



## À QUI S'ADRESSE CE DOSSIER ? LES OBJECTIFS

Ce dossier pédagogique s'adresse aux enseignants des écoles élémentaires et des collèges, en particulier aux enseignants du cycle 3 (CM1-CM2-6<sup>e</sup>), dont les programmes d'enseignement prévoient l'étude des mythes et de leurs personnages, celle des figures du merveilleux, des créatures surnaturelles et autres êtres extraordinaires, dont regorge la mythologie.

La portée de cet outil pourra toutefois être étendue en amont au cycle 2 et au-delà du cycle 3 sur les autres niveaux du collège dans le cadre de l'éducation artistique et culturelle et de l'enseignement d'histoire des arts.

Ce dossier a pour objectif de fournir aux enseignants des outils pédagogiques et des supports pour préparer et animer, en autonomie sans l'accompagnement d'une médiatrice, une visite au musée des Beaux-Arts de Dijon sur le thème de la mythologie :

- Recenser les œuvres du musée qui peuvent être convoquées pour une visite sur la mythologie.
- Mettre en lumière les œuvres phares et proposer des analyses adaptées au niveau des élèves.
- Proposer des parcours sélectifs et cohérents au sein du musée à partir de sous-thèmes, tout en laissant la possibilité à l'enseignant de piocher dans l'un ou l'autre pour composer sa propre visite.
- Fournir des fiches d'activités et des outils « clé en main » pour faire travailler les élèves dans le musée.
- Proposer des prolongements pédagogiques à exploiter au retour en classe.

La mythologie figure également parmi les thèmes proposés par le musée dans le cadre des visites thématiques destinées aux scolaires et animées par les médiatrices, à partir du CE2. Ce dossier pourra donc être utile aussi aux enseignants qui viennent avec leur classe pour une visite guidée, qui pourront y trouver des outils pour préparer, compléter ou prolonger la visite.

Vous retrouverez à cette adresse toutes les activités éducatives des musées de Dijon, ainsi que les modalités pratiques :

[https://musees.dijon.fr/sites/default/files/Scolaires/PDF/mdijo160-programme-scolaire-bd-page\\_0.pdf](https://musees.dijon.fr/sites/default/files/Scolaires/PDF/mdijo160-programme-scolaire-bd-page_0.pdf)

La visite au musée s'inscrira dans un cadre pédagogique et prolongera ou initiera une séquence sur les mythes et les figures mythologiques. Elle aura pour objectif de permettre aux élèves de :

- Découvrir les récits mythologiques à travers les représentations dans les œuvres d'art.
- Comprendre comment les mythes ont inspiré les artistes au cours des siècles et comment ils les ont représentés.
- Découvrir les figures et les personnages mythologiques et leur iconographie : savoir les reconnaître, les identifier, les caractériser.
- Découvrir le genre de la peinture mythologique.
- Acquérir des éléments de lexique pour décrire et analyser une œuvre d'art.



## NIVEAUX VISÉS, PLACE DANS LES PROGRAMMES

Programmes des enseignements du cycle 3 (texte consolidé, paru au BOEN du 26 juillet 2018).  
Extraits.

### • FRANÇAIS - Thèmes du programme :



#### CM1 - CM2

- **Héros / héroïnes et personnages** : « découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des types de héros / d'héroïnes » ; « comprendre les qualités et valeurs qui caractérisent un héros / une héroïne ».

→ On étudie : un récit, un conte ou une fable mettant en jeu un type de héros/d'héroïne.

- **Se confronter au merveilleux, à l'étrange** : « découvrir des récits mythologiques mettant en scène des personnages sortant de l'ordinaire ou des figures surnaturelles » ; « comprendre ce qu'ils symbolisent » ; « s'interroger sur le plaisir, la peur, l'attraction ou le rejet suscités par ces personnages ».

→ On étudie : en lien avec des représentations proposées par la peinture, la sculpture [...] un recueil de contes merveilleux ou de contes et légendes mythologiques.

#### Sixième

- **Le monstre, aux limites de l'humain** : « découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des figures de monstres » ; « comprendre le sens des émotions fortes que suscitent la description ou la représentation des monstres et le récit de l'affrontement avec eux » ; « s'interroger sur les limites de l'humain que le monstre permet de figurer et d'explorer ».

→ On étudie : en lien avec des documents permettant de découvrir certains aspects de la figure du monstre dans la peinture, la sculpture [...] des extraits choisis de l'Odyssée et/ou des Métamorphoses ; des contes merveilleux et des récits adaptés de la mythologie et des légendes antiques.

### • HISTOIRE - Thèmes du programme :



#### Sixième

- **Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au I<sup>er</sup> millénaire avant J.-C.** : « Confronter faits historiques et croyances. Les récits mythiques et bibliques sont mis en relation avec les découvertes archéologiques. »

### • ARTS PLASTIQUES - Thèmes du programme :



- **La représentation plastique et les dispositifs de présentation** : « La narration visuelle : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter ».



• **HISTOIRE DES ARTS ET PEAC** - Objectifs :

« Décrire une œuvre en identifiant ses principales caractéristiques techniques et formelles à l'aide d'un lexique simple et adapté » ; « Émettre une proposition argumentée, fondée sur quelques grandes caractéristiques d'une œuvre, pour situer celle-ci dans une période et une aire géographique » ; « Exprimer un ressenti et un avis devant une œuvre » ; « Se repérer dans un musée, adapter son comportement au lieu et identifier la fonction de ses principaux acteurs ».

Compétences et connaissances travaillées :

- **Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art :**

« Identifier des personnages mythologiques ou religieux » → Connaissance de mythes antiques et récits fondateurs, notamment bibliques.

« Résumer une action représentée en image et en caractériser les personnages » → Caractéristiques et spécificités des discours (raconter, décrire, expliquer, argumenter, résumer, etc.)

- **Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création :**

« Mettre en relation un texte connu (récit, fable, poésie, texte religieux ou mythologique) et plusieurs de ses illustrations ou transpositions visuelles issues de diverses époques » → s'appuyer sur la fiche signalétique/cartel pour identifier une œuvre d'art.

- **Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial :**

« Effectuer une recherche en vue de préparer une sortie culturelle » ; « Se repérer dans un musée ou un lieu d'art par la lecture et la compréhension des plans et indications » → Identification et localisation d'une œuvre ou d'une salle.

• **SOCLE COMMUN :**

**Domaine 1 : Des langages pour penser et communiquer.**

« L'histoire des arts ainsi que les arts de façon générale amènent les élèves à acquérir un lexique et des formulations spécifiques pour décrire, comprendre et interroger les œuvres et langages artistiques ».

**Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine**

« En français, la fréquentation des œuvres littéraires, écoutées ou lues [...] construisent la culture des élèves, contribuent à former leur jugement esthétique et enrichissent leur rapport au monde. »

« L'enseignement des arts apprend aux élèves à identifier des caractéristiques qui inscrivent l'œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique »

« Par l'enseignement de l'histoire des arts, il accompagne l'éducation au fait historique d'une perception sensible des cultures, de leur histoire et de leurs circulations. En arts plastiques, en éducation musicale et en français, les élèves organisent l'expression d'intentions, de sensations et d'émotions en ayant recours à des moyens choisis et adaptés. »



## INTRODUCTION

### Qu'est-ce qu'un mythe ?

La mythologie désigne un ensemble de récits légendaires qui étaient contés par les anciens peuples pour exprimer leurs croyances et la façon dont ils concevaient le monde et leur environnement. Les mythes grecs relèvent à la fois de la religion, de la science et de la littérature : ils sont l'expression de croyances en un panthéon divin, mais ils sont aussi l'explication des phénomènes de la nature, de la naissance de l'univers, de l'origine du ciel, de la Terre ou des phénomènes climatiques. Les mythes sont une tentative des hommes, avant la science, d'expliquer ce qu'ils voient autour d'eux et de comprendre leur place dans l'univers. Ils sont le reflet d'une société tout entière. Ils peuvent n'être aussi que de simples contes divertissants à caractère littéraire et généalogique et n'expliquer rien du tout.

### Les sources

Le contenu de la mythologie grecque est complexe et foisonnant. Il existe d'innombrables récits d'époques et d'origines diverses, et de nombreuses variantes selon les régions, les auteurs et les époques. Les mythes tel que nous les connaissons, sont la création de grands poètes grecs et romains, qui les ont mis par écrit et nous les ont transmis, certains de manière grave et profonde (Hésiode), empreints de religiosité (les Tragiques grecs), d'autres de manière légère et divertissante (Ovide). Généralement les poètes romains rapportaient ces récits sans y croire véritablement, avec légèreté et en les tournant en dérision, tandis que les grecs étaient en prise directe avec ces légendes, ne les mettaient aucunement en doute et les rapportaient avec sérieux.

### Les principaux auteurs

- **Homère** : *L'Illiade* et *L'Odyssée* sont les plus anciens écrits connus de la Grèce et les plus anciennes œuvres de littérature grecque. Ils remonteraient à

mille ans avant Jésus-Christ.

- **Hésiode** (IX<sup>e</sup> ou VIII<sup>e</sup> siècle av. J.-C.) : auteur de deux poèmes *Les travaux et les jours*, qui témoigne des vies simples des hommes de son temps, et *La Théogonie* qui relate la création de l'univers, l'origine du monde et des généalogies divines. Ouvrage de mythologie capital.

- **Les Hymnes homériques** : 33 poèmes écrits à la gloire des dieux entre le VIII<sup>e</sup> et le IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C.

- **Pindare** (fin du VI<sup>e</sup> siècle av. J.-C.) : poète grec lyrique auteur d'Odes triomphales en l'honneur des athlètes vainqueurs de jeux, dans lesquels il relate des mythes ou y fait allusion.

- **Eschyle, Sophocle et Euripide** (fin du VI<sup>e</sup> et V<sup>e</sup> siècle av. J.-C.) : trois poètes grecs auteurs de tragédies ayant pour sujet la mythologie. L'une des principales sources d'information avec Homère.

- **Aristophane** (fin du V<sup>e</sup> siècle av. J.-C.) : grand poète comique d'Athènes, il se réfère souvent aux mythes dans ses œuvres.

- **Apollonios de Rhodes** (III<sup>e</sup> siècle av. J.-C.) : poète épique d'Alexandrie. Il relate en détail la Conquête de la Toison d'or dans *Les Argonautiques*, poème en quatre chants.

- **Pseudo-Apollodore** (I<sup>er</sup> ou II<sup>e</sup> siècle ap. J.-C.) : auteur d'une sorte d'abrégé de la mythologie grecque, œuvre volumineuse et très complète.

- **Pausanias** (II<sup>e</sup> siècle ap. J.-C.) : grand voyageur grec et auteur du premier guide touristique connu, rapporte les épisodes mythologiques qui se sont déroulés dans les lieux qu'il visite.

- **Ovide** (I<sup>er</sup> siècle av. J.-C.) : poète latin. Son œuvre *Les Métamorphoses* est un abrégé de la mythologie, il y raconte toutes les légendes de transformations des êtres humains et des dieux.

- **Virgile** (I<sup>er</sup> siècle av. J.-C.) : poète latin. Célèbre pour son *Enéide*, poème en douze chants qui raconte l'origine mythique de Rome.



## LA MYTHOLOGIE DANS LES COLLECTIONS DU MUSÉE DES BEAUX-ARTS DE DIJON

Bien que quelques œuvres du musée soient issues de civilisations non occidentales, dont elles abordent les croyances et les mythes, notamment la collection égyptienne, ce dossier portera uniquement sur la mythologie gréco-romaine, dont les œuvres sont les plus nombreuses, et les représentations, en lien avec les programmes scolaires, plus propices à l'évocation des mythes des Grecs et des Romains anciens.

### Deux grands types de représentations mythologiques peuvent être observés au musée :

- **Les représentations d'épisodes mythologiques précis** : inspirés des sources littéraires, dans lesquels les personnages sont insérés au sein d'une composition où s'agencent lignes et plans, couleurs et lumière, postures et expressions. Ces œuvres, le plus souvent des peintures, racontent une histoire et leur observation sera tout indiquée pour évoquer les récits mythologiques avec les élèves, où l'approche narrative sera privilégiée, ainsi que les choix iconographiques des artistes.

- **Les figures isolées** : souvent des sculptures, qui représentent un personnage mythologique seul, ou éventuellement un duo de personnages, sortis du contexte narratif. Ces œuvres ne racontent pas d'histoire particulière et pourront alors être observées avec les élèves dans une optique d'identification du personnage, de repérage des attributs qui le caractérisent, et d'analyse technique et plastique (technique employée, matériaux, posture du personnage, représentation du corps, musculature...)

### Diversité et choix des œuvres

Plus de cinquante œuvres mythologiques sont actuellement exposées dans les salles du musée. Leur réalisation s'étale de l'Antiquité jusqu'au X<sup>e</sup> siècle, mais la majorité des œuvres se concentre sur les périodes de la Renaissance et l'époque moderne : du XVI<sup>e</sup> au XIX<sup>e</sup> siècle. Ces représen-

tations s'illustrent sur tous les supports (peinture, sculpture, objets, mobilier...) et concernent toutes les techniques. Les œuvres prennent place dans plus de quinze salles du musée réparties sur trois niveaux différents.

C'est pourquoi l'enseignant qui vient avec sa classe devra assurément opérer un repérage et une sélection en amont des œuvres qu'il souhaite voir avec ses élèves. Cette sélection pourra être guidée par un thème particulier que l'enseignant souhaiterait aborder (exemple : les monstres), par une technique particulière sur laquelle il voudrait mettre l'accent (exemple : la sculpture), mais elle devra également prendre en compte la répartition des œuvres dans le musée et les temps de déplacement dans des espaces vastes et parfois labyrinthiques pour le visiteur d'un jour. En fonction du temps d'observation qu'il prévoit sur chaque œuvre, l'enseignant pourra raisonnablement tabler sur une sélection de 4 à 6 œuvres pour une visite d'une heure.

→ Voir annexe 2 : Tableau général de l'ensemble des œuvres mythologiques visibles en salle avec leur localisation, les sujets représentés, et les liens avec des thématiques de visite possible.

En effet, la suite du dossier proposera une sélection d'œuvres réparties par sous-thématiques de la mythologie, afin de permettre à l'enseignant d'entrevoir des parcours de visite, s'il choisit d'aborder sa venue au musée de manière thématique. Il lui sera toutefois possible de « piocher » des œuvres dans les différents sous-thèmes afin de composer une visite plus généraliste, donnant alors aux élèves un large aperçu des différentes représentations de la mythologie dans l'art.



## LES DIFFÉRENTS THÈMES / PARCOURS PROPOSÉS :

**Thème 1.** Les dieux, les déesses et leurs attributs : figures, identification, iconographie.

**Thème 2.** Les héros et leurs exploits.

**Thème 3.** La guerre de Troie.

**Thème 4.** Monstres et créatures mythologiques.

**Thème 5.** Les métamorphoses.

Pour chaque thème :

→ Après une courte introduction, on indiquera les principales œuvres à voir, à la fois les plus pertinentes et exploitables quant à l'iconographie dans le cadre d'une analyse avec des élèves, mais aussi celles qui, par leur taille ou par leur emplacement et muséographie, offrent la possibilité matérielle d'une observation avec une classe. La sélection s'est donc davantage portée sur des peintures et des sculptures, parfois du mobilier, et moins sur des objets qui, par leur petite taille et leur disposition en vitrine sont moins propices à l'observation avec des élèves.

→ Une ou deux œuvres seront ensuite analysées afin de fournir à l'enseignant une fiche d'œuvre synthétique, informative, pour pouvoir travailler avec sa classe : un court rappel du mythe, la scène représentée, la technique, les principaux aspects à observer avec les élèves...

→ Une ou deux fiches d'activité élève « clé en main » utilisables directement dans le musée : soit devant une œuvre en particulier, pour une observation fine et détaillée d'un épisode, de la composition, l'iconographie... ; soit dans un espace du musée, une salle ou deux, pour une activité de repérage, d'identification de personnages, portant sur plusieurs œuvres.

Enfin, le dossier proposera quelques pistes pédagogiques et fiches d'activités plus généralistes, traversant plusieurs des thématiques précédemment explorées, pour travailler en classe, en amont de la visite ou au retour de celle-ci.



## PLAN DU DOSSIER :

### Thème 1. Les dieux, les déesses et leurs attributs

- Les principales œuvres à voir
- Introduction à la visite : La salle des statues (fiche info enseignant)

### Thème 2. Les héros et leurs exploits

- Les principales œuvres à voir
- Analyse d'une œuvre : *Jason à la conquête de la Toison d'or* (fiche info enseignant)

Fiche élève : *Jason à la conquête de la Toison d'or*

### Thème 3. La guerre de Troie

- Les principales œuvres à voir
- Analyse de deux œuvres : *Vénus victorieuse* (fiche info enseignant)  
*Le sacrifice d'Iphigénie* (fiche info enseignant)

Fiche élève : Les origines de la guerre de Troie

Fiche élève : Les quatre déesses de l'Olympe

### Thème 4. Monstres et créatures mythologiques

- Les principales œuvres à voir
- Analyse d'une œuvre : *Persée et Andromède* (fiche info enseignant)

Fiche élève : Monstres et créatures mythologiques

### Thème 5. Les métamorphoses

- Les principales œuvres à voir
- Analyse d'une œuvre : *Diane et Actéon*

### Autres pistes pédagogiques

- Fiche d'activité : Séance préparatoire à la visite
- Fiche d'activité : A la recherche des personnages mythologiques

### Annexes

Annexe 1 : Les douze grands dieux olympiens

Annexe 2 : Tableau général des œuvres mythologiques



## Thème 1. Les dieux, les déesses et leurs attributs

Pour les Grecs, ce ne sont pas les dieux qui ont créé le monde mais l'inverse : c'est l'univers qui a créé les dieux. D'abord le Ciel et la Terre se sont formés (Ouranos et Gaïa). De leur union sont nés les Titans, et les dieux, qui succèdent aux Titans, sont leurs petits-enfants. Les douze principaux dieux qui dominent tous les autres sont appelés les Olympiens. Ils résident sur l'Olympe, un mont ou une région mystérieuse où ils vivent, dorment, se nourrissent de nectar et d'ambrosie, et font la fête.

Ce sont les dieux olympiens qui sont le plus souvent représentés dans l'art : leur représentation est codifiée, ils sont identifiables, reconnaissables à leurs attributs et à des caractéristiques physiques qui leur sont propres → Voir annexe 1 : Tableau récapitulatif des douze grands dieux Olympiens avec quelques éléments caractéristiques et d'identification.

### Les principales œuvres à voir

#### Salle des statues (salle 25) :

- *Hébé et l'aigle de Jupiter*, François Rude, Paul Cabet, 1855-1857 → Hébé, Jupiter
- *Plafond à la gloire du prince de Condé, gouverneur de Bourgogne*, Pierre-Paul Prud'hon (copie d'après Pierre de Cortone), 1786-1787 → Cronos
- *La Vénus de Médicis*, Antoine-Henri Bertrand, avant 1787 → Aphrodite
- *L'Apollon du belvédère*, Charles-Alexandre Renaud, 1779 → Apollon
  
- *Vénus priant Neptune d'être favorable à Enée*, Bénigne Gagnereaux, 1779 (salle 23) → Aphrodite, Poséidon.
- *Bacchus et Ariane*, Charles de la Fosse, 1699 (salle 26) → Dyonisos
- *Mercure rattachant sa talonnière après avoir tranché la tête d'Argus*, François Rude, 1858 (salle 29) → Hermès
- *Vénus victorieuse*, Giovanni Andrea Sirani, vers 1640. (salle 21) → Aphrodite, Athéna, Héra
- *Le sacrifice d'Iphigénie*, François Perrier, vers 1632-1633. (salle 21) → Artémis

### Introduction à la visite : La salle des statues

Cette salle accueille les œuvres réalisées par les élèves de l'École de dessin de Dijon au XVIII<sup>e</sup> siècle qui remportaient le prestigieux Prix de Rome. En effet les lauréats du prix avaient la chance de séjourner quatre ans à Rome pour y parfaire leur formation, et avaient pour mission d'y réaliser des œuvres copiées d'après l'antique et d'après les peintures des grands maîtres italiens.

La salle des statues présente donc plusieurs figures et scènes mythologiques et peut être propice à une introduction sur la mythologie. L'enseignant peut s'y rendre en début de visite et amorcer une présentation de la thématique en pointant l'une ou l'autre des œuvres qui entourent la classe. Il pourra ainsi faire émerger les connaissances de ses élèves et proposer une approche généraliste en abordant les points suivants : qu'est-ce que la mythologie ? les sources écrites, l'origine des dieux, les grands dieux du panthéon, les attributs des dieux...



**Quelques pistes d'observation générales dans la salle des statues :**

\* Repérer les noms sur le socle de la statue Hébé et l'aigle de Jupiter : Qu'est-ce que la mythologie ? D'où viennent ces récits ? Évoquer les sources de la mythologie, les auteurs et leurs œuvres.

\* Observer un détail du plafond : Cronos dévorant ses enfants, et raconter la naissance des dieux.

**Le mythe : la naissance des dieux**

Avant les dieux, les Titans régnaient sur l'univers. Ils étaient d'une taille gigantesque et d'une force incroyable. Parmi eux, Cronos épousa sa soeur Rhéa, mais il ne voulait laisser vivre aucun des enfants qu'elle mettait au monde, car on l'avait prévenu que l'un d'eux le détrônerait. Dès que les enfants naissaient, il les dévorait immédiatement. Il avait déjà englouti Hestia, Déméter, Héra, Hadès et Poséidon au moment où Zeus, le sixième enfant, allait venir au monde.

Rhéa se réfugia alors en Crète pour accoucher en cachette, et présenta à Cronos, à la place de l'enfant, une pierre enveloppée dans des langes, qu'il avala d'un seul coup, pensant qu'il s'agissait du nouveau-né. Plus tard, devenu adulte, Zeus obligea Cronos à restituer tous les enfants qu'il avait avalés en lui faisant boire une potion. Une fois libérés, Zeus et ses frères et soeurs déclarèrent tous ensemble la guerre à Cronos aidé de ses frères les Titans, et cette lutte terrible se solda par la victoire de Zeus.

C'est ainsi qu'un nouvel ordre se mit en place et que les Dieux régnerent en maître sur l'univers.



Plafond à la gloire du prince de Condé, gouverneur de Bourgogne, Pierre-Paul Prud'hon, 1786-1787 © Musée des Beaux-Arts de Dijon/François Jay



\* Observer la statue d'Hébé et l'aigle de Jupiter : présenter Jupiter-Zeus, évoquer les grands dieux olympiens (questionner les élèves), l'Olympe, la nature des dieux.

Dans la mythologie Hébé est la fille de Zeus et Héra. En effet, si Zeus a un nombre conséquent d'enfants issus de ses multiples conquêtes, Zeus et son épouse n'ont eu ensemble, selon la plupart des récits, qu'un fils, Arès, et une fille Hébé.

Hébé est la déesse de la jeunesse et elle est également l'échanson des dieux sur l'Olympe : elle sert à boire et à manger à la table des dieux. Elle devient l'épouse d'Héraclès lorsque celui-ci est admis sur l'Olympe.

Hébé est ici en délicate situation face aux assauts de l'aigle envoyé par Jupiter, à moins que ce ne soit Jupiter lui-même, métamorphosé en aigle, qui, s'impatientant d'être servi, cherche à atteindre la coupe d'ambrosie. La jeune déesse ne se laisse pas faire et dans une élégante posture serpentine, écarte l'aile de l'animal tandis qu'elle place très haut la coupe contenant le précieux breuvage des immortels.

En effet, les dieux sont certes immortels et se nourrissent du nectar et de l'ambrosie, mais contrairement à d'autres civilisations, les dieux grecs ne sont pas des entités invisibles, inaccessibles et effrayantes. Au contraire, dans leurs récits, les grecs imaginent des Dieux à leur image, ce qui les rend proches d'eux : on sait où habitent les divinités, sur l'Olympe, la plus haute montagne de Grèce, on sait également ce qu'elles mangent et boivent.

Les dieux ont l'apparence des humains (le faire remarquer aux élèves) mais aussi leurs comportements : on craint leurs colères mais on peut parfois rire d'eux et se réjouir de leurs aventures, ils sont capables d'adultère et de jalousie, de lâcheté et de ridicule, font preuve de ruses ingénieuses pour se venger, ou accomplissent des actes cruels ou méprisables.

Les mythes grecs prennent donc place dans un monde humanisé, rationnel et réaliste où la magie et l'irruption du fantastique sont assez rares, un monde connu et rassurant pour les hommes, peuplé de personnages en qui ils se reconnaissent et qui leur servent de modèle. Dans les récits, les dieux descendent souvent parmi les hommes pour les aider, les punir, décider de leur sort ou s'unir à eux. La plupart des dieux sont peu utiles aux êtres humains, ils leur sont même bien souvent nuisibles, se montrant capricieux, fantasques et indignes de confiance. Leur personnalité nourrit des récits palpitants : Zeus, amant dangereux pour les jeunes mortelles, Arès et Athéna les faiseurs de guerre, Héra impitoyable lorsqu'elle est jalouse, Aphrodite qui séduit puis trahit ses victimes...



Hébé et l'aigle de Jupiter, François Rude 1855-1857 © Musée des Beaux-Arts de Dijon/François Jay



\* Observer dans la salle les statues d'Aphrodite, Apollon, Eros, Dyonisos, donner aux élèves les clés pour les reconnaître : les attributs.

**Apollon** : beau, proportions parfaites, chevelure soignée, carquois, (arc disparu).

**Aphrodite** : beauté, nudité, coquetterie, pudeur, animaux marins qui font référence aux circonstances de sa naissance.

**Eros** : jeune garçon, beau, ailé, carquois, arc, colombe (en référence à Aphrodite dont il est le compagnon).

Buste de **Dyonisos** : Grappes de raisin et branches de vigne dans les cheveux.

\* Pourquoi les dieux sont-ils représentés nus ?

Voici quelques éléments de réponse à la question qui ne manquera pas de surgir avec les élèves dans la salle des statues :

- Les grecs et les romains ne vivaient pas nus. Dans la société grecque, la nudité était réservée à la pratique sportive. Au quotidien hommes et femmes étaient évidemment vêtus.

- Le nu est un genre et un motif constitutif de l'art grec et des représentations mythologiques dans l'art occidental à travers les siècles.

- Tous les personnages ne sont pas représentés nus. Le nu idéal et le nu héroïque font partie des codes de représentation dans l'art : seuls les dieux et les héros peuvent être représentés nus. Les déesses sont le plus souvent vêtues, à part Aphrodite, qui apparaît fréquemment dénudée. Les simples mortels sont toujours vêtus, à l'exception des athlètes et vainqueurs sportifs, qui ont droit au nu héroïque.

- Plus que le corps vêtu, la représentation du corps nu est un sujet et un motif de prédilection pour les artistes, hautement complexe, qui demande une grande compétence afin de pouvoir approcher au plus près la réalité : maîtriser le travail des proportions du corps, le rendu des postures et du mouvement, l'attention portée à l'anatomie et à la musculature.

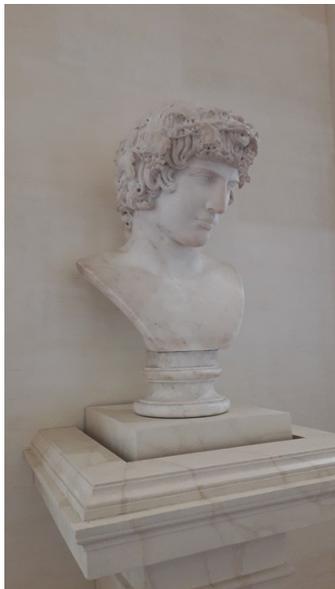
- Les artistes cherchent à atteindre la beauté idéale, la perfection qui incombe aux dieux et au héros. Pour les figures masculines le corps est beau, jeune, musclé et fort, il incarne la puissance du dieu, la vigueur et la virilité de l'athlète. Le corps féminin est plus ou moins dénudé, les artistes s'appliquant davantage au travail du drapé, qui va subtilement dévoiler ou suggérer les formes et la beauté des corps, évoquer le mouvement et diriger le regard.



Fiche élève : La salle des statues

Observe les œuvres autour de toi et relie chaque personnage à son nom  et à sa définition

Puis souligne dans chaque définition les indices qui t'ont permis d'identifier le personnage.



**Apollon**

Dieu de la lumière, de la musique et de la poésie. Grand, beau, à la chevelure superbe. Mes attributs sont la lyre et les flèches d'argent.  
A ton avis, qu'est-ce que je tenais dans la main ?  
.....



Jeune dieu de l'Amour, on me représente enfant ou adolescent. Mes flèches transpercent les cœurs et aident les couples à s'unir. Connais-tu mon nom romain ?  
.....



**Vénus**

Appelé Dyonisos chez les Grecs.  
Regarde dans mes cheveux : à ton avis, de quoi suis-je le dieu ?  
.....



**Eros**

**Bacchus**

Je suis la déesse de l'amour et de la beauté. Belle, pudique, coquette, les Grecs m'appelaient Aphrodite. On me représente parfois avec des animaux marins car je suis née de l'écume de la mer.



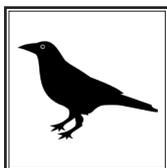
**Fiche élève : Apollon le dieu soleil**

Apollon est le dieu de la lumière et de la vérité. Également dieu de la musique et de la poésie, c'est lui qui divertit les dieux lors des banquets sur l'Olympe. Dieu guérisseur, il éloigne la maladie ou au contraire, peut répandre des épidémies et provoquer des morts violentes.

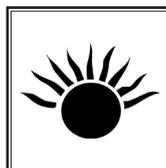
*Malheur ! Apollon a perdu ses attributs et on ne peut plus le reconnaître ! En choisissant dans la liste ci-dessous, dessine un ou plusieurs attributs du dieu, correctement placés sur la statue.*



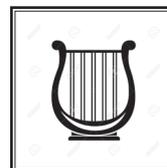
Couronne  
de lauriers



Corbeau



Rayons  
de soleil



Lyre



Arc, flèches,  
carquois



## Thème 2. Les héros et leurs exploits

Les Titans, les dieux et les héros de la mythologie grecque procèdent du même arbre généalogique. Les héros sont pour la plupart des demi-dieux : nés de l'union d'un dieu ou d'une déesse, avec un humain mortel. Les héros ne le sont pas par hasard, ils sont destinés à le devenir. Bien qu'ils connaissent parfois des débuts difficiles et aient des faiblesses tout humaines, ils possèdent des dons et des qualités morales ou physiques extraordinaires : force surhumaine, bravoure, intelligence, grandeur d'âme, ingéniosité...

Les héros sont généralement placés sous la protection d'un dieu qui les soutient durant leur parcours, les guide et les aide à accomplir leurs difficiles missions, en les sauvant d'un danger, en leur fournissant des armes ou en punissant ceux qui s'attaquent à leur vie. Ainsi, Persée est équipé de l'épée remise par Hermès, et du bouclier d'Athéna, dont il se sert comme d'un miroir lorsqu'il affronte la gorgone Méduse.

Tantôt pourfendeurs de monstres (Héraclès, Thésée, Persée, chefs de guerre et fiers guerriers (Ulysse, Achille), ou valeureux représentants d'une cause juste (Jason, Héraclès), il est rare que les héros combattent pour eux-même ou par ambition personnelle. Ils entreprennent des missions dangereuses et accomplissent de grands exploits à des fins morales, pour libérer un peuple, pour le cœur d'une princesse ou d'une sorcière, au service d'un roi pour la conquête d'un royaume ou pour répondre à un désir divin.

En ces temps reculés les dangers étaient innombrables : monstres invincibles, animaux géants, bandits de grands chemins, maladies et créatures à l'apparence humaine. Les héros sont chargés de les braver. Ils affrontent hommes et créatures en combat singulier ou sur le champ de bataille pour prouver leur valeur. L'acte héroïque conduit le héros vers la gloire et le pouvoir.

La figure du héros a été abondamment représentée dans l'art à toutes les époques. Comme les divinités, les héros sont généralement reconnaissables par des attributs (armes, équipement...). Dans les œuvres, Persée est ainsi identifiable par le glaive et les sandales ailées ; Hercule par la massue et la peau de lion. Les créatures combattues permettent aussi bien souvent d'identifier le héros : Thésée et le Minotaure, Persée et la gorgone, Ulysse et les sirènes, Hercule et le lion de Némée ou l'Hydre de Lerne.

### Les principales œuvres à voir

- *Hydrie*. Grèce (Attique), fin du VI<sup>e</sup> siècle av. J-C. (salle 1) → Hercule
- *Hercule au repos dit Hercule Farnèse*, dessin d'après l'Antique, Jean-Claude Naigeon, 1781-1785 (salle 1) → Hercule
- *Persée et Andromède*, Carlo Saraceni, vers 1598 - 1600 (salle 18) → Persée
- *Médaille : Jason à la conquête de la Toison d'or*, Jean Dubois, vers 1690. (salle 21) → Jason
- *Enée transportant Anchise*, Charles Errard, seconde moitié XVII<sup>e</sup> siècle. (salle 21) → Énée



## Analyse d'une œuvre : Jason à la conquête de la Toison d'or.

### Le mythe : La conquête de la Toison d'or

Il s'agit d'un long poème dont la plus grande partie a été écrite par le poète grec Apollonius de Rhodes au III<sup>e</sup> siècle.

*La Toison d'or était celle d'un bélier envoyé un jour par Hermès pour sauver deux enfants condamnés à être sacrifiés. Pour remercier le roi Aetes qui l'accueillit dans son royaume, le garçon sauva le bélier à Zeus et offrit la précieuse toison à Aetes, qui la suspendit à un hêtre au cœur d'un bosquet et la fit garder par un serpent monstrueux.*

*Jason était le fils d'un roi à qui son neveu avait volé le trône. Devenu adulte, Jason vint réclamer le royaume à son cousin Pélios. Ce dernier dit à Jason qu'avant d'accéder au trône, il devait rapporter la fameuse Toison d'or, restée en Colchide. Le héros Jason accepta l'aventure et monta une expédition réunissant les meilleurs et les plus nobles jeunes gens de la Grèce, fleuron de la bravoure et de l'héroïsme de tout le pays. Tous embarquèrent à bord du bateau Argo. Après avoir traversé de nombreuses aventures et affronté de grands périls que certains payèrent de leur vie, les Argonautes arrivèrent en Colchide.*

*Lorsque Jason et ses compagnons demandèrent au roi de leur remettre la Toison d'or, celui-ci accepta à condition qu'ils fassent d'abord la preuve de leur bravoure. Il leur lança le défi de soumettre deux taureaux aux pattes de bronze et cracheurs de flammes, de leur faire labourer un champ, avant d'y semer comme des graines les dents d'un dragon, qui feraient surgir de terre une armée furieuse à exterminer aussitôt. L'épreuve semblait impossible.*

*Émues par le sort des héros, les déesses Héra et Aphrodite décidèrent de leur venir en aide. Elles firent en sorte que Médée la magicienne, fille du roi de Colchide, tombe amoureuse de Jason. Grâce à son grand pouvoir, celle-ci fabriqua un onguent magique qui rendait invulnérable. Jason enduisit son corps et ses armes de cet onguent et il parvint à accomplir sa terrible mission.*

*Il se rendit ensuite, accompagné de Médée et des Argonautes, dans le bosquet où se trouvait la Toison d'or. La magicienne endormit le terrible serpent gardien avec un charme magique et le héros put décrocher la précieuse toison, avant de revenir au navire avec ses compagnons et de reprendre la mer.*

### L'œuvre :

Architecte et sculpteur dijonnais, Jean Dubois a travaillé au décor du palais des États de Bourgogne. Il réalise ainsi trois cheminées monumentales ornées de décors sculptés pour les salons du premier étage. Ce relief en terre cuite est une esquisse préparatoire pour le décor de l'une de ces cheminées.

Dans un médaillon de forme ovale, il représente le moment où le héros grec Jason, parti à la conquête de la Toison d'or avec les Argonautes, s'empare de la précieuse toison. Jason est représenté de profil, en pleine action, en train de décrocher la toison du bélier suspendue à une branche, le dragon endormi à ses pieds. La posture du héros est dynamique, ses muscles saillants, les drapés de son vêtement qui flottent autour de lui amplifient l'impression de mouvement. De part et d'autre, les éléments naturels (tronc et feuillage, butte de terre, nuages) ainsi que les deux Argonautes, au relief moins marqué que la figure principale, complètent la composition et mettent en valeur le héros central.

L'artiste compose ici une mise en scène étudiée, presque théâtrale, qui magnifie le héros et met en lumière l'instant victorieux et l'acte de bravoure accompli.



Médaillon : Jason à la conquête de la Toison d'or, Jean Dubois Vers 1690  
© Musée des Beaux-Arts de Dijon/  
François Jay



**Fiche élève : Jason à la conquête de la Toison d'or**

• **L'objet :**

En quelle matière l'œuvre est-elle réalisée ?.....

A ton avis, à quoi cet objet pouvait-il servir avant d'être dans un musée ? Dans quel lieu imagines-tu qu'il était placé ?

.....

• **Observe :**

Où se déroule la scène ? Quels éléments naturels te permettent de deviner ?

.....

Quel instant précis est représenté ? Que fait le personnage ?

.....

Que voit-on à ses pieds ? La créature semble-t-elle dangereuse ?

.....

• **Analyse :**

Quels détails du personnage font penser qu'il s'agit d'un héros ?

.....

A quoi voit-on que le personnage est en plein mouvement ?

.....

A quoi voit-on que les deux autres hommes sont des personnages secondaires ?

.....

• **Imagine :**

Quelles qualités doit-il posséder ?

.....

Imagine l'histoire représentée sur cette œuvre : présente ton personnage, raconte son aventure avant, pendant, et après la scène que tu viens d'observer.

.....

.....

.....

.....



### Thème 3. La Guerre de Troie

La Guerre de Troie est un l'un des grands cycles épiques de la mythologie grecque. Ce terrible conflit, qui dura dix ans, raconte comment les Achéens et les grecs continentaux s'opposèrent aux Troyens, grecs d'Asie mineure, pour conquérir le cœur de la Belle Hélène. Cette histoire se compose de plusieurs grandes phases : les origines de la Guerre de Troie ; les années de guerre et le siège de Troie ; la chute de Troie ; les aventures d'Ulysse ; les aventures d'Énée, qui trouvent leurs sources chez différents auteurs.

Le célèbre poème homérique *L'Illiade* rapporte principalement le siège de Troie et les événements liés à la dixième année de guerre, tels que les épisodes de la colère d'Achille et de la mort d'Hector. Ce récit de bataille révèle les célèbres héros d'Homère : Achille, personnage central de *L'Illiade*, Agamemnon, Ulysse, Hector, Pâris et bien d'autres, et s'achève sur les funérailles d'Hector.

Les récits des origines de la guerre : le jugement de Pâris et le sacrifice d'Iphigénie sont à trouver quant à eux chez les tragiques grecs Eschyle et Euripide notamment, tandis que la chute de Troie et l'histoire du cheval de Troie, qui sont pratiquement absents de l'œuvre d'Homère, sont abondamment détaillés par Virgile dans *L'Énéide*. Cette œuvre raconte la fuite et le voyage du troyen Énée à travers la Méditerranée, et les origines de la fondation de Rome. La prise de Troie forme le sujet du deuxième livre de *L'Énéide*.

#### Les principales œuvres à voir

- *Vénus victorieuse*, Giovanni Andrea Sirani, vers 1640. (salle 21)
- *Le sacrifice d'Iphigénie*, François Perrier, vers 1632-1633. (salle 21)
- *Énée transportant Anchise*, Charles Errard, seconde moitié XVII<sup>e</sup> siècle. (salle 21)
- *Iris coupe le cheveux fatal à Didon sur le bûcher*, Thomas Blanchet, vers 1655-1660. (salle 22)

#### Analyse de deux œuvres : *Vénus victorieuse* et *Le sacrifice d'Iphigénie*

##### Le mythe : Les origines de la Guerre de Troie

Si l'histoire de la Guerre de Troie provient presque entièrement de l'œuvre d'Homère, l'*Illiade* ne débute qu'après que les grecs aient atteint Troie. Pour trouver les épisodes du Jugement de Pâris, ou du sacrifice d'Iphigénie, il faut puiser dans d'autres sources, notamment chez les Tragiques grecs Eschyle (dans *Agamemnon*) et Euripide (dans *Les troyennes*).



## Le jugement de Pâris

*L'origine de la Guerre de Troie remonte à une querelle entre trois déesses jalouses. À l'occasion du mariage du roi Pélée et de la Néréide Thétis, auquel tous les dieux avaient été conviés, Éris, la déesse de la Discorde, furieuse de n'avoir pas été invitée, jeta dans la salle du festin une pomme d'or portant l'inscription : « À la plus belle ». Les trois déesses Aphrodite, Héra et Athéna prétendant chacune que cette pomme devait leur revenir, on fit appel à Zeus pour les départager. Refusant de se mêler de cette affaire, Zeus les envoya trouver le jeune prince Pâris, le plus beau des mortels et excellent juge en beauté.*

*Pâris était le fils de Priam, le roi de Troie, et gardait les troupeaux de moutons de son père sur le Mont Ida lorsque surgirent les trois déesses. Chacune entreprit de proposer d'alléchants cadeaux au jeune homme afin qu'il la choisisse. Tout ce qui plaît le plus aux hommes lui fut proposé : Héra lui promit la souveraineté sur l'Europe et l'Asie s'il la choisissait ; Athéna la victoire militaire des Troyens sur les Grecs ; Aphrodite, que la plus belle femme du monde lui appartiendrait. Pâris choisit la dernière offre et donna la pomme à Aphrodite.*

*Ce choix fut à l'origine de la Guerre de Troie car la plus belle femme du monde était Hélène, femme du roi de Sparte Ménélas. L'enlèvement d'Hélène par Pâris entraîna la mobilisation des chefs de toute la Grèce et leurs armées pour aller récupérer Hélène et réduire Troie en cendres.*

### L'œuvre :

Le jugement de Pâris a inspiré les artistes à toutes les époques et a été abondamment représenté. Bien souvent on y voit les trois déesses ainsi que le jeune juge, en pied, dans un décor champêtre. C'est aussi l'occasion pour les peintres de représenter la beauté des corps féminins. La composition proposée ici est donc plutôt étonnante. Elle est resserrée autour des trois personnages féminins, présentés en buste, vus de près sur fond de ciel couvert. Aucun autre élément de décor n'est visible. Les visages des trois déesses sont très proches physiquement, presque standardisés, et correspondent aux canons de beauté idéale de l'époque : peau claire, nez droit, yeux en amande, sourcils fins, petite bouche.

Leur identification se fait donc par le biais de leurs attributs conventionnels : Athéna à gauche est armée et casquée, Héra à droite est accompagnée

du paon, son animal fétiche, et porte un diadème serti de pierres sur la tête, en qualité de déesse souveraine. Au centre Aphrodite n'est pas dotée d'attributs immédiatement repérables comme la colombe, mais elle se caractérise par sa nudité, sa beauté, accentuée par les bijoux qui ornent sa coiffure. Elle est mise en valeur par sa position centrale et vers l'avant, la blancheur de sa carnation que vient éclairer la lumière, la couleur de son drapé. Elle tient dans la main la pomme d'or remise par Pâris, objet de sa victoire et de grands drames à venir.



*Vénus victorieuse*, Giovanni Andrea Sirani, vers 1640 © Musée des Beaux-Arts de Dijon/François Jay



## Le sacrifice d'Iphigénie

Alors que les mille navires de la flotte grecque étaient réunis à Aulis et s'apprêtaient à partir pour Troie, des vents violents et une mer démontée empêchaient le départ. C'est la déesse Artémis, irritée car les grecs avaient tué une de ses chères bêtes sauvages, qui déchaînait les éléments. La seule façon de calmer la déesse était de lui sacrifier une vierge royale, Iphigénie, la fille aînée du chef des Grecs, le roi Agamemnon. Le roi envoya chercher sa fille en lui faisant croire qu'il préparait pour elle un grand mariage avec le héros Achille, mais lorsqu'elle arriva, on l'emmena devant l'autel pour y être égorgée. Au moment où le bourreau allait la frapper, la déesse Artémis enleva la jeune fille et lui substitua une biche, incapable d'exiger l'horreur d'un sacrifice humain. Elle déposa ensuite Iphigénie en Tauride, où elle devint la prêtresse de son temple.

### L'œuvre :

Contrairement au tableau précédent, *Le sacrifice d'Iphigénie* est une peinture narrative à la composition élaborée. Elle représente le moment précis où le roi Agamemnon, dont le départ de la flotte compte plus que la vie de sa fille, donne l'ordre au bourreau de la tuer.

La scène se passe en extérieur, les éléments se déchaînent et le vent souffle fort, comme le montrent les lourds nuages sombres, les flammes, les fumées de l'autel et la chevelure emportés vers la gauche, les toges et drapés tourbillonnants. Le personnage placé au premier plan à gauche tourne le dos et fait entrer le spectateur dans le tableau, dont le regard est aussitôt guidé vers la scène principale.

Le personnage d'Iphigénie est mis en valeur par sa position centrale et la blancheur de sa peau et de son vêtement, sur lequel se détache une tache rouge, préfigurant le sacrifice imminent. Elle semble résignée et s'abandonne à son funeste destin.

Agamemnon est reconnaissable à sa couronne et son vêtement rouge, symboles du pouvoir. Le bras levé, déterminé, il intime l'ordre au bourreau de procéder à l'exécution. Ce dernier regarde justement dans sa direction et attend l'accord du roi.

La reine est agenouillée les mains jointes en prière, et supplie. Sa position et le bleu de son vêtement rappellent la figure de la Vierge dans l'iconographie chrétienne.

À l'arrière-plan on devine les lances et le panache

d'un casque qui suggèrent l'armée des Grecs, pressante, en train d'attendre de pouvoir prendre la mer, toute proche, visible du côté gauche.

En partie haute, le monde des dieux, délimité par la ligne diagonale de la base du nuage, se distingue de celui des humains. La déesse surgissant en position horizontale, est identifiable par ses attributs : le carquois et les flèches, le croissant de lune qui orne sa chevelure, la biche. Les pattes de la biche et le souffle des vents descendant font la jonction entre le monde des dieux et celui des humains.

L'instant choisi, sommet dramatique de l'épisode, la composition, les postures et les expressions des personnages témoignent de la recherche du tragique, jusqu'à l'exagération, typique du style baroque.



*Le sacrifice d'Iphigénie*, François Perrier, vers 1632-1633, © Musée des Beaux-Arts de Dijon/Hugo Martens



**Fiche élève : Les origines de la guerre de Troie**

Qui est le personnage central du tableau ? Décris-le : .....

.....

.....

Comment est-il mis en valeur ? .....

.....

Que fait l'homme juste derrière la jeune fille ? Que s'apprête-t-il à faire ?.....

.....

Regarde au second plan à droite : à ton avis, qui sont la femme en bleu et l'homme en rouge ?  
Décris leurs gestes, leurs postures, leurs expressions.

L'homme en rouge : .....

La femme en bleu : .....

À quels détails vois-tu que le temps est menaçant et que le vent souffle fort ? .....

.....

À ton avis, que représentent les petites têtes joufflues perchées dans les nuages ? Que font-elles ? .....

.....

Observe la déesse Artémis en haut sur le nuage : quels sont les attributs (objets, accessoires, animal)  
qui permettent de la reconnaître ?

.....

Pourquoi le peintre a-t-il choisi de représenter cet instant précis ? .....

.....

.....

.....



Fiche élève : Les origines de la Guerre de Troie

Complète la légende du tableau en remplaçant les différents personnages :

**Iphigénie** résignée, s'abandonne à son destin

**Le bourreau** attend l'ordre du roi

**La déesse Artémis** s'apprête à intervenir

**La reine Clitemnestre** agenouillée en prière, supplie

**Le roi Agamemnon** donne l'ordre de procéder à l'exécution

**Les vents** soufflent fort

.....  
.....  
.....



.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....



Fiche élève : Les quatre déesses de l'Olympe

Observe les deux tableaux de la salle 21 : Vénus victorieuse et Le sacrifice d'Iphigénie, et complète la carte d'identité de chacune des déesses en replaçant au bon endroit les éléments ci-dessous (certains éléments se devinent par déduction).

**Arc - casque - déesse de la beauté et de l'amour - paon - lune  
déesse de la chasse et des bêtes sauvages - armure - pomme  
carquois et flèches - lance - biche - bouclier - diadème  
déesse de la stratégie militaire**



**ARTÉMIS**

Nom romain : **DIANE**

Fonctions : .....

.....

Atributs : .....

.....



**ATHÉNA**

Nom romain : **MINERVE**

Fonctions : .....

.....

Atributs : .....

.....



**APHRODITE**

Nom romain : .....

Fonctions : .....

.....

Atributs : *Beauté, nudité, parures,*.....

.....



**HÉRA**

Nom romain : **JUNON**

Fonctions :

*Déesse des femmes mariées, protectrice des familles*

Atributs : *Vache,*.....

.....



#### Thème 4. Monstres et créatures mythologiques

Les monstres et les créatures extraordinaires et fabuleuses sont partout présents dans les mythes, sous des formes diverses. Tout comme les dieux et les héros, les monstres procèdent de la même généalogie originelle, nés de l'union de divinités ou d'humains, ou surgis de manière plus spontanée et fantastique. Ainsi les centaures seraient nés de l'union d'un roi avec une nuée à l'apparence de Junon, les gorgones sont les filles de deux divinités marines, les cyclopes sont les fils de Poséidon, tandis que Pégase le cheval ailé est né de la tête tranchée de Méduse...

Il existe une grande variété de monstres, hybrides ou non : créatures gigantesques (géants, cyclopes), créatures moitié humaines moitié animales (centaure, satyre, minotaure, sirène, sphinx), créatures composites à partir de caractéristiques de plusieurs animaux (chimère, griffon), créatures reptiliennes (dragon, hydre) ou encore animaux fabuleux inventés de toute pièce (Pégase, Cerbère). La plupart de ces monstres sont au mieux sauvages et brutaux, au pire menaçants, cruels, ou abominables. Seul le centaure Chiron, sage éducateur d'Achille, et le coursier ailé Pégase sont parmi les rares créatures à être bonnes et bienveillantes.

Les monstres symbolisent les peurs des humains. Ils sont parfois l'instrument de la colère des dieux, leur servant à assouvir leur vengeance ou à infliger une punition. Le monstre peut aussi être localisé en un lieu précis, où il sert de gardien ou de protecteur d'un espace ou d'un trésor. Il est particulièrement présent dans les mythes faisant intervenir des héros. Le monstre met en lumière la figure du héros, lui donne son heure de gloire, lui permet de combattre et d'accomplir des exploits.

#### Les principales œuvres à voir

- *Kélébé, cratère à colonnettes*, Grèce, V<sup>e</sup> siècle avant J-C. (salle 1) → centaure
- *Saint Jérôme Saint Christophe*, Suisse, 1516 (salle 3) → sirène
- *Armoire à deux corps*, Attribué à Hugues Sambin, fin du XVI<sup>e</sup> siècle. (salle 17) → faune
- *Table*, Attribué à Hugues Sambin, XVI<sup>e</sup> siècle. (salle 17) → sphinge
- *Les noces de Psyché et de l'amour*, Flandres, fin XVI<sup>e</sup> siècle (salle 18) → faune
- *Persée et Andromède*, Carlo Saraceni, vers 1598 - 1600 (salle 18) → Pégase / monstre marin
- *Médailon : Jason à la conquête de la Toison d'or*, Jean Dubois, vers 1690. (salle 21) → dragon



## Analyse d'une œuvre : Persée et Andromède

### Le mythe :

*Un jour Cassiopée, la reine d'Ethiopie, prétend être plus belle que les Néréides, divinités de la mer. Celles-ci vont alors se plaindre de cette arrogance auprès de Poséidon, qui envoie un monstre marin pour ravager le pays. Pour sauver son peuple, le roi n'a d'autre solution que de sacrifier sa fille Andromède, en l'enchaînant à une falaise pour la livrer au monstre. Apercevant la belle jeune fille alors qu'il est en plein vol, Persée en tombe aussitôt amoureux. Il s'engage auprès du roi à tuer l'horrible bête s'il lui donne la jeune fille pour épouse. Lorsque la bête surgit, Persée, chaussé de ses sandales ailées, s'élève dans les airs, et tue le monstre, après une longue lutte.*

### Pégase :

*Le cheval ailé Pégase est né du sang de la Gorgone Méduse, au moment où le héros Persée lui tranche la tête. Réputé indomptable, il devient le compagnon du jeune héros Bellérophon, qui parvient à amadouer l'animal grâce aux brides en or reçues d'Athéna. Ensemble, ils accomplissent de grands exploits, mais le cheval magique, alors que son cavalier, un peu trop téméraire, tente de gagner l'Olympe, désarçonne celui-ci avant de rejoindre les cieux, où il sera transformé en constellation.*

### L'œuvre :

Dans les mythes, Pégase n'est donc pas à proprement parler la monture de Persée, il est le compagnon de Bellérophon, mais les artistes ont souvent rapproché la créature ailée du mythe dans lequel le héros Persée délivre la princesse Andromède, comme dans ce petit tableau de Carlo Saraceni.

Dans ce tableau au format modeste, la princesse se tient au premier plan, enchaînée nue au rocher qui divise l'espace de la toile en deux verticalement et occupe plus de la moitié de la composition. La jeune fille est mise en valeur par sa taille et sa position, ainsi que par la blancheur de sa peau, qui ressort sur le fond sombre de la falaise. Le second plan, ouvrant sur l'horizon, se divise nettement en deux zones, l'espace marin et celui du ciel, qui accueillent chacun le monstre et le héros, réalisés en quasi miniature. Un certain effort d'observation est donc nécessaire pour examiner ce second

plan : la créature marine, à la tête épineuse et aux crocs aiguisés, émerge à peine des flots, tandis que le héros, monté sur le dos de Pégase, armé et casqué, surgit des cieux en tenant une lance dans la main gauche, et la tête de Méduse dans la droite (ce sera l'occasion d'évoquer avec les élèves le combat de Persée contre Méduse et l'origine de la naissance de Pégase).

Dans le mythe, Persée est armé du glaive recourbé offert par Mercure, et s'élève dans les airs au moyen de ses sandales ailées et il n'est pas question de Pégase. Les mythes de Persée, de Pégase et de Bellérophon sont donc mêlés. Ici, la confrontation n'a pas lieu, l'aspect fantastique et héroïque du combat, l'exploit du héros sont relégués au second plan, et c'est Andromède qui attire toute l'attention.



*Persée et Andromède*, Carlo Saraceni, vers 1598 - 1600 © Musée des Beaux-Arts de Dijon/François Jay



**Fiche élève : Monstres et créatures mythologiques**

En t'appuyant sur les indications ci-dessous, trouve les créatures mythologiques cachées dans les œuvres des salles 1 et 3, puis 17 et 18, et réponds aux questions.

**Salle 01 : Entoure mon nom.**

Je suis une créature  
mi-homme, mi-cheval.

Moi et mes semblables  
sommes des êtres  
sauvages, guerriers et  
brutaux.

- \* une GORGONE
- \* un FAUNE
- \* un CENTAURE
- \* un DRAGON

Sur quel type d'œuvre m'as-tu trouvé ?

.....

.....

.....

**Salle 03 :**

Tu me trouveras dans l'eau, représentée au bas d'un tableau de bois intitulé *Saint Jérôme / Saint Christophe*

Quel est mon nom ?

.....

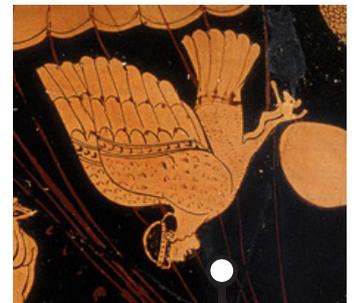
.....

.....

**LE SAVAIS-TU ?**

On me connaît le plus souvent comme une créature  
mi-....., mi-.....,

Mais à l'origine dans les mythes, j'étais  
mi-....., mi-.....,



*Ulysse et les sirènes (détail), Vers 480-470 av. J.-C. British Museum*

**Salle 17 : entoure mon nom.**

Je suis une créature  
mi-homme, mi-bouc.

Appelé aussi faune, ou  
silène, j'accompagne le  
cortège du dieu  
Dyonisos, j'aime le vin  
et les plaisirs.

- \* une HYDRE
- \* un CENTAURE
- \* un SPHINX
- \* un SATYRE

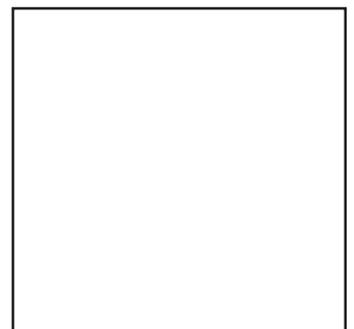
Sur quel type d'œuvre  
m'as-tu trouvé ?

.....

.....

.....

Dessine ici le bas de mes pattes





**Fiche élève : Monstres et créatures mythologiques**

**Salle 18 :** *Observe la créature hybride qui forme les pieds de la table.*

Je suis la sphinge.  
  
Voici l'énigme que j'ai posée au jeune Oedipe lorsqu'il a croisé mon chemin, sauras-tu y répondre ?

Quel être, pourvu d'une seule voix, a d'abord quatre jambes le matin, puis deux jambes le midi et trois jambes le soir ?

.....

.....

*De quels éléments humains et animaux cette créature est-elle composée (tête, corps, pieds...)*

.....

*Comment s'appelle la version masculine de la sphinge ? (image ci-contre)*

.....

*Dans quel pays / civilisation la rencontre-t-on ?*

.....

*Connais-tu d'autres créatures hybrides que les quatre que tu viens d'observer ? Lesquelles ?*

.....

*Invente ton monstre hybride : imagine un monstre composé de plusieurs éléments et parties d'origine humaine ou animale. Décris-le, puis donne-lui un nom.*

.....

.....

.....

.....



[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Great\\_Sphinx\\_of\\_Giza\\_-\\_20080716a.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Great_Sphinx_of_Giza_-_20080716a.jpg)



## Thème 5. Les métamorphoses

### Les principales œuvres à voir

- *Plat : Actéon changé en cerf*, Urbino, XVI<sup>e</sup> siècle. (salle 15)
- *Apollon et Daphné (d'après Bernin)*, France, XVIII<sup>e</sup> siècle. (salle 22)
- *Diane et Actéon*, Charles Lapicque, 1978 (salle 45)





## Analyse d'une œuvre : Diane et Actéon

### Le mythe :

*L'histoire d'Actéon est contée, notamment, par Apollodore, dans le cadre d'un plus vaste récit sur Cadmos, roi de Thèbes et ses filles. Il est également relaté dans Les Métamorphoses d'Ovide (III).*

*Diane est une déesse prude et farouche, elle ne veut rien savoir des hommes et l'idée du mariage lui fait horreur. Plusieurs mythes rapportent qu'elle sait se défendre de toute avance masculine, et le pauvre Actéon en a fait les frais.*

*Au cours d'une partie de chasse, incommodé par la soif et la chaleur, le jeune Actéon entra par hasard dans une grotte où coulait un ruisseau qui formait là un bassin d'eau. Il ne savait pas qu'il se trouvait à la source préférée d'Artémis, qui aimait s'y baigner et se rafraîchir avec ses compagnes les Nymphes. Justement à ce moment précis la déesse se tenait dévêtue au bord de la fontaine, toute sa nudité dévoilée, alors que les Nymphes répandaient sur elle l'eau de source. A peine Actéon pénétra-t-il dans l'ancre que les Nymphes, surprises dans leur nudité, s'affolèrent. La déesse offensée ne prit pas la peine de se demander si le jeune homme était venu en toute innocence. De sa main mouillée, elle aspergea de quelques gouttes d'eau le visage d'Actéon, qui fut aussitôt transformé en un cerf craintif. Il prit peur et s'enfuit dans ces mêmes lieux où il avait si souvent poursuivi le gibier. Le voyant courir, ses chiens, qui ne le reconnurent pas, se mirent à sa poursuite. Actéon ne put distancer la meute, il fut tué et déchiqueté par ses propres compagnons fidèles.*

### L'œuvre:

Peintre, physicien, musicien, navigateur, Charles Lapicque est fasciné par la vision et la couleur. Dans les années 1930, il travaille sur une thèse portant sur « L'optique de l'oeil et la vision des contours », et s'intéresse à l'application des théories visuelles dans le domaine des arts. Il mène notamment une réflexion sur le camouflage et la confusion des formes et des fonds particulièrement visible dans cette toile.

Lapicque affectionne les sujets historiques et les grands mythes de l'Antiquité, qu'il traite à plusieurs reprises sous l'angle de l'imaginaire. Ici, le peintre représente le moment de la fuite dans les bois du pauvre Actéon changé en cerf, poursuivi par ses chiens et par la déesse furieuse.

Les formes sont simplifiées à l'extrême : les figures sont des silhouettes en mouvement schématisées, qui semblent flotter dans les airs et se détachent à peine du fond coloré sur lequel elles évoluent ; les éléments du paysage deviennent de simples aplats de couleurs vives cloisonnées, juxtaposés au moyen d'un coup de pinceau rapide. Les formes souples, faites de courbes et d'arabesques, s'imbriquent comme les pièces d'un puzzle et se succèdent sans dégradé ni contamination. Les couleurs, non réalistes, évoquent toutefois une réalité : celle des espaces multiples, du foisonnement luxuriant des éléments et des teintes dans cet environnement forestier où perçeraient çà et là diverses sources lumineuses. La grande traînée rouge sang semble dessiner la trajectoire du cerf blessé. Cette succession chromatique renforce l'impression de vitesse et de mouvement de cette scène de chasse, comme un paysage qui défilerait sous nos yeux.



### Autres pistes pédagogiques

Les enseignants trouveront ci-après deux autres fiches pédagogiques à exploiter avant ou pendant la visite au musée, mais qui portent moins sur des thématiques particulières, que sur la mythologie en général, associée à une découverte du musée permettant un survol de plusieurs œuvres et salles.

**- La première fiche proposée est un travail préparatoire, à réaliser avant la sortie au musée (ou éventuellement après), pour faire découvrir aux élèves le lieu, et leur donner un avant-goût de quelques œuvres mythologiques des collections.**

Il s'agit d'un travail de recherche documentaire à partir du site Internet du musée et de la base de données des collections. Il nécessite donc l'accès à des ordinateurs en nombre suffisant (en travail individuel ou par groupe de deux). Ce travail s'adresse davantage aux collégiens et pourra être réalisé au CDI avec la professeure documentaliste car il permet d'aborder des concepts et compétences info-documentaires travaillés en 6e : se repérer et accéder à l'information dans un site Internet ; savoir interroger une base de données ; savoir relever les références d'un document (une œuvre) à partir d'une notice. Ce travail prolongera ainsi opportunément la formation des élèves de 6e (ou même 5e) à la recherche documentaire dans la base de donnée du CDI et sur le portail Esidoc.

**- La seconde fiche se présente sous la forme d'un tableau à compléter dans les salles du musée et permet de survoler plusieurs œuvres et de parcourir plusieurs salles, à la manière d'un jeu de piste.**

Dans la mesure du possible, l'enseignant forme des petits groupes de 7 à 10 élèves, accompagnés d'un adulte et munis d'un plan du musée, qui vont pouvoir déambuler dans les salles du musée à la recherche des œuvres (éviter de se déplacer dans les salles avec la classe entière. Il est possible de mener cette activité avec une moitié de classe, pendant que l'autre est en visite avec une médiatrice).

Chaque ligne du tableau correspond à une œuvre à trouver, grâce au numéro de salle et des quelques indications fournies : une fois l'œuvre trouvée, les élèves complètent les informations manquantes dans les cases blanches en observant l'œuvre et en s'appuyant sur le cartel.

Cette activité offre à la fois une déambulation et un survol de quelques œuvres mythologiques, mais mobilise également les compétences de repérage des élèves (se repérer et s'orienter dans le musée grâce à un plan et aux numéros de salle), d'identification des œuvres (s'appuyer sur les cartels, relever les références des œuvres), d'observation (repérer, identifier les personnages et leurs attributs)...

### Autres prolongements possibles en classe :



- **Français / histoire / CDI** : réaliser un exposé sur un personnage ou une créature mythologique : élaborer la carte d'identité du personnage (nom, fonctions, attributs...) + raconter un mythe, un épisode en particulier. Illustrer son exposé avec des œuvres d'arts légendées et sourcées.

- **Français / arts plastiques / latin** : portraits photographiques d'élèves en personnage mythologique → se déguiser en un dieu ou une déesse identifiable (vêtements, attributs...).

- **Français / arts plastiques** : créer son monstre hybride, mi-humain mi-animal : description rédigée + représentation plastique.

- **Français**, travail d'écriture : réécrire, réinventer la fin d'un mythe ; Inventer une histoire de métamorphose ; Inventer un héros (description physique, qualités) et raconter l'un de ses exploits...

- **Arts plastiques** : représenter un épisode mythologique à la manière de Charles Lapicque (dessin + collage).



**Fiche 1 : Préparer la sortie au musée des Beaux-Arts de Dijon**

A l'aide d'un moteur de recherche, rendez-vous sur le site du musée des Beaux-Arts.

Notez l'adresse URL du site : .....

→ Naviguez dans le site, explorez les différentes rubriques demandées et répondez aux questions :

**1. Dans la rubrique Un musée dans un palais / Histoire et architecture :**

Qu'était le bâtiment du musée avant d'être un musée ?

Jusqu'au XV<sup>e</sup> siècle : .....

En 1787 : .....

En quelle année le musée a-t-il ouvert au public ? .....

**2. Dans la rubrique Collections :**

Combien d'œuvres le musée des Beaux-Arts conserve-t-il dans ses collections ?

.....



Quelles sont les périodes représentées au sein des collections :

.....

Citez une œuvre du Moyen Âge (titre, auteur, date) : .....

.....

Citez une œuvre de la Renaissance (titre, auteur, date) : .....

.....

Citez une œuvre du XX<sup>e</sup> siècle (titre, auteur, date) : .....

.....



Livret pédagogique pluridisciplinaire cycle 3 et cycle 4

**3. Dans la rubrique Collections en ligne :** Vous allez effectuer des recherches en mode Recherche avancée

**Recherche n°1 :** Sélectionnez le critère Sujet, puis tapez le sujet : mythologie

Combien d'œuvres mythologiques trouvez-vous ? .....

Notez les références de l'œuvre n°41 (titre, auteur, date) : .....

Reconnaissez-vous l'un des personnages du tableau ? .....

**Recherche n°2 :** Sélectionnez le critère Auteur, puis tapez le nom : Picasso

Combien y a-t-il d'œuvres de Picasso au musée ? .....

Parmi ces œuvres, repérez celle qui représente une créature mythologique : .....

Avec quelle technique cette œuvre est-elle réalisée ? .....

Décrivez la créature : .....

**Recherche n°3 :** Sélectionnez le critère Titre, puis tapez : Andromède

Combien d'œuvres avec Andromède avez-vous trouvées ? .....

Quelles créatures mythologiques sont visibles sur ces œuvres ? .....

**Recherche n°4 :** Sélectionnez le critère Domaine, puis tapez : sculpture et le critère Titre : Hébé

Quel sculpteur a réalisé ces œuvres ? .....

En quel matériau l'œuvre n°2 est-elle sculptée ? .....

Quelle taille mesure-t-elle ? .....

**Recherche n°5 :** Sélectionnez le critère Titre, puis tapez : Actéon

Avec quelle technique l'œuvre ronde est-elle réalisée ? .....

En quel animal le personnage masculin se transforme-t-il ? .....

**Recherche n°6 :** Sélectionnez le critère Sujet, puis tapez le sujet : Hercule

Combien d'œuvres représentant Hercule y a-t-il au musée ? .....

Que fait Hercule sur l'œuvre n°2 : .....

Avec quelle technique cette œuvre est-elle réalisée ? .....

Parmi toutes les œuvres que tu viens d'observer, laquelle aimerais-tu voir en vrai au musée ?

.....



**Fiche 2 : À la recherche des personnages de la mythologie**

Les cases grises sont déjà complétées. A l'aide du plan du musée, rendez-vous dans les salles indiquées (colonne de gauche) et repérez-y les œuvres et les personnages mythologiques. Complétez pour chaque œuvre les informations manquantes dans les cases blanches

Salle	Références de l'œuvre	Technique	Personnage représenté (et son statut)	Attributs (Accessoires objets animaux...)	Dessine les attributs du personnage (ou le personnage lui-même si c'est un monstre)
01 éfg. 01	Titre : ..... Auteur : Jean-Claude Naigson Date : 1781-1785	Dessin à la pierre noire			
26 éfg. 01	Titre : Bacchus et Ariane Auteur : ..... Date : .....	Huile sur toile		Thyrse Vigne / raisin Panthère	
29 éfg. 01	Titre : ..... Auteur : François Rude Date : .....		Mercure (dieu)		
17 éfg. 02	Titre : Table Auteur : Attr. à Hugues Sambin Date : XVIe siècle		Sphinge (monstre)		
18 éfg. 02	Titre : ..... Auteur : ..... Date : .....	Huile sur bois		Cheval blanc ailé, surmonté du héros Persée	
21 éfg. 02	Titre : Vénus victorieuse Auteur : Giovanni Sirani Date : vers 1640	Huile sur bois			
21 éfg. 02	Titre : Le sacrifice d'Iphigénie Auteur : François Perrier Date : vers 1632-1633		Diane (déesse)		



**Annexe 1 : Les douze grands dieux olympiens, tableau récapitulatif**

Les douze dieux Olympiens : Les personnages grisés sont ceux que l'on peut observer dans les œuvres du musée.

Nom grec (nom romain)	Fonction / pouvoir	Filiation	Attributs et représentations	Caractéristiques morales
<b>Zeus</b> (Jupiter)	Souverain des dieux, dieu du ciel, de la pluie, des nuages et des orages, maître du ton- nerre et de la foudre	Fils de Cronos et Rhéa	Foudre, sceptre, égide Aigle, chène Âgé, barbu et imposant	Solennel, majestueux et puissant. Infidèle, rusé et séducteur, épris de justice et compatissant
<b>Poséidon</b> (Neptune)	Dieu des mers et des océans, gouverne la tempête et les eaux calmes	Fils de Cronos et Rhéa Frère de Zeus Époux d'Amphitrite	Trident, char d'or Chevaux, taureaux, animaux marins Âgé, barbu, cheveux longs	Non renseigné
<b>Déméter</b> (Cérés)	Déesse de la terre, de l'agriculture, du blé et de la fertilité, protec- trice des moissonneurs	Fille de Cronos et Rhéa Sœur de Zeus	Grains et épis de blé Corne d'abondance	Bienfaitrice de l'humanité et du quotidien, maternelle
<b>Hestia</b> (Vesta)	Déesse du feu et du foyer, protectrice des nouveaux-nés	Fille de Cronos et Rhéa Sœur de Zeus Déesse vierge	Non renseigné	Non renseigné
<b>Héra</b> (Juno)	Déesse des femmes mariées, protectrice du mariage, de l'accouche- ment et de la famille	Fille de Cronos et Rhéa Épouse et sœur de Zeus	Couronne ou diadème, sceptre Vache et paon Allure austère	Jalouse, vindicative et ran- cunière, perfide et vengeresse
<b>Arès</b> (Mars)	Dieu de la guerre	Fils de Zeus et Héra	Casque, bouclier, armure, lance Vautour, chien, loup Jeune ou âge mûr et viril	Agressif et violent, guerrier, meurtrier, lâche, haïssable



**Annexe 1 : Les douze grands dieux olympiens, tableau récapitulatif**

Les douze dieux Olympiens : Les personnages grisés sont ceux que l'on peut observer dans les œuvres du musée.

Nom grec (nom romain)	Fonction / pouvoir	Filiation	Attributs et représentations	Caractéristiques morales
<b>Athéna</b> (Minerve) Surnom : Pallas	Déesse de la cité, protectrice des civilisa- tions, de l'artisanat et de l'agriculture, déesse de la sagesse	Fille de Zeus (sortie armée du crâne de Zeus) Déesse vierge	Égide, bouclier, casque, lance Chouette, olivier Armée et casquée, tunique longue	Guerrière, ardente et impitoyable Sagesse, intelligence, rai- son et chasteté
<b>Apollon</b> Surnom : Phoïbos	Dieu de la lumière et de la vérité, dieu de la musique et de la poésie, dieu-archer, guérisseur	Fils de Zeus et Leto Frère jumeau d'Artémis	Arc, carquois + flèches d'argent Lyre, rayons de soleil Dauphin, corbeau, laurier Jeune, grand et beau, nu, chevelure superbe	Charmant, aimable et bienveillant Parfois belliqueux et maffaisant
<b>Artémis</b> (Diane) Surnom : Phébé	Déesse de la lune, de la chasse et des animaux sauvages, protectrice des forêts et des mon- tagnes, des jeunes filles avant le mariage	Fille de Zeus et de Leto Soeur jumelle d'Apollon Déesse vierge	Arc, carquois + flèches d'argent Croissant de lune, cyprès, biche, chiens Jeune, svelte et radieuse, tunique courte	Prude et chaste, fière et farouche, cruelle, vindicative et vengeresse
<b>Aphrodite</b> (Vénus)	Déesse de l'amour et de la beauté, protectrice des amants	Née de l'écume de la mer (ou fille de Zeus et Dioné) Épouse d'Héphaïstos, amante d'Arès	Colombe, cygne, Myrte, rose, pomme Belle, radieuse, en partie nue Accompagnée d'Éros	Séductrice, trompeuse et rusée, intrigante, parfois douce et faible
<b>Hermès</b> (Mercure)	Messageur de Zeus, dieu des voleurs, du commerce et des marchés, protec- teur des commerçants et voyageurs, guide des morts	Fils de Zeus et Maïa	Sandales ailées, caducée, chapeau ailé (pétase), Jeune, athlétique et gracieux	Subtil, rusé et astucieux Énergique et rapide
<b>Héphaïstos</b> (Vulcain)	Dieu du feu et de l'art, forgeron et armurier des dieux, protecteur des artisans et de la cité	Fils d'Héra (ou fils de Zeus et Héra) Époux d'Aphrodite	Marteau, enclume Laid et difforme, boiteux Bras forts et jambes atro- phiées	Industrieux, affable, pacifique



**Annexe 1 : Les douze grands dieux olympiens, tableau récapitulatif**

Quatre dieux inférieurs

Nom grec (nom romain)	Fonction / pouvoir	Filiation	Attributs et représentations	Caractéristiques morales
<b>Hadès</b> (Pluton)	Dieu des morts et du monde souterrain, des Enfers et des métaux du sous-sol	Fils de Cronos et Rhéa Frère de Zeus Époux de Perséphone	Casque, fourche à deux dents Barbe et cheveux noirs Parfois accompagné de Cerbère	Sans pitié, terrible, inexorable mais juste
<b>Dionysos</b> (Bacchus)	Dieu du vin et des vignes, protecteur des vendanges, dieu de la fertilité	Fils de Zeus et de Sémélé, sorti de la cuisse de Zeus Époux d'Ariane	Raisin, coupe de vin, lierre, feuilles de vigne, thyrses, léopard. Nu, parfois ivre. Accompagné de Bacchantes et Satyres, et de Silène	Bienfaiteur de l'humanité, bienveillant et aimable, parfois sauvage et brutal
<b>Hébé</b>	Déesse de la jeunesse éternelle, servante des dieux	Fille de Zeus et Héra Épouse d'Héraclès	Jeune, et belle. Couronnée de fleurs, une coupe à la main	Douce
<b>Éros</b> (Cupidon)	Dieu de l'amour, aide les couples à s'aimer et à s'unir	Fils d'Aphrodite et Arès (ou compagnon d'Aphrodite)	Arc, carquois + flèches Garçon, enfant ou adolescent, nu, beau, ailé, parfois aveugle	Bon, doux, aimé des humains, malicieux et taquin



**Annexe 2 : Les oeuvres mythologiques au musée des Beaux-Arts (en salles).**  
**Tableau général**

Salle	Étage	Siècle	Références de l'œuvre (Titre, auteur, date, n° d'inventaire)	Technique	Sujets et motifs	Thème associé
1	1	VI <sup>e</sup> s. av. JC	<b>Hydrie</b> Grèce (Attique) Fin du 6 <sup>e</sup> siècle av. J-C. Inv. CA 1207	Terre cuite, décor à figures noires	Dieux et déesses – iconographie : Athéna, Hermès, Apollon, Artémis. Héros – iconographie : Hercule	1 2
1	1	V <sup>e</sup> s. av. JC	<b>Kélébé, cratère à colonnettes</b> Grèce 5 <sup>e</sup> siècle avant J-C. Inv. CA 1200	Terre cuite, décor à figures rouges	Monstre : Centaure	4
1	1	XVIII <sup>e</sup> s.	<b>Hercule au repos dit Hercule Farnèse, dessin d'après l'Antique</b> Jean-Claude Naigeon 1781-1785 Inv. 2014-5-3	Dessin, pierre noire	Héros – iconographie : Hercule	2
3	1	XVI <sup>e</sup> s.	<b>Saint Jérôme Saint Christophe</b> Suisse 1516 Inv. DA 105 A et B	Huile sur bois	Monstre : Sirène	4
13	3	XVI <sup>e</sup> s.	<b>Armoiries du recteur Peter Vischer</b> Suisse (?) 1585 Inv. D 1123 C	Vitrail	Monstre : Sirène	4
15	3	XVI <sup>e</sup> s.	<b>Vase balustre</b> Giovanni Maria Vers 1520 Inv. CA T 1056	Faïence de grand feu	Monstre : Sirène	4
15	3	XVI <sup>e</sup> s.	<b>Plat : Actéon changé en cerf</b> Urbino 16 <sup>e</sup> siècle Inv. CA T 1060	Faïence de grand feu	Diane, Actéon, métamorphose	5
17	3	XVI <sup>e</sup> s.	<b>Armoire à deux corps</b> Attribué à Hugues Sambin Fin du 16 <sup>e</sup> siècle Inv. 2004-5-1	Meuble, noyer sculpté	Monstre : Faune	4
17	3	XVI <sup>e</sup> s.	<b>Table</b> Attribué à Hugues Sambin 16 <sup>e</sup> siècle Inv. CA 1545	Meuble, noyer	Monstre : Sphinge	4



**Annexe 2 : Les oeuvres mythologiques au musée des Beaux-Arts (en salles).**  
**Tableau général**

Salle	Étage	Siècle	Références de l'œuvre (Titre, auteur, date, n° d'inventaire)	Technique	Sujets et motifs	Thème associé
17	3	XVI <sup>e</sup> s.	<b>Saïète</b> Attribué à François Briot Inv. CA T 1366	Etain	Déesse – iconographie : Athéna	1
17	3	XVI <sup>e</sup> - XVII <sup>e</sup> s.	<b>Plat : Persée et Andromède</b> Suite de Bernard Palissy Fin 16e ou début 17e Inv. CA 1571	Terre cuite vermisée	Héros – iconographie : Persée, Monstre : Dragon	2 4
17	3	XVI <sup>e</sup> s.	<b>Bassin de Pyrame et Thisbé</b> France Fin du 16e siècle Inv. DA 291	Etain ciselé et gravé	Non exploitable (trop haut)	
18	3	XVI <sup>e</sup> s.	<b>Les noces de Psyché et de l'amour</b> Flandres Fin 16e siècle Inv. CA 37	Peinture à l'huile sur bois	Dieux et déesses – iconographie : Monstre : Faune	1 4
18	3	XVII <sup>e</sup> s.	<b>Vénus endormie</b> Dirk de Quade Van Ravesteyn Vers 1608 Inv. CA 134	Peinture à l'huile sur bois	Déesse – iconographie : Vénus	1
18	3	XVI <sup>e</sup> s.	<b>Persée et Andromède</b> Carlo Saraceni Vers 1598 – 1600 Inv. CA 694	Peinture à l'huile sur bois	Héros – iconographie : Persée Monstre : Pégase	2 4
~21	2	XVIII <sup>e</sup> s.	<b>Vertumne et Pomone</b> Robert Le Lorrain Vers 1704 Inv. CA 1368	Sculpture, bronze patiné	Mythologie romaine, Vertumne, roi, Pomone, nymphes	
21	2	XVII <sup>e</sup> s.	<b>Le sacrifice d'Iphigénie</b> François Perrier Vers 1632-1633 Inv. 4931	Peinture à l'huile sur toile	Guerre de Troie, Agamemnon, roi, Déesse – iconographie : Diane	1 3
21	2	XVII <sup>e</sup> s.	<b>Enée transportant Anchise</b> Charles Errard Seconde moitié 17e Inv. CA 257	Peinture à l'huile sur toile	Guerre de Troie Héros – iconographie : Enée	3



**Annexe 2 : Les oeuvres mythologiques au musée des Beaux-Arts (en salles).**  
**Tableau général**

Salle	Étage	Siècle	Références de l'œuvre (Titre, auteur, date, n° d'inventaire)	Technique	Sujets et motifs	Thème associé
21	2	XVII <sup>e</sup> s.	<i>Vénus victorieuse</i> Giovanni Andrea Sirani Vers 1640 Inv. C.A.T 15	Peinture à l'huile sur toile	Guerre de Troie Déesses – iconographie : Vénus, Athéna, Junon	1 3
21	2	XVII <sup>e</sup> s.	<i>Cabinet</i> France 17 <sup>e</sup> siècle Inv. CA 1546	Meuble, bois (résineux, poirier) plaqué d'ébène	Dieux et déesses – iconographie : Cérés, Bacchus	1
21	2	XVII <sup>e</sup> s.	<i>Métaillon : Jason à la conquête de la toison d'Or</i> Jean Dubois Vers 1690 Inv. Cat. sc. 1960 120	Sculpture, terre cuite	Héros – iconographie : Jason	2
21	2	XVII <sup>e</sup> s.	<i>Jupiter et son aigle</i> Jean Dubois Seconde moitié 17 <sup>e</sup> siècle Inv. 1077	Sculpture, terre cuite	Dieux – iconographie : Jupiter	1
22	2	XVII <sup>e</sup> - XVIII <sup>e</sup> s.	<i>Vénus dans la forge de Vulcain</i> Jean-Baptiste Jouvenet Vers 1699 Inv. 2019-1-1	Peinture à l'huile sur toile	Dieux et déesses – iconographie : Vénus, Vulcain	1
22	2	XVIII <sup>e</sup> s.	<i>Apollon et Daphné (d'après Bernin)</i> France 18 <sup>e</sup> siècle Inv. CA 1367	Sculpture, bronze	Métamorphose Apollon, Daphné	5
22	2	XVIII <sup>e</sup> s.	<i>Éventail</i> France 18 <sup>e</sup> siècle Inv. 2859-2	Ivoire sculpté, papier peint	Dieux – iconographie : Bacchus	1
22	2	XVII <sup>e</sup> s.	<i>Iris coupe le cheveux fatal à Didon sur le bûcher</i> Thomas Blanchet Vers 1655-1660 Inv. CA 373	Peinture à l'huile sur toile	Énée, Didon, Iris, personnages mythologiques secondaires	3
22	2	XVII <sup>e</sup> s.	<i>Cupidon, sous les traits d'Ascagne, inspire à Didon de l'amour pour Énée</i> Attribué à Charles le Brun Inv. D 2013-1-1	Peinture à l'huile sur toile	Énée, Didon, personnages mythologiques secondaires	3



Annexe 2 : Les oeuvres mythologiques au musée des Beaux-Arts (en salles).  
Tableau général

Salle	Étage	Siècle	Références de l'œuvre (Titre, auteur, date, n° d'inventaire)	Technique	Sujets et motifs	Thème associé
23	1	XVIII <sup>e</sup> s.	<i>Vénus priant Neptune d'être favorable à Énée</i> Bénigne Gagnereaux 1779 Inv. CA 688	Peinture à l'huile sur toile	Énée, Dieux et déesses – iconographie : Neptune, Vénus	1
24	1	XIX <sup>e</sup> s.	<i>Jeune Zéphyr se balançant au dessus de l'eau</i> Pierre-Paul Prud'hon 1814 Inv. D 1982-12-P	Peinture à l'huile sur toile	Personnage mythologique secondaire	
24	1	XVIII <sup>e</sup> s.	<i>Bacchante</i> Bénigne Gagnereaux 1795 Inv. CA 298	Peinture à l'huile sur toile	Dieux – iconographie : Bacchus	1
24	1	XIX <sup>e</sup> s.	<i>Oedipe aveugle recommandant sa famille aux dieux</i> Bénigne Gagnereaux 1783 Inv. 2003-1-1	Dessin peint à l'huile sur papier	Oedipe	
25	1	XIX <sup>e</sup> s.	<i>L'amour dominateur du monde</i> François Rude 1855-1857 Inv. CA 7759	Sculpture, marbre	Personnage mythologique secondaire	1
25	1	XIX <sup>e</sup> s.	<i>Hébé et l'aigle de Jupiter</i> François Rude 1855-1857 Inv. CA 1075	Sculpture, marbre	Dieux et déesses – iconographie : Jupiter, Hébé	1
25	1	XVIII <sup>e</sup> s.	<i>Plafond à la gloire du prince de Condé, gouverneur de Bourgogne</i> Pierre-Paul Prud'hon 1786-1787 Inv. CA 430	Peinture à l'huile sur toile	Dieux, titans – récit de la Création Parques – personnages mythologiques secondaires	1
25	1	XIX <sup>e</sup> s.	<i>La Vénus de Médicis</i> Antoine-Henri Bertrand Avant 1787 Inv. CA 966	Sculpture, marbre	Déesse – iconographie : Vénus	1
25	1	XIX <sup>e</sup> s.	<i>Vénus Anadyomène</i> Étienne-Jules Ramey 1820 Inv. CA 1067	Sculpture, marbre	Déesse – iconographie : Vénus	1



**Annexe 2 : Les oeuvres mythologiques au musée des Beaux-Arts (en salles).**  
**Tableau général**

Salle	Étage	Siècle	Références de l'oeuvre (Titre, auteur, date, n° d'inventaire)	Technique	Sujets et motifs	Thème associé
25	1	XVIII <sup>e</sup> s.	<i>L'Apollon du belvédère</i> Charles-Alexandre Renaud 1779 Inv. CA 1070	Sculpture, marbre	Dieux – iconographie : Apollon	1
25	1	XVIII <sup>e</sup> s.	<i>Bacchus</i> (buste) Antoine-Henri Bertrand Avant 1786 Inv. CA 947	Sculpture, marbre	Dieux – iconographie : Bacchus	1
26	1	XVIII <sup>e</sup> s.	<i>Bacchus et Ariane</i> Charles de la Fosse 1699 Inv. CA 344	Peinture à l'huile sur toile	Dieux – iconographie : Bacchus	1
29	1	XIX <sup>e</sup> s.	<i>Ariane abandonnée dans l'île de Naxos</i> Sophie Rude 1826 Inv. 4869	Peinture à l'huile sur toile	Personnage mythologique secondaire : Ariane	
29	1	XIX <sup>e</sup> s.	<i>Aristée déplorant la perte de ses abeilles</i> François Rude 1830 Inv. 4417	Sculpture bronze	Personnage mythologique secondaire : Aristée	
29	1	XIX <sup>e</sup> s.	<i>Eurydice mordue par le serpent</i> François Rude 1830 Inv. 4118	Sculpture bronze	Personnage mythologique secondaire : Eurydice	
29	1	XIX <sup>e</sup> s.	<i>Mercurc rattachant sa talonnière après avoir tranché la tête d'Argus</i> François Rude 1858 Inv. CA 1078	Sculpture, bronze	Dieux – iconographie : Mercure	1
32	1	XIX <sup>e</sup> s.	<i>Biblis changée en source</i> Jean-Jacques Henner Vers 1857 Inv. CA 315	Peinture à l'huile sur toile	Métamorphose	5
34	1	XIX <sup>e</sup> s.	<i>Pan et ours</i> Emmanuel Fremiet 1864 Inv. 4194	Sculpture, bronze	Personnage mythologique secondaire : Pan, monstre	



**Annexe 2 : Les oeuvres mythologiques au musée des Beaux-Arts (en salles).  
Tableau général**

Salle	Étage	Siècle	Références de l'œuvre (Titre, auteur, date, n° d'inventaire)	Technique	Sujets et motifs	Thème associé
34	1	XIX <sup>e</sup> s.	<b>L'Amour abritant sa tête sous son aile</b> François Rude Vers 1848 Inv. Cat. Sc. 1960 n° 751	Sculpture, plâtre	Personnage mythologique secondaire : Eros	
34	1	XIX <sup>e</sup> s.	<b>Hébé et l'aigle de Jupiter</b> François Rude Vers 1851 Inv. 4576	Sculpture, cire	Personnage mythologique secondaire : Hébé	
	2	XX <sup>e</sup> s.	<b>Castor et Pollux</b> Charles Lapicque 1960 Inv. DG 513	Huile sur toile	Personnages mythologiques secondaires : Castor et Pollux	
	2	XX <sup>e</sup> s.	<b>Diane et Actéon</b> Charles Lapicque 1978 Inv. 1982-50-P	Acrylique sur toile	Déesse – iconographie : Diane Métamorphose	1 5
	2	XX <sup>e</sup> s.	<b>Bacchante</b> Henri Bouchard 1942 Inv. 4831	Bronze	Personnage mythologique secondaire	
	2	XX <sup>e</sup> s.	<b>Narcisse</b> Jean Chauvin 1939 Inv. DG 212	Sculpture, bronze doré, socle en marbre noir	Sculpture abstraite	



**Sources :**

CASALASPRO Nunzio. *Héros ! Figures des lettres et des arts*. Scéren [CNDP-CRDP] (Coll. Palettes), 2012.

DOMMERMUTH- GUDRICH (G.). *Mythes. Les plus célèbres mythes de l'Antiquité*. De La Martinière, 2004.

HAMILTON (E.). *La mythologie*. Marabout, 1998.

IMPELLUSO (L.). *Comment reconnaître les dieux et héros de l'Antiquité*. Hazan (Coll. Guides), 2019.

SOULI (S.). *Mythologie grecque. Cultes - Les dieux - Cosmogonie - La guerre de Troie - Les héros - L'Odyssée*. Techni, 1998.

**MUSÉE DES BEAUX-ARTS DIJON**

**INFOS PRATIQUES**

**HORAIRES**

Ouvert tous les jours sauf le mardi

Du 1er octobre au 31 mai de 9h30 à 18h.

Du 1er juin au 30 septembre de 10h à 18h30.

**TARIFS / RÉSERVATIONS**

Accès gratuit

Visites guidées gratuites pour les groupes scolaires.

En autonomie ou guidée, réservez votre visite : [reservationsmusees@ville-dijon.fr](mailto:reservationsmusees@ville-dijon.fr)

**CONTACTS**

Chargée de la politique éducative

Anne Fleutelot : [afleutelot@ville-dijon.fr](mailto:afleutelot@ville-dijon.fr)

Enseignante missionnée : [Marie-Maud.Chretien@ac-dijon.fr](mailto:Marie-Maud.Chretien@ac-dijon.fr)

Service de documentation, bibliothèque

Dominique Bardin-Bontemps : [dbardin-bontemps@ville-dijon.fr](mailto:dbardin-bontemps@ville-dijon.fr)

Photothèque

Anne Camuset : [acamuset@ville-dijon.fr](mailto:acamuset@ville-dijon.fr)

Rédaction : Marie-Maud Chrétien 2021