

# ROUBAIX LA PISCINE CINE

MUSÉE  
D'ART ET D'INDUSTRIE  
ANDRÉ DILIGENT

PROGRAMME  
SEPTEMBRE 2020 – AOÛT 2021

## Visite Enseignants

### Séances de préparation

Pour préparer vos animations et/ou visites, nous vous proposons gratuitement plusieurs visites guidées relatives à nos collections, expositions ou bâtiment.

Dans un second temps, si vous le souhaitez, une rencontre plus informelle a lieu avec une personne du service des publics pour répondre à vos questions et affiner vos projets.



**Sam. 12 sept. 2020 à 14h30**

durée 1 h30

Visite guidée de l'extension du musée La Piscine.

—

**Sam. 7 nov. ou mer. 18 nov. 2020 à 14h30**

durée 1h30

Visite guidée des expositions Eugène Dodeigne (1923-2015) : Une Rétrospective et Au pays des monstres de Léopold Chauveau (1870-1940)

—

**Sam. 20 ou mer. 24 mars 2021 à 14h30**

durée 1h

Visite guidée de l'exposition Joseph Bernard (1866-1931) : De pierre et de volupté

**Tarif : Gratuit**

**Réservations obligatoires**  
et en priorité par mail :

Service des publics :

Florence Tételain

ftetelain@ville-roubaix.fr

T. + 33 (0)3 20 69 23 64

F. + 33 (0)3 20 69 23 61

**N.B.** N'attendez pas ces dates pour réserver vos animations et parcours car nous ne serons peut-être plus en mesure de vous fournir des créneaux horaires.



# Parcours pour les collégiens et les lycéens

---

# Parcours promène-carnet

Suivant le principe du carnet de voyages, le parcours avec promène-carnet donne aux jeunes une part active : en plus de la parole, ils s'expriment librement par l'écrit et le dessin tout au long de leurs découvertes. Selon le choix de la thématique, le parcours s'appuie sur certaines de nos œuvres ou le bâtiment, pour des collectes visuelles et auditives, qui seront retranscrites pour devenir un carnet d'idées, de sensations, d'images ou encore d'émotions.



## LE PARCOURS BEAUX-ARTS

Approche chronologique et thématique des collections du musée.

## L'ART ET L'HISTOIRE

Nos collections illustrent et témoignent des moments clés de notre histoire tant nationale que régionale.

## ESPACES PRIVÉS, ESPACES PUBLICS

La question de la commande dans l'art.

## UNE HISTOIRE DE ROUBAIX

Des lieux, des bâtiments, des personnalités petites et grandes: un regard sur Roubaix.

## L'ART ANIMALIER DES XIX<sup>e</sup> ET XX<sup>e</sup> SIÈCLES

Utilisant un ensemble d'œuvres remarquables de Bonheur, Barye, Gardet, Debrie, Pompon, Bugatti, Poupelet, Sandoz, Lemar, Nam, Jouve...

## LA SCULPTURE DES XIX<sup>e</sup> ET XX<sup>e</sup> SIÈCLES

Une approche thématique, historique et technique.

## LE RÉGIONALISME

La création nordiste à travers le textile, la peinture et la sculpture (pièces de tissu et archives d'entreprises régionales, Carpeaux, Cogghe, Weerts, le Groupe de Roubaix...).

## LE TEXTILE

Livres d'échantillons (1835 à 1940), pièces de tissus de l'Égypte copte aux créations les plus contemporaines, vêtements et accessoires de mode. Présentation par roulement pour des raisons de conservation.

## LA RÉHABILITATION DU BÂTIMENT

Ce parcours s'appuie sur le bâtiment et son architecture : de l'ancienne piscine Art Déco au musée.

## L'EXPRESSION DE LA PUDEUR

Comment la pudeur se traduit-elle à travers les œuvres du musée ? À quels artifices les artistes ont-ils recours pour exprimer la pudeur ou leur pudeur ? Comment ont-ils contourné les tabous de leur temps ?

## LES FEMMES ARTISTES

De la peinture au textile, en passant par la sculpture, le dessin et les objets d'art (Camille Claudel, Tamara de Lempicka, Jane Poupelet...).

## LE VITRAIL

Présent dans les collections du musée et au sein du bâtiment, le vitrail est abordé d'un point de vue historique, stylistique et technique.

## LE SPORT ET HYGIÉNISME

À partir du XIX<sup>e</sup> siècle, on assiste à l'essor du sport et de l'hygiène. Le bâtiment et les collections du musée en témoignent. *Un esprit sain dans un corps sain* (Homère).

## UNE REPRÉSENTATION DE LA NÉGRITUDE DANS LES COLLECTIONS DU MUSÉE : ESCLAVAGE ET ÉMANCIPATION

Quand l'art dénonce l'inacceptable.

## L'OBJET

L'objet œuvre d'art et l'objet dans une œuvre d'art. Les notions d'œuvre unique et de série, de fonctionnalité et d'esthétisme.

**Des Parcours sont également mis en place autour des expositions :**

*Eugène Dodeigne (1923-2015) : Une Rétrospective du 7 nov. 2020 au 7 fév. 2021*

*Joseph Bernard (1866-1931) : De pierre et de volupté du 20 mars au 20 juin 2021*

**Des visites guidées pour enseignants sont proposées.**

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

- Collections Beaux-Arts : groupes de 20 personnes
- Collections textiles : groupes de 15 personnes

**DURÉE** 1h30

## TARIFS PAR GROUPE

- Établissements roubaisiens : entrée et parcours gratuits.
- 72€ pour les non-roubaisiens et 82€ les week-ends et les jours fériés.

*Toute réservation non décommandée par écrit avant 72h (hors samedi et dimanche) est facturée. Cette mesure est également valable pour les parcours gratuits.*

## RÉSERVATIONS

Service des publics :  
T. : +33 (0)3 20 69 23 67  
F. : +33 (0)3 20 69 23 61  
[musee.publics@ville-roubaix.fr](mailto:musee.publics@ville-roubaix.fr)



# Animations jeunes publics

---

Sensibiliser dès le plus jeune âge  
Les Bouts d'choux  
Les plus grands  
Les Ados  
La création assistée par ordinateur

## Sensibiliser dès le plus jeune âge

L'ensemble des animations que nous proposons s'appuie sur nos collections textiles, Beaux-Arts et Arts Appliqués. L'observation, dans les salles, de certaines œuvres amène une démarche créative au sein de l'atelier.

L'objectif de nos séances d'animations est de développer chez les jeunes des capacités d'observation, d'analyse et d'expression et de les sensibiliser à la pratique des arts plastiques en associant en permanence ludisme et plaisir.

Les propositions qui leur sont faites prennent appui sur leurs découvertes, sur leurs expériences quotidiennes et servent de tremplin à leur imagination. Nos ateliers doivent être entendus comme un travail d'équipe entre notre médiateur culturel et l'enseignant ou l'animateur du groupe où chacun intervient, fort de ses expériences.

Menées par des intervenants culturels qualifiés, les séances d'animations se déroulent sur 1h30 à 2h, selon l'âge des jeunes. Les classes sont admises dans leur effectif complet et pour un confort d'écoute et un travail de qualité, deux animateurs encadrent les classes et les groupes de niveau maternelle. Les groupes de centres sociaux sont composés de 12 personnes.

Pour préparer votre venue, des visites guidées pour enseignants sont proposées.

**DURÉE** de 1h30 à 2h

### TARIFS

- Établissements roubaisiens : Gratuit
- Non-roubaisiens : 77€ en semaine 86€ le samedi après-midi, le dimanche, les jours fériés et en dehors des horaires habituels d'ouverture au public.

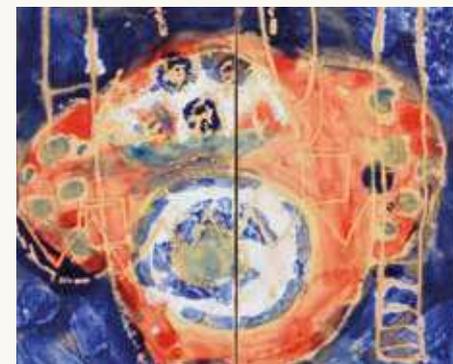
### RÉSERVATIONS

- Établissements scolaires  
Naïma Ladrouz et Nathalie Bernard  
Service des publics :  
T. (33/0)3 20 69 23 67  
musee.publics@ville-roubaix.fr
- Centres sociaux et centres de loisirs  
Service des publics :  
Jean-Luc Houzé  
T. +33 (0)3 20 69 92 29

Le musée n'est pas accessible avant 11h, hors réservations jeunes publics. Toutes les réservations sont à effectuer au minimum 30 jours avant la date souhaitée. Toute réservation non décommandée avant 72h (hors samedi et dimanche) est facturée. Cette mesure est également valable pour les animations et visites guidées gratuites.

Le musée ne dispose pas d'espace de pique-nique.

## Les Bouts d'choux Niveau maternelle



### AUTOUR DES EXPOSITIONS

*Au pays des monstres de Leopold Chauveau (1870-1940)*

7 nov. 2020 au 7 fév. 2021

#### Monstre de compagnie

Léopold Chauveau donne vie à un monde étrange fait de monstres. Ils sont tantôt humains, animaux, végétaux ou minéraux, tantôt drôles, maladroits, inquiétants ou attachants. Les aléas d'une forme en mousse expansée nous entraînent vers une drôle d'association empreinte d'émotion et de sentiment pour en faire notre monstre de compagnie.



### AUTOUR DE NOS COLLECTIONS

#### La réhabilitation

Niveau grands

Uniquement dans les salles

De l'ancienne piscine à l'actuel musée : repérages, traces, matériaux, transformations, décoration... serviront à comprendre ce qu'était et ce qu'est devenu le bâtiment.

#### Modelage éphémère

Niveau grands

À l'aide de boulettes de terre et de quelques outils, chaque enfant donne de la consistance à une armature représentant un corps. La terre à modeler devient chair. Attention, tout comme le sculpteur qui ne conserve que très rarement cette étape de modelage, la réalisation est détruite en fin d'animation.

#### États de terre

Des supports très variés servent de terrain de jeux à la terre sous tous ses états : fraîche, sèche, cuite, vernissée... L'enfant caresse, tapisse, effleure, presse, estampe... L'animation n'est qu'expériences, elles ne sont pas conservées.



## Plaque d'argile

### Niveau moyens et grands

Une plaque d'argile humide pour dessiner un poisson. Des outils pour estamper, tamponner, strier... afin de lui donner de la parure. Extraire le poisson, tester les ondulations, garder le bon mouvement sans tension au séchage. Cuisson nécessaire : 20 €.

## Parure de terre

Les moulages d'un ours, d'un crapaud ou d'un canard attendent leurs parures en terre blanche, noire ou rouge. Un travail de graphisme et de motif pour traduire l'apparence du pelage, pour évoquer l'environnement de l'animal. Une expérimentation avec l'argile. L'animation n'est qu'expérience. La réalisation n'est pas conservée.

## Émaillage

### Niveau moyens et grands

Une pièce en biscuit à mettre en couleurs dans différents bains d'émaux ou d'engobes selon l'âge. Des motifs au pinceau rehaussent le tout. Une approche de l'émaillage qui nécessite une cuisson (20 €).

## Le mouvement

### Niveau grands

Le musée propose un tour d'horizon sur le mouvement et ses représentations. Le mime permet un travail sur le ressenti. L'illusion du mouvement est donnée à l'aide de divers outils pour travailler sur la gestuelle ou à travers une succession de personnages dans différentes postures.

## Le bestiaire

Du lapin au cheval, en passant par le singe, la tortue ou l'otarie, les attitudes, les pelages et les matériaux utilisés sont décrits. En atelier, chaque enfant réalise un animal en partant soit de formes très simplifiées, soit, pour les plus grands, en jouant avec des lettres ou des chiffres qui, par le biais de l'imagination, se transformeront en une abeille, un perroquet, un cygne ou un marabout.

## Points d'appuis

### Niveau moyens et grands Uniquement dans les salles

Les personnages de nos œuvres prennent des attitudes, des postures. Par le mime, chaque enfant imite ces positions, joue avec son propre corps, ressent les limites de ce dernier, prend conscience des points d'appuis qui lui sont nécessaires. Tête, genoux, pieds et coudes sont très utiles dans ce parcours où quelques croquis permettent de pointer nos appuis.

## Le corps

L'analyse du schéma corporel et de l'évolution de sa représentation à travers les œuvres de nos collections sert de fil conducteur dans nos salles. L'atelier, pour les petits, propose de réaliser, soit un personnage en papier ou en terre, soit une représentation graphique. Pour les moyens et les grands, le même principe est utilisé tout en insistant davantage sur les détails et les articulations.

## Le rythme

Le rythme peut être donné par la composition, par le graphisme, par la couleur, par le motif... En atelier, des sons et des bruitages sont transcrits par des jeux de lignes, de motifs et de couleurs.

## Le portrait

En buste, de trois-quarts, en pied, réaliste ou non, des éléments descriptifs permettent de réaliser un portrait avec pour objectif de l'inscrire dans un cadre.



## Les expressions

Sous la conduite du mime, les enfants découvrent les différentes expressions présentes dans les œuvres des collections. En atelier, chaque expression est traduite par une gestuelle adaptée. La couleur intervient pour la renforcer.

## Fenêtre sur...

### Niveaux moyens et grands

À partir d'une image donnée, chaque enfant crée une nouvelle situation en intervenant sur le format, les dimensions et le cadrage : je cache, je dévoile, j'ouvre, je transforme...

## Le paysage

### Niveaux moyens et grands

L'observation de paysages marins, ruraux et urbains, de leurs éléments fluides et solides, des états passagers de l'atmosphère, permet de réinvestir ces notions en atelier. Les enfants créent leur propre paysage. Une base est donnée : la ligne d'horizon... pour le reste, place à l'imagination.

## Histoire en expérience...

### Niveau petits

Une histoire traverse les œuvres ainsi que le bâtiment. Par le biais d'une seule couleur, elle est illustrée. Dilution, compacité, épaisseur et gestuelle sont évoquées en peinture. Les enfants expérimentent.

## La nature morte

### Niveaux moyens et grands

L'observation des éléments des natures mortes, de leurs compositions, des rapports de formes, de couleurs, de matières, de leurs cadrages amène, en atelier, à travailler la nature morte par la technique du collage.

## L'ombre et la lumière

### Niveaux moyens et grands

Trouver les sources de lumière, chercher ses ombres colorées, portées, estompées ou dégradées pour parvenir à un jeu entre le clair et l'obscur.



## Les couleurs

Couleurs primaires, couleurs secondaires, tons chauds ou froids, contrastes, valeurs et camaïeux sont abordés. L'atelier n'est que taches, touches et traces pour s'essayer à toutes ces notions.



## Les ambiances

### Niveau moyens et grands

Le sujet mais également les couleurs, le cadrage et le format créent l'ambiance d'une œuvre. Pour mieux la comprendre, les enfants la transforment par découpes, collages, superpositions, ajouts de couleurs.



## La profondeur

### Niveau moyens et grands

Comment est restituée la notion de profondeur ? L'importance des couleurs, de la composition, des différents plans et des échelles est analysée. En atelier, chaque enfant imagine son propre espace en travaillant sur les contraires: devant/derrière, grand/petit, clair/foncé et caché/montré.



## Verdure révélée

### Animation de saison : d'avril à août

Fougère pressée, feuille de vigne sulfatée, chlorophylle fixée. Un herbier constitué de feuillages de notre jardin tinctorial et de notre collection au tatin surprenant. Pressez-vous à la cueillette.



## Vue, toucher, ouïe, odorat



### Uniquement dans les salles

Ces sens sont exploités à l'aide de l'ensemble des collections du musée, du bâtiment, du parcours des sens créé par Christian Astuguevieille, ainsi qu'avec des outils réalisés par l'équipe d'animateurs. Aucune création plastique n'est effectuée, seules des expériences ponctuent la séance. Plusieurs objectifs : connaître ces 4 sens, les mettre en éveil et déclencher des sensations par rapport à l'ensemble des collections du musée, élaborer un vocabulaire sensoriel.

## Le textile et les motifs

À partir des différents types de motifs présents dans les collections textiles mais également Beaux-Arts du musée, chaque enfant choisit un motif (pochoir) et le retravaille sur des supports et des formats différents, avec des techniques et des gestuelles variées.



## Le textile et les vêtements

L'analyse des vêtements, de leurs utilités, de leurs accessoires, associée à une réflexion mimée du mot «s'habiller», se concrétise en atelier par un travail sur la parure à l'aide de mini-patrons.



## Le tissage

### Niveaux moyens et grands

Les notions de chaîne, de trame, de croisement de fils amènent chaque enfant à la réalisation d'un tissage où des bandes de tissus rencontrent fils, cordons, végétaux et papiers.



## Le textile et les couleurs

### Niveaux moyens et grands

Les notions de gammes et d'ambiances colorées sont abordées avant que chaque enfant ne crée sa propre planche tendance.



## Le textile et les matières

### Niveaux moyens et grands

L'observation visuelle de pièces textiles des collections du musée jumelée à une approche tactile, sonore, voire olfactive, d'échantillons permet, en atelier, d'imaginer un objet fait de fils, de papiers, de feutre, de tissus noués, agrafés, enrobés. Pour les petits, la création s'apparente à un bas-relief.



## Le textile et autres compositions

All over, semis, et autres rayures, inspirent aux enfants différents types de compositions. Chaque enfant choisit un motif qu'il organise dans l'espace de la feuille en rayures, carreaux, all over, semis...



## La sérigraphie

La création d'un motif à l'aide de formes géométriques dans un cadre de sérigraphie permet de jouer avec une, deux ou trois couleurs et de décliner ainsi un jeu de superposition, de tête-bêche, de bordure...



## Les teintures

### Animation de saison : d'avril à août

En partant des différents colorants utilisés (naturels ou industriels), l'atelier propose un travail par pliages. La teinture se fait à froid avec des colorants pour peinture.



## Le vitrail

Le vitrail, présent dans les collections du musée et également au sein du bâtiment, est essentiellement abordé sous son aspect esthétique. En atelier, la création est basée sur la transparence, l'opacité ou la translucidité.



# Les plus grands

## Niveau primaire

-  Bâtiment
-  Sculpture
-  Vitrail
-  Peinture
-  Textile
-  Céramique
-  Jardin tinctorial

### AUTOUR DES EXPOSITIONS

*Eugène Dodeigne (1923-2015):  
Une Rétrospective*  
7 nov. 2020 au 7 fév. 2021

#### Petit combat

Une masse compacte et dure, de la pierre ou du marbre, qu'Eugène Dodeigne a choisie pour son combat. Il taille à vif, il sculpte, il entaille en laissant des traces comme des cicatrices de la condition humaine. À notre bloc d'argiles séchées pour y trouver une énergie, pour y créer une tension, pour y former des rythmes, pour y mener notre petit combat.

*Joseph Bernard (1866-1931): De pierre et de volupté*  
20 mars au 20 juin 2021

#### De l'intérieur

Une masse compacte et dure, de la pierre ou du marbre, qu'Eugène Dodeigne a choisie pour son combat. Il taille à vif, il sculpte, il entaille en laissant des traces comme des cicatrices de la condition humaine. À notre bloc d'argiles séchées pour y trouver une énergie, pour y créer une tension, pour y former des rythmes, pour y mener notre petit combat.



### AUTOUR DE NOS COLLECTIONS

#### Modelage éphémère

À l'aide de boulettes de terre et de quelques outils, chaque enfant donne de la consistance à une armature représentant un corps. La terre à modeler devient chair. Attention, tout comme le sculpteur qui ne conserve que très rarement cette étape de modelage, la réalisation est détruite en fin d'animation.

#### Plaque d'argile

Une plaque d'argile humide pour dessiner un poisson. Des outils pour estamper, tamponner, strier... afin de lui donner de la parure. Extraire le poisson, tester les ondulations, garder le bon mouvement sans tension au séchage. Cuisson nécessaire : 20 €

#### Moulage

Fermer les deux parties d'un moule en plâtre préalablement tapissé de terre. Démouler pour en retirer l'animal en argile creux sans tête ni queue. Imaginer enfin les parties manquantes pour en faire une sculpture inédite. Cuisson nécessaire : 20 €

#### Émailage

Une pièce en biscuit à mettre en couleurs dans différents bains d'émaux ou d'engobes. Des motifs au pinceau rehaussent le tout. Une approche de l'émailage qui nécessite une cuisson (20 €).

#### Négritude

*Uniquement pour les classes de cm1 et de cm2*

*l'abolition de l'esclavage* de Marcel Gromaire.  
*La chasse au nègre* de Félix Martin.  
*Les esclaves à vendre* de Jean-Léon Gérôme.  
Être noir, être fort, être machine, être exploitable. Ces œuvres témoignent d'une époque révolue, renferment l'inacceptable. Mais, aujourd'hui, qu'en est-il vraiment ?

#### Le bestiaire anatomique

Les animaux de nos collections, leurs attitudes, leurs mouvements, leurs morphologies nous amènent à une radiographie imaginaire qui devient réelle, en atelier, en s'inspirant de mandibules, fémurs, crânes ou tibias animaliers. L'association de ces ossements nous amène à la création de races imaginaires.

#### Le bestiaire

Les attitudes, les mouvements, les rendus des pelages, les matériaux utilisés donnent à voir une véritable ménagerie. En atelier, l'accent porte sur l'analyse et la restitution du mouvement et des postures.

#### Points d'appuis

*Uniquement dans les salles*

Les personnages de nos œuvres prennent des attitudes, des postures. Par le mime, chaque enfant imite ces positions, joue avec son propre corps, ressent les limites de ce dernier, prend conscience des points d'appuis qui lui sont nécessaires. Tête, genoux, pieds et coudes sont très utiles dans ce parcours où quelques croquis permettent de pointer nos appuis.



## La mythologie grecque

*Uniquement dans les salles*

Poséidon, Pan, Artémis, Amphitrite, Iphigénie... autant de récits, de croyances, de légendes de la Grèce antique.



## Le corps

Le schéma corporel et l'évolution de sa représentation à travers les œuvres des collections du musée nous inspirent. En atelier, quelques postures où proportions et articulations sont travaillées.



## Le mouvement

Changement de position, de geste, mouvement suggéré ou représenté, idée d'instantanéité ou de durée... autant de propositions utilisées pour animer un personnage.



## Le portrait

Portrait en buste, de trois quarts ou en pied, portrait réaliste, portrait prétexte, relations entre formes et fonds... la transcription des éléments du visage associée aux notions de proportions conduit à la réalisation d'un portrait qui s'inscrit sur un fond.



## Le rythme

Le rythme peut être donné par la composition, par le graphisme, par la couleur, par le motif... En atelier, des sons et des bruitages sont transcrits par des jeux de lignes, de motifs et de couleurs.



## Les expressions

Sous la conduite du mime, découverte des différentes expressions présentes dans les œuvres du musée. Mais, attention, « J'ai l'œil sur cette tête de linotte qui n'a pas sa langue dans sa poche ». Le mime, associé à certaines expressions de la langue française, alimente l'imagination.



## Écriture et sonorité

*Uniquement dans les salles*

Une autre lecture pour une autre description de l'œuvre. D'autres dimensions sont données par la parole, l'écriture, le bruitage et le dessin : mise en sonorité, travail sur les variations du son et le corps de la lettre... Donner une autre orchestration.



## Le paysage

L'observation de paysages marins, ruraux et urbains, de leurs éléments fluides et solides, des emboîtements de plans, des états passagers de l'atmosphère, amène les enfants à travailler la profondeur grâce aux dégradés de couleurs.



## Les ambiances

Le sujet mais également les couleurs, le cadrage, le format, créent l'ambiance d'une œuvre. À partir d'une même image, chaque enfant imagine deux ambiances opposées par le jeu des couleurs et des matières.



## Propos d'hygiène

*Uniquement dans les salles*

Le concept architectural hygiéniste de La Piscine associé à la représentation, dans certaines de nos œuvres, des soins portés au corps, permettent d'aborder les notions d'hygiène.



## Les couleurs

Couleurs primaires, secondaires, tons chauds ou froids, valeurs et camaïeux sont abordés. En atelier : création de nuances et d'ambiances colorées à l'aide de différents outils et médiums.



## L'ombre et la lumière

L'approche de différentes sources d'éclairage et de leurs effets amène à la transcription plastique de ces jeux d'ombre et de lumière, grâce à différents outils.



## La profondeur

Les couleurs, la composition, les différents plans, les échelles amènent à la restitution de la profondeur. Les enfants imaginent un espace en utilisant ces illusions.



## La nature morte

L'observation des éléments des natures mortes, de leurs compositions, des rapports de formes, de couleurs, de matières, de leurs cadrages amène, en atelier, à réaliser une nature morte grâce à diverses techniques.



## Dimension, format, cadrage

À partir d'une image donnée, chaque enfant crée une nouvelle situation en intervenant sur le format, les dimensions et le cadrage : je cache, je dévoile, j'ouvre, je transforme...



## Lectures

Mais que lit-on dans un musée ? Les œuvres de nos collections mais également la signalétique amènent différentes lectures. En atelier, la photocopie d'une œuvre se verra modifiée en retravaillant l'image et les couleurs.



## Spatialité

Une arche, une voûte, une trouée, différents plans, différents tracés, différentes proportions... Peinture, sculpture et architecture se côtoient pour parler d'espace. À partir d'un dessin systématique, on parvient à une traduction de l'espace en trois dimensions.



## Verdure révélée

*Animation de saison : d'avril à août*

Fougère pressée, feuille de vigne sulfatée, chlorophylle fixée.

Un herbier constitué de feuillages de notre jardin tinctorial et de notre collection au tannin surprenant. Pressez-vous à la cueillette.



## Vue, toucher, ouïe, odorat

*Uniquement dans les salles*

La vue, le toucher, l'ouïe et l'odorat sont exploités à l'aide de l'ensemble des collections du musée, du bâtiment, du parcours des sens créé par Christian Astuguevieille, ainsi qu'avec des outils réalisés par l'équipe d'animateurs. Aucune création plastique n'est effectuée, seules des expériences ponctuent la séance. Plusieurs objectifs : connaître ces 4 sens, les mettre en éveil, déclencher des sensations par rapport à l'ensemble des collections du musée, élaborer un vocabulaire sensoriel.



## Le textile et les vêtements

L'analyse des vêtements, de leurs utilités, de leurs accessoires, associée à une réflexion mimée du mot "s'habiller", se concrétise en atelier par un travail sur la parure à l'aide de patrons miniatures.



## Le textile et les couleurs

OU **le textile et les compositions**

Ces deux animations ont lieu dans l'atelier de CAO (création assistée par ordinateur).

→ p.75



## Le textile et les matières

L'observation de pièces textiles des collections du musée jumelée à une approche tactile, sonore, voire olfactive, d'échantillons, permet, en atelier, d'imaginer un objet fait de fils, de papiers, de feutre, de tissus noués, agrafés, enrobés.



## La teinture et les réserves

*Animation de saison : d'avril à août*

Depuis les colorants utilisés, en passant par les problèmes de fixation de couleur et de qualité colorée, l'atelier propose un travail par pliages, liages, voire compressions de tissus. La teinture se fait à froid avec des colorants pour peinture.



## Le textile et les motifs

La présence du motif dans nos collections textiles, Beaux-Arts, design mais également à travers la décoration du bâtiment éveille l'imagination. Un motif de base sera exploité sur des supports différents, sur des formats différents et avec des techniques et des gestuelles variées.



## Le tissage

De l'ourdissage au tissage en passant par les armures et les apprêts... Autant de termes techniques pour parvenir à la création d'un tissage où diverses bandes de tissus s'associent à des fils, des cordons, des végétaux, des papiers...



## La sérigraphie

La création d'un motif à l'aide de formes géométriques dans un cadre de sérigraphie permet de jouer avec les compositions et les couleurs et de sérigraphier sur différents supports.



## Le vitrail

Présent dans les collections du musée mais également au sein du bâtiment, le vitrail est abordé pour ses aspects esthétique et technique. Sa place et son rôle dans l'architecture sont évoqués. Une création sur calque, associée à différentes techniques, permet d'exploiter les notions de transparence, d'opacité



## La réhabilitation

*Uniquement dans les salles*

De l'ancienne piscine à l'actuel musée : repérages, traces, matériaux, transformations, décoration... serviront à comprendre ce qu'était et ce qu'est devenu le bâtiment.



# Les ados

## Niveaux collège et lycée

-  Bâtiment
-  Sculpture
-  Vitrail
-  Peinture
-  Textile
-  Céramique
-  Jardin tinctorial

### AUTOUR DES EXPOSITIONS

*Eugène Dodeigne (1923-2015):*

*Une Rétrospective*

7 nov. 2020 au 7 fév. 2021

#### Petit combat

Une masse compacte et dure, de la pierre ou du marbre, qu'Eugène Dodeigne a choisie pour son combat. Il taille à vif, il sculpte, il entaille en laissant des traces comme des cicatrices de la condition humaine. À notre bloc d'argiles séchées pour y trouver une énergie, pour y créer une tension, pour y former des rythmes, pour y mener notre petit combat.

*Joseph Bernard (1866-1931) : De pierre*

*et de volupté*

20 mars au 20 juin 2021

#### De l'intérieur

Une masse compacte et dure, de la pierre ou du marbre, qu'Eugène Dodeigne a choisie pour son combat. Il taille à vif, il sculpte, il entaille en laissant des traces comme des cicatrices de la condition humaine. À notre bloc d'argiles séchées pour y trouver une énergie, pour y créer une tension, pour y former des rythmes, pour y mener notre petit combat.



### AUTOUR DE NOS COLLECTIONS

#### Modelage éphémère

À l'aide de boulettes de terre et de quelques outils, chaque enfant donne de la consistance à une armature représentant un corps. La terre à modeler devient chair. Attention, tout comme le sculpteur qui ne conserve que très rarement cette étape de modelage, la réalisation est détruite en fin d'animation.

#### Plaque d'argile

Une plaque d'argile humide pour dessiner un poisson. Des outils pour estamper, tamponner, strier... afin de lui donner de la parure. Extraire le poisson, tester les ondulations, garder le bon mouvement sans tension au séchage. Cuisson nécessaire : 20 €

#### Moulage

Fermer les deux parties d'un moule en plâtre préalablement tapissé de terre. Démouler pour en retirer l'animal en argile creux sans tête ni queue. Imaginer enfin les parties manquantes pour en faire une sculpture inédite. Cuisson nécessaire : 20 €

#### Émaillage

Une pièce en biscuit à mettre en couleurs dans différents bains d'émaux ou d'engobes. Des motifs au pinceau rehaussent le tout. Une approche de l'émaillage qui nécessite une cuisson (20€).

#### Le mouvement

Par quels moyens le mouvement peut-il être représenté ? La création d'un flip-book permet d'animer un personnage en réinvestissant certaines propositions.

#### Le corps

*Niveau collège*

Le schéma corporel et l'évolution de sa représentation à travers les œuvres des collections du musée nous inspirent, en atelier, quelques postures où proportions et articulations sont travaillées.

#### Le bestiaire anatomique

Les animaux de nos collections, leurs attitudes, leurs mouvements, leurs morphologies nous amènent à une radiographie imaginaire qui devient réelle, en atelier, en s'inspirant de mandibules, fémurs, crânes ou tibias animaliers. L'association de ces ossements nous amène à la création de races imaginaires.



#### Le bestiaire

*Niveau collège*

À travers les collections animalières des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles, observation, analyse et description de l'évolution de la représentation de l'animal (diversification des espèces, regards portés sur l'animal, techniques utilisées). En atelier, attitude et mouvement doivent caractériser un animal donné avant de traduire son pelage.

#### La mythologie grecque

*Uniquement dans les salles*

Poséidon, Pan, Artémis, Amphitrite, Iphigénie... autant de récits, de croyances, de légendes de la Grèce antique.



### Propos d'hygiène

#### *Uniquement dans les salles*

Le concept architectural hygiéniste de la Piscine associé à la représentation, dans certaines de nos œuvres, des soins portés au corps, permettent d'aborder les notions d'hygiène.

### Écriture et sonorité

#### *Uniquement dans les salles*

Une autre lecture pour une autre description de l'œuvre. D'autres dimensions sont données par la parole, l'écriture, le bruitage et le dessin : mise en sonorité, travail sur les variations du son et le corps de la lettre... donner une autre orchestration.

### Dimension, format, cadrage

L'incidence des dimensions, des formats et des cadrages sur l'œuvre. À partir d'une image donnée, chacun crée une nouvelle situation en jouant avec ces trois notions.

### Les expressions

Quelle que soit l'expression, notre corps manifeste des signes extérieurs qui traduisent un sentiment, une émotion. Des expressions de la langue française nous permettent, en atelier, de travailler l'imaginaire.

### Le rythme

Le rythme peut-être donné par la composition, par le graphisme, par la couleur, par le motif, par la gestuelle... la création de divers sons et bruitages permet d'appliquer ces données.

### Le portrait

Portrait en buste, de trois quarts ou en pied, portrait réaliste, portrait prétexte, relations entre formes et fonds... la transcription des éléments du visage associée aux notions de proportions conduit à la réalisation d'un portrait qui s'inscrit sur un fond.



### Les couleurs

#### *Niveau collège*

Couleurs, mélanges, camaïeux, tons et contrastes permettent un survol de l'ensemble des collections du musée. En atelier, l'association de plusieurs couches picturales utilisant différents matériaux et outils produit des ambiances colorées variées.

### La perspective

Les différents artifices utilisés par les peintres pour donner l'illusion de la troisième dimension. La perspective linéaire à point central de fuite est expérimentée lors de l'atelier.

### Les ambiances

Le sujet mais également les couleurs, le cadrage, le format, créent l'ambiance d'une œuvre. Une œuvre, une ambiance, une lecture. Un mot donné, une autre ambiance, une autre lecture.



### Lectures

À travers les collections du musée, cette animation propose une émergence de suggestions de lectures par le titre, par la symbolique, par les couleurs, par l'analyse comparative. En partant de reproductions, chacun en atelier, perturbe ou modifie une lecture d'œuvre.

### Spatialité

Une arche, une voûte, une trouée, différents plans, différents tracés, différentes proportions... Peinture, sculpture et architecture se côtoient pour parler d'espace. À partir d'un dessin systématique, on parvient à une traduction de l'espace en trois dimensions.



### Vue, toucher, ouïe, odorat

#### *Uniquement dans les salles*

La vue, le toucher, l'ouïe et l'odorat sont exploités à l'aide de l'ensemble des collections du musée, du bâtiment, du parcours des sens créé par Christian Astuguevieille, ainsi qu'avec des outils réalisés par l'équipe d'animateurs. Aucune création plastique n'est effectuée, seules des expériences ponctuent la séance. Plusieurs objectifs : connaître ces 4 sens, les mettre en éveil, déclencher des sensations par rapport à l'ensemble des collections du musée, élaborer un vocabulaire sensoriel.



## La teinture et les réserves

*Animation de saison :  
d'avril à août*

Depuis les colorants utilisés en passant par les problèmes de fixation de couleur et de qualité colorée, l'atelier propose un travail sur les réserves par liages, par application de paraffine, par coutures, par pliages, par compressions de tissu...

## Le tissage

De l'ourdissage au tissage en passant par les armures et les apprêts... Autant de termes techniques pour parvenir à la création d'un tissage où diverses bandes de tissus s'associent à des fils, des cordons, des végétaux, des papiers... Une réalisation où la création joue avec la technique.

## Le textile et les vêtements

Il ne s'agit pas d'une animation mais d'un parcours guidé d'1 heure. Une approche des vêtements présents dans les collections du musée permet d'analyser leurs formes, leurs matières, leurs couleurs, leurs accessoires et de les associer à une tendance.



## Le textile et les matières

L'observation visuelle de pièces textiles des collections du musée jumelée à une approche tactile, sonore, voire olfactive, d'échantillons, permet, en atelier, la création d'un échantillon fait de fils, de papiers, de feutre, de tissus noués, agrafés, enrobés....

## Le textile et les couleurs

OU **le textile et les compositions**

Ces deux animations ont lieu dans l'atelier de CAO (création assistée par ordinateur).

→ p.75

## La sérigraphie

La création d'un motif dans un cadre de sérigraphie permet de jouer avec les compositions et les couleurs et de sérigraphier sur différents supports.

## La réhabilitation

*Uniquement dans les salles*

De l'ancienne piscine à l'actuel musée : repérages, traces, matériaux, transformations, décoration... serviront à comprendre ce qu'était et ce qu'est devenu le bâtiment.



# La création assistée par ordinateur

**Niveaux primaire, collège et lycée**  
**Les plus grands et les ados**

Pour ses 10 ans, la salle de création assistée par ordinateur (CAO) du musée La Piscine s'est refait une jeunesse grâce à la générosité de la Fondation ANBER et de la Société des Amis du musée. De 10 postes de travail, nous passons aujourd'hui à un matériel plus performant : 16 postes, scanner et imprimantes couleurs pour remettre à l'honneur nos animations CAO.



## Le textile et les couleurs

Un aperçu des gammes colorées, des ambiances colorées et des tendances permet en travaillant sur les gammes, d'en associer une à une fonction vestimentaire.

## Le textile et les compositions

Compositions variées, notion de répétition et analyse du rapport au format amènent les enfants à réaliser une composition adaptable à plusieurs formats.



## Scénographie

Textile, design, peinture, sculpture, accessoire de mode... Jeux de proportion, jeux de couleur, jeux de lumière. Un dossier d'œuvres pour une mise en espace pertinente et inattendue.

## Un mouvement animé

Un vélo, un coq, un train, une baigneuse... autant de sujets mis en mouvement par leur multiplication et par leur découpage séquentiel.





### Propos d'hygiène

#### Uniquement dans les salles

Le concept architectural hygiéniste de la Piscine associé à la représentation, dans certaines de nos œuvres, des soins portés au corps, permettent d'aborder les notions d'hygiène.

### Écriture et sonorité

#### Uniquement dans les salles

Une autre lecture pour une autre description de l'œuvre. D'autres dimensions sont données par la parole, l'écriture, le bruitage et le dessin : mise en sonorité, travail sur les variations du son et le corps de la lettre... donner une autre orchestration.

### Dimension, format, cadrage

L'incidence des dimensions, des formats et des cadrages sur l'œuvre. À partir d'une image donnée, chacun crée une nouvelle situation en jouant avec ces trois notions.

### Les expressions

Quelle que soit l'expression, notre corps manifeste des signes extérieurs qui traduisent un sentiment, une émotion. Des expressions de la langue française nous permettent, en atelier, de travailler l'imaginaire.

### Le rythme

Le rythme peut-être donné par la composition, par le graphisme, par la couleur, par le motif, par la gestuelle... la création de divers sons et bruitages permet d'appliquer ces données.

### Le portrait

Portrait en buste, de trois quarts ou en pied, portrait réaliste, portrait prétexte, relations entre formes et fonds... la transcription des éléments du visage associée aux notions de proportions conduit à la réalisation d'un portrait qui s'inscrit sur un fond.

### Lectures

À travers les collections du musée, cette animation propose une émergence de suggestions de lectures par le titre, par la symbolique, par les couleurs, par l'analyse comparative. En partant de reproductions, chacun en atelier, perturbe ou modifie une lecture d'œuvre.

### Spatialité

Une arche, une voûte, une trouée, différents plans, différents tracés, différentes proportions... Peinture, sculpture et architecture se côtoient pour parler d'espace. À partir d'un dessin systématique, on parvient à une traduction de l'espace en trois dimensions.

### Vue, toucher, ouïe, odorat

#### Uniquement dans les salles

La vue, le toucher, l'ouïe et l'odorat sont exploités à l'aide de l'ensemble des collections du musée, du bâtiment, du parcours des sens créé par Christian Astuguevieille, ainsi qu'avec des outils réalisés par l'équipe d'animateurs. Aucune création plastique n'est effectuée, seules des expériences ponctuent la séance. Plusieurs objectifs : connaître ces 4 sens, les mettre en éveil, déclencher des sensations par rapport à l'ensemble des collections du musée, élaborer un vocabulaire sensoriel.



### La teinture et les réserves

*Animation de saison :  
d'avril à août*

Depuis les colorants utilisés en passant par les problèmes de fixation de couleur et de qualité colorée, l'atelier propose un travail sur les réserves par liages, par application de paraffine, par coutures, par pliages, par compressions de tissu...

### Le tissage

De l'ourdissage au tissage en passant par les armures et les apprêts... Autant de termes techniques pour parvenir à la création d'un tissage où diverses bandes de tissus s'associent à des fils, des cordons, des végétaux, des papiers... Une réalisation où la création joue avec la technique.

### Le textile et les vêtements

Il ne s'agit pas d'une animation mais d'un parcours guidé d'1 heure. Une approche des vêtements présents dans les collections du musée permet d'analyser leurs formes, leurs matières, leurs couleurs, leurs accessoires et de les associer à une tendance.



### Le textile et les matières

L'observation visuelle de pièces textiles des collections du musée jumelée à une approche tactile, sonore, voire olfactive, d'échantillons, permet, en atelier, la création d'un échantillon fait de fils, de papiers, de feutre, de tissus noués, agrafés, enrobés....

### Le textile et les couleurs

OU **le textile et les compositions**

Ces deux animations ont lieu dans l'atelier de CAO (création assistée par ordinateur).

→ p.75

### La sérigraphie

La création d'un motif dans un cadre de sérigraphie permet de jouer avec les compositions et les couleurs et de sérigraphier sur différents supports.

### La réhabilitation

*Uniquement dans les salles*

De l'ancienne piscine à l'actuel musée : repérages, traces, matériaux, transformations, décoration... serviront à comprendre ce qu'était et ce qu'est devenu le bâtiment.



## La création assistée par ordinateur

Niveaux primaire, collège et lycée  
Les plus grands et les ados

Pour ses 10 ans, la salle de création assistée par ordinateur (CAO) du musée La Piscine s'est refait une jeunesse grâce à la générosité de la Fondation ANBER et de la Société des Amis du musée. De 10 postes de travail, nous passons aujourd'hui à un matériel plus performant : 16 postes, scanner et imprimantes couleurs pour remettre à l'honneur nos animations CAO.



### Le textile et les couleurs

Un aperçu des gammes colorées, des ambiances colorées et des tendances permet en travaillant sur les gammes, d'en associer une à une fonction vestimentaire.

### Le textile et les compositions

Compositions variées, notion de répétition et analyse du rapport au format amènent les enfants à réaliser une composition adaptable à plusieurs formats.



### Scénographie

Textile, design, peinture, sculpture, accessoire de mode... Jeux de proportion, jeux de couleur, jeux de lumière. Un dossier d'œuvres pour une mise en espace pertinente et inattendue.

### Un mouvement animé

Un vélo, un coq, un train, une baigneuse... autant de sujets mis en mouvement par leur multiplication et par leur découpage séquentiel.

