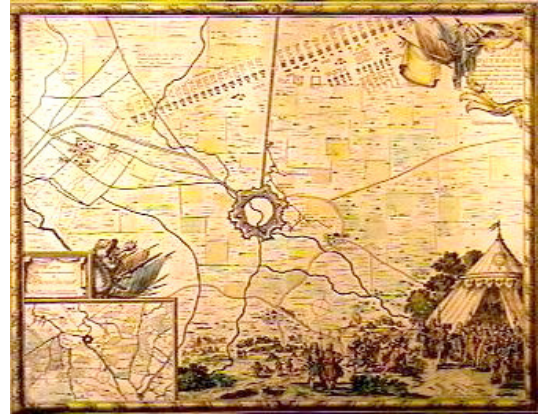


N Ryckemans (vers 1600-) d'après A Tempesta (1555-1630), *Ammonium in Regem*, de l'*Histoire de Jephthé*, XVII^e s, burin

Pistes pour des ateliers

I- Une stratégie à la carte

Après avoir glorifié l'Antique, au début de la Renaissance, les artistes célèbrent la personne du roi par une figuration imposante d'un combat montrant un vaste paysage panoramique et tenant à la fois du relevé topographique d'un siège, et d'une scène de genre illustrant avec rigueur les opérations militaires. Ainsi tableaux et plans des villes assiégées deviennent objet politique, matérialisation à la fois des territoires et des conquêtes. Les cartes témoignent, chacune en leur temps, de la réflexion des hommes sur l'exploitation des espaces, l'évolution des architectures de défense et des méthodes de combat, et des désirs de diffusion des souverains. S'il n'a pas toujours été aisé pour les géographes de schématiser bâtis, reliefs et végétation, la diffusion des cartes permet une harmonisation des symboles topographiques.



S de Beaulieu (1613-1674), *Carte du gouvernement de Bourbourg*, 1645, eau forte et lavis

D'abord manuscrites, les cartes bénéficieront de l'essor des images imprimées, limitant ainsi les imprécisions lors de recopies. Les techniques de gravure influent sur la précision du dessin, sur le nombre d'informations qu'il renferme, sur l'abondance et la lisibilité de la nomenclature et font de la carte un objet social, communicable et diffusible. Gravées au burin puis à l'eau-forte, offrant finesse et précision aux tracés, la carte n'est pas un trompe-l'œil, mais résulte d'opérations techniques, de calculs, de mesures, de tracés, d'une mise en formes et en couleurs.

Pistes pédagogiques

Matériel

Papier, crayon de couleurs

Activité

Dessiner une ville forteresse de forme géométrique (parallélépipède, étoile, ...) vue du ciel. L'entourer d'éléments défensifs, puis la cerner d'un territoire imaginaire précis : reliefs plus ou moins élevés, mer, cours d'eau, marécages, puits, parcelles cultivées, chemins, pâturages pour le bétail, végétation...

Réfléchir à la manière de représenter les différentes composantes de la carte et proposer une série de symboles : lignes, formes, signes ponctuels pouvant figurer les éléments de topographie. Réaliser une nomenclature sous forme de tableau récapitulatif.

Sur cette carte, créer un plan d'attaque de la ville. Établir une stratégie d'approche prenant en compte la topographie, la force de défense de la ville (portées de tirs, fossés à franchir...) et les besoins en matériel et en nourriture (prélevés in situ) nécessaires à la tenue d'un siège. Pour représenter cette attaque, s'aider d'un système de codification, de fléchages, de signes symboliques des actions, à la manière d'une carte au trésor. Déterminer d'un raccourci graphique commun pour miniaturiser l'armée assaillante.

« On ne doit se montrer devant la Place que par des détachements, qui, poussant de tous côtés jusqu'aux portes de la ville enlèvent tout ce qui se trouve dehors, hommes et bestiaux. Ces détachements doivent être soutenus par quelques escadrons, qu'on fait avancer autant qu'il est nécessaire : il est même avantageux d'essayer quelques volées de Canon pour avoir lieu d'en remarquer la portée. Pendant que cette petite expédition se fait, on doit se saisir de toutes les avenues favorables aux secours qui pourroient se jeter dans la Place: en un mot, bien investir la Place, la serrant le plus près qu'on peut (...) Le jour on se tient hors de la portée du canon, et toujours en état de se soutenir les uns les autres : de nuit on s'approche à la

portée du mousquet, pour pouvoir former autour de la Place un cercle garni de troupes, en sorte qu'il n'y reste point ou peu de vide qui n'en soit rempli. »

Traité de l'attaque des Places par Sébastien Le Prestre de Vauban, 1706

Notions abordées

La cartographie, la schématisation, l'usage de symboles, la miniature, l'architecture défensive, la stratégie militaire

Ressources, prolongements

Traité de l'attaque des places par le Maréchal de Vauban, Les estampes de Jacques Callot, tableaux et cartes de siège du 17ème siècle, cartes IGN

2- Le triomphe des héros

Dès l'Antiquité, le héros prend les traits d'un homme fort, athlétique, à l'image d'Héraclès ou des divinités mythiques. Lors de représentations de scènes de batailles, c'est le chef de file des armées, représentant de l'exploit guerrier, meneur de conquêtes qui est au premier plan, cavalier émérite ordonnant au combat. Au XVIIème siècle, les portraits officiels des hauts dignitaires du régime imposent leur puissance non seulement par leur attitude altière, par le faste de leurs tenues, mais aussi par les insignes honorifiques et autres symboles guerriers dont ils s'entourent.

La guerre, c'est aussi l'annonce d'un changement, d'un renouveau, la victoire donne accès à un monde meilleur. Le héros est celui qui délivre, qui lutte pour le bien contre le mal, qui fait preuve de bravoure. Ainsi la guerre, ses exploits et ses valeurs fascinent, en témoignent les jeux des enfants et leur attirance pour les chevaliers, les sauveurs et autres (supers-) héros, parfois pourtant caricaturaux, prêts à tous les sacrifices pour la victoire.

Pistes pédagogiques

Matériel

Papier, ciseaux, colle, crayons, photographie de chaque participant

Activité

Photocopier la photo en ne conservant que la tête (et les pieds). Compléter ce portrait de héros par le dessin en lui apposant les caractéristiques appropriées : musculature puissante, démesurée, posture victorieuse, vêtements spécifiques (cape, bottes, casque, armure, plumes, masque, ...) lui octroyer les attributs révélateur de sa puissance : armes, super-pouvoirs, trophées, médailles...

Notions abordées

L'anatomie, l'exagération, la caricature, les symboles guerriers

Ressources, prolongements

Les sculptures antiques d'Athéna et Arès, Le portrait d'apparat, les supers -héros de bandes dessinées



H Müller (1540-1617) d'après M Heemskerck (1498-1574), *Recensiti sunt*, de *L'Histoire de Josué*, burin
Coll. Musée de Gravelines

musée du Dessin et de
l'Estampe Originale
Château, Arsenal
59820 Gravelines

service des publics
tél. 03 28 51 81 04
ateliers du musée, Arsenal
8h30-12h 13h30-17h

horaires du musée :
ouvert tous les jours,
sauf le mardi

de septembre à juin
lundi, mercredi, jeudi,
vendredi : 14h-17h,
samedi, dimanche : 15h-18h.

de juillet à août
lundi, mercredi,
jeudi : 14h-18h,
vendredi : 10h-12h, 14h-18h
Samedi, dimanche : 10h-12h,
15h-18h.

de plus, pour les groupes
sur rendez vous, le matin :
lundi, mardi, mercredi, jeudi,
vendredi (9h-12h)

musée gratuit
avec visite guidée
sans réservation
le 1er dimanche du mois

mail responsable
service des publics :
v.caudron@ville-gravelines.fr

musée du Dessin et de l'Estampe Originale

3- Reporter de guerre

Aujourd'hui encore des nations sont enlisées dans la guerre. Les médias, les artistes, se font les échos indispensables de ces tensions et des répercussions sur la population. Mais comment rendre compte aujourd'hui d'un conflit ?

Certaines guerres ne nous sont-elles pas présentées comme « nécessaires » ? Peut-on adopter un ton léger, employer la caricature sans choquer ? Avoir un regard objectif, c'est aussi montrer l'absurdité de situations parvenues au-delà de la raison et de l'entendement humain.



C Zeimert (1934-), *L'empereur Guillaume, Tell*, 1989, sérigraphie

Pistes pédagogiques

Matériel

Journaux et autres supports médiatiques, ciseaux, colle, crayons de couleurs, peinture

Activité

Prélever des images ou fragments d'images de guerres d'actualité.

Les photocopier. Réaliser un premier collage avec les parties photocopiées sur un ton dramatique, puis compléter par le dessin cette scène de guerre en apportant des éléments vecteurs d'intensité (armes, croix, fumée...) et en optant pour des couleurs sombres (noir, gris, rouge...).

Une seconde composition reprend les mêmes éléments de collage, cette fois-ci sur le ton du burlesque. Des éléments inattendus, décalés, grotesques, ...seront ajoutés par collages ou par le dessin, les couleurs seront vives.

Exprimer les différentes sensations face à ces deux traitements de l'image

Notions abordées

L'actualité des conflits, l'influence des médias, l'œuvre engagée, le détournement, la dérision

Ressources, prolongements

Le combat chez Bruegel, Francisco de Goya, Otto Dix, George Grosz, Tsuyoshi Ozawa, Carl Fredrik Reutersward, Andy Warhol, les photographes de guerre

pistes pour des ateliers : Nathalie Lacaille
introduction : Virginie Caudron