



# MATHURIN MÉHEUT

M U S É E



## DOSSIER PÉDAGOGIQUE

à destination des enseignants

Exposition 2026



RÉGION ACADÉMIQUE  
BRETAGNE  
MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE  
MINISTÈRE  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,  
DE LA RECHERCHE  
ET DE L'INNOVATION



www.academie-rennes.fr

### **Ce dossier pédagogique vous propose :**

- Quelques informations sur le musée ainsi qu'un plan des espaces d'exposition.
- Une biographie de Mathurin Méheut et d'Yvonne Jean-Haffen.
- Les grands thèmes pouvant être exploités à différents degrés pour différentes matières, accompagnés de références et d'idées d'activités pour prolonger la réflexion (exposition permanente, temporaire, ainsi que pour un évènement).
- Un petit guide pratique pour vous aider à préparer votre visite.
- Un lexique des techniques abordées par Mathurin Méheut.

### **Retrouvez les activités pédagogiques du musée sur le site :**

<http://www.musee-meheut.fr>

( Visites / Etablissements du premier degré /ou/ Etablissements du second degré )

Document établi par :

V. Willemet, professeure relais auprès du Musée Mathurin Méheut (D.A.A.C) : [valerie.willemet@ac-rennes.fr](mailto:valerie.willemet@ac-rennes.fr)  
A. Brun, médiatrice au musée Mathurin Méheut.

Mise en page par A. Brun.



## SOMMAIRE

LE MUSÉE MATHURIN MÉHEUT	3
PLAN DU MUSÉE	4
MATHURIN MÉHEUT	5
PISTES PÉDAGOGIQUES	
Exposition permanente	7
Exposition temporaire : <i>Henri Rivière et Mathurin Méheut, regards japonisants en Bretagne</i>	26
TERMES TECHNIQUES	41
POUR PRÉPARER VOTRE VISITE	42
INFORMATIONS PRATIQUES	44





Le musée Mathurin Méheut avant.



Le musée Mathurin Méheut maintenant.

# LE MUSÉE MATHURIN MÉHEUT

## UN MUSÉE QUI S'EST TRANSFORMÉ

Fondé en 1972 par l'association *Les amis de Mathurin Méheut* et installé pendant près de 50 ans dans la Maison du Bourreau, le musée a déménagé en 2022 sur le site du Haras National de Lamballe.

Ce changement de site permet au musée de proposer un lieu plus adapté pour tous les publics ainsi que des espaces d'expositions plus grands pour mettre en valeur les oeuvres de la collection.

## FONCTIONNEMENT

Le musée Mathurin Méheut, accueille deux expositions : une exposition permanente, renouvelée à 90% chaque année, et une exposition temporaire.

L'exposition permanente permet de faire un tour d'horizon des thèmes de prédilection de Mathurin Méheut comme la faune, la flore, la Bretagne... mais aussi d'aborder d'autres aspects de son œuvre, notamment ses collaborations avec d'autres artistes tels que Colette ou bien encore son travail en tant que décorateur ou illustrateur.

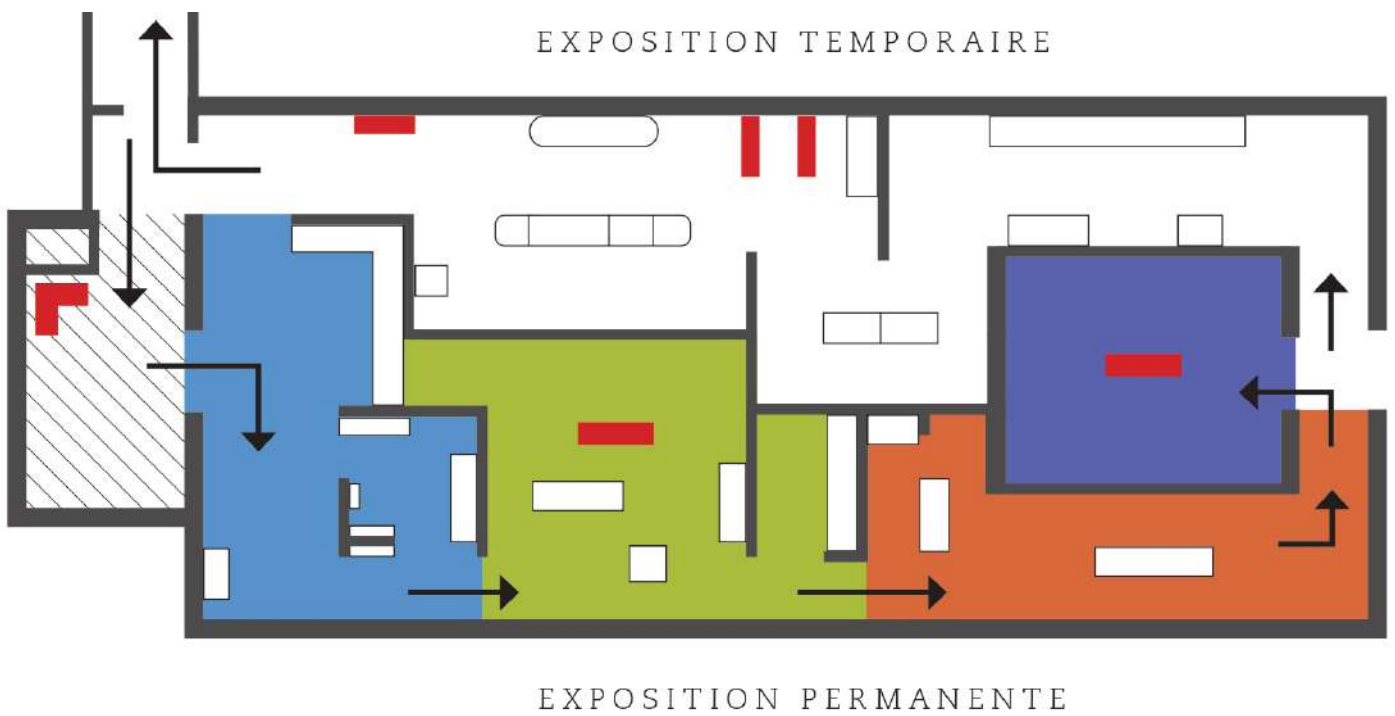
L'exposition permanente aborde différents thèmes :

- Premiers pas naturalistes
- Le monde marin
- Le monde terrestre
- Gens de terre, gens de mer
- La foi : fêtes et célébrations
- La guerre
- La Bretagne
- La Provence
- L'ailleurs et l'exotisme
- La tapisserie de la mer (*pas présente cette année*)

# PLAN DU MUSÉE

L'exposition permanente correspond aux salles en couleurs sur le plan. Quatre espaces forment cette partie permanente : La Nature, Regard sur ses contemporains, L'Ailleurs, La Mer.

L'exposition temporaire correspond aux zones blanches, sur la partie haute du plan.



- ← Sens de circulation
- ▨ Salle introductive  
Projection d'œuvres
- La Nature,  
source d'inspiration
- Regard sur ses  
contemporains
- L'Ailleurs
- La Mer *pas présente cette année*
- Bancs



Mathurin Méheut - 1902

# MATHURIN MÉHEUT

## BIOGRAPHIE

- 1882** Naissance de Mathurin Méheut, le 21 mai à Lamballe.
- 1898** Inscription à l'Ecole des beaux-arts.
- 1902** Commence à travailler pour la revue Art et Décoration, s'inscrit à l'Ecole nationale des arts décoratifs, suit les cours d'Eugène Grasset à l'Ecole normale d'enseignement du dessin.
- 1904** Premier roman illustré : *Fantôme de Terre-Neuve* de Léon Berthaud.
- 1910** Arrive à Roscoff à la station de biologie marine pour un séjour de deux ans. Réalise une multitude de dessins et de gouaches.
- 1911** Premier livre documentaire illustré : *Etudes d'animaux*.
- 1912** Après la faune et la flore marine de Roscoff, découverte du Pays bigouden, des "gens de la mer" et des "travaux de la mer".
- 1913** Son travail à la station de biologie marine à Roscoff est présenté au public dans la publication en deux volumes de Maurice Pillard-Verneuil *L'étude de la mer. Flore et Faune de la Manche et de l'Océan*.
- 1913** Du 28 octobre au 24 décembre, exposition personnelle au musée des Arts décoratifs, pavillon de Marsan.
- 1914** Il entreprend un voyage aux Etats-Unis, à Hawaï et au Japon grâce à la bourse "Autour du monde" créée par le financier Albert Kahn, voyage interrompu par la déclaration de guerre.
- 1914-1919** Combattant pendant la Première Guerre Mondiale.
- 1919** Après la guerre, il est démobilisé à Penmarc'h. Nommé professeur à l'école Boule. Premiers contacts avec la faïencerie Henriot, à Quimper.
- 1921** Nommé peintre officiel du département de la Marine.
- 1923** Exposition personnelle à San Francisco.
- 1924** Premier séjour dans le midi chez Albert Kahn. Premiers décors de paquebots pour la Compagnie des Messageries Maritimes.
- 1925** Expose, avec la manufacture Henriot, ses services dits de *La mer* et *De la galette* à l'Exposition internationale des arts décoratifs.

- 1928** Premières créations à la Manufacture de Sèvres.
- 1929** Publication de *Regarde*, par Colette et Méheut.
- 1930** Décor du hall des Nations de l'immeuble H.J. Heinz, à Pittsburgh ; passage à New-York.
- 1932** Service de table pour le restaurant «Prunier» (Villeroy & Boch, Mettlach) : série d'assiettes sur le thème marin et création de menus sur le thème des Paysages côtiers en France.
- 1933** Premiers décors pour la Compagnie générale transatlantique. Croisière en Méditerranée orientale.
- 1937** Exposition internationale des arts et techniques de Paris : décoration pour le pavillon de la Bretagne et pour celui de la marine marchande.
- 1939** Réalisation du carton d'une tapisserie *Allégorie à la vie marine* (tapisserie *La Mer*) commandée par la manufacture des Gobelins.
- 1941** Les cartons pour les mosaïques et les vitraux du restaurant lillois «A l'Huitrière» sont terminés.
- 1942** Commande du décor de l'institut de géologie de Rennes pour lequel il va se rendre sur les côtes bretonnes afin de les étudier. Décor achevé en 1946.
- 1945** Commence à exposer au Salon des peintres de la Marine.
- 1946** Achèvement de la tapisserie *La Mer* à la manufacture des Gobelins.
- 1947** Inauguration de l'Institut de géologie de Rennes.
- 1950** Travail à Mettlach chez Villeroy et Boch.
- 1951** Début des commandes de la Société française des transports pétroliers. Peintre honoraire de l'armée.
- 1952** Dernière commande décorative en Bretagne pour la Caisse d'Epargne de Pont-l'Abbé
- 1955** Exposition galerie Bernheim Jeune.
- 1956** Reçu à l'académie de Marine.
- 1957** Publication du dernier livre illustré par Mathurin Méheut, *Pêcheurs des quatre mers*, de Roger Vercel.
- 1958** Décès de l'artiste le 22 février.



# Pistes pédagogiques

## EXPOSITION PERMANENTE

Pour vous aider à aborder le travail de Mathurin Méheut avec vos élèves, voici quelques thématiques importantes ainsi que des pistes pédagogiques pouvant s'adapter selon les niveaux et pour différentes matières.

### LA NATURE

8



Mathurin Méheut, «Forêt automnale», © ADAGP, Paris 2026.

### PORTRAITS DE SOCIÉTÉS

11



Mathurin Méheut, «Paris, les Archives secrètes», © ADAGP, Paris 2026.

### LA BRETAGNE

14



Mathurin Méheut, «Le Trompette», © ADAGP, Paris 2026.

### LA GUERRE

17



Mathurin Méheut, «Camp de terre Verdun», © ADAGP, Paris 2026.

### LE GESTE DE L'ARTISTE : LE TRAIT ET LES COULEURS

20



Mathurin Méheut, «Le vague», © ADAGP, Paris 2026.

### L'ART DE VARIER LES TECHNIQUES

23



Mathurin Méheut, «Cubes», © ADAGP, Paris 2026.



Mathurin Méheut, «Forêt en automne», © ADAGP, Paris 2026.

## La nature

Mathurin Méheut a toujours été **un grand observateur**, capable, en quelques coups de crayons, de représenter son environnement avec justesse.

Déjà adolescent, Méheut parcourt les campagnes du Penthièvre, dessine les animaux de ferme et les chevaux du Haras de Lamballe, lui permettant ainsi de s'exercer.

Il suit plus tard les enseignements d'Eugène Grasset, qui a participé à l'Art Nouveau (1890-1910), et fait de ces « leçons » une étape importante de son processus créatif. En effet, selon Eugène Grasset, un artiste doit d'abord étudier les végétaux et les animaux, savoir les dessiner précisément et les connaître, avant de les styliser.

C'est dans cet objectif que Mathurin Méheut se déplace souvent selon les projets et les commandes. En véritable **artiste de terrain**, ce dernier n'hésite pas à déménager avec sa famille pour **être au plus près de ses sujets d'études**. Loin de se contenter d'une journée, l'artiste peut passer plusieurs années dans un même endroit afin de **s'imprégner des lieux et de comprendre toutes les facettes de la faune et de la flore**, qu'elle soit marine ou terrestre.

Mais Méheut ne se contente pas d'observer, il **se documente et va à la rencontre des hommes de sciences**. C'est le cas avec la **Station Biologique de Roscoff** où l'artiste passe deux ans à côtoyer les espèces mais aussi les chercheurs. De ces deux ans découle une production foisonnante regroupant plus de 1000 croquis et gouaches visibles dans les deux tomes d'*Etude de la Mer*, édités en 1913. Ce livre, proposant à la fois un aspect scientifique et artistique, permet à Mathurin Méheut d'être reconnu en tant qu'**artiste illustrateur** au début de sa carrière. Les œuvres réalisées pendant cette période, deviennent pour l'artiste de grandes références qu'il ré-exploite durant toute sa vie pour différents projets, y compris la décoration. Méheut réalise un processus similaire pour *Etude de la Forêt* (1927), où il s'installe durant plusieurs mois à Barbizon puis dans les Vosges.

Ainsi, toute sa carrière est marquée par cette démarche, entre documentation, inspiration et réinterprétation et où **la nature et les saisons sont de véritables moteurs à la création**.

Si l'artiste ne peut pas se rendre dans un lieu précis, cas de l'Inde pour son tableau *Le Cornac*, l'artiste n'hésite pas à trouver d'autres alternatives pour ses références : les zoos ou les cirques (pour les éléphants et autres animaux sauvages), ses anciens voyages ou le jardin d'Albert Kahn (pour les plantes et arbres exotiques).

Si Mathurin Méheut est avant tout **un artiste réaliste**, essayant de dépeindre son temps, il peut lui arriver pour certaines commandes ou projets d'intégrer **quelques éléments fantastiques** dans son bestiaire. Nous pouvons citer par exemple la Licorne, symbole de la compagnie des Messagers Maritimes pour laquelle Méheut a travaillé, ou bien la sirène dont le mythe est transformé par l'artiste dans son œuvre *Les femmes pagures*.

### Mots clés

NATURE	BIODIVERSITE
ANIMAUX / PLANTES	NATURALISME
RÉALISME / IMAGINAIRE	BOTANIQUE
SCIENCE / ART	TERRAIN
BESTIAIRE	ÉTUDES
HERBIER	OBSERVATION

### Matières associées

SVT - GÉO - FRANÇAIS - HIST - PHILO - EMC

# PISTES PÉDAGOGIQUES

## Cycle 1 au cycle 3

### Compétences

- Observer, décrire des paysages et animaux.
- Utiliser un vocabulaire précis pour nommer et décrire.
- Découvrir ≠ formes d'expressions artistiques.
- Vivre et exprimer les émotions.
- Comprendre et s'exprimer en français.
- Comprendre et utiliser le langage des arts et du corps.
- Lire et analyser un paysage.
- Connaître des caractéristiques du monde vivant.
- Identifier et caractériser les modifications subies par un organisme.
- Décrire un milieu de vie dans ses diverses composantes.

### Boîte à idées

- Réaliser un abécédaire.
- Imaginer un bestiaire ou un herbier (voir site de la BNF).
- Ecrire des textes autour de la nature.
- Réaliser un imagier autour des 4 saisons à partir des oeuvres de Méheut.

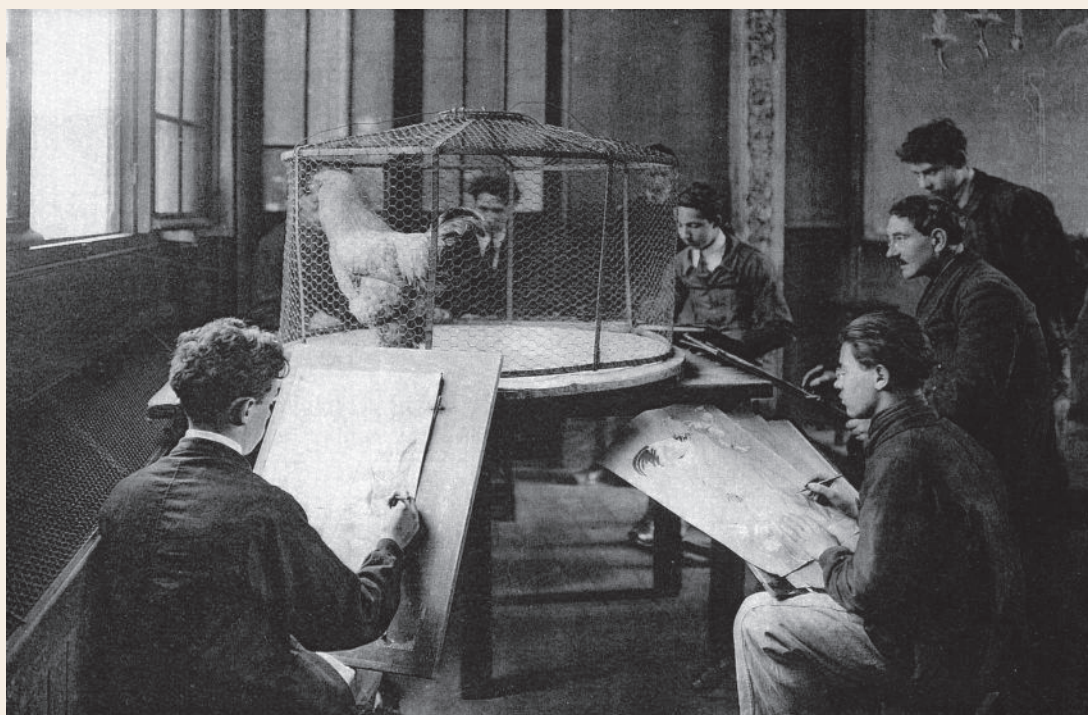
## Cycle 4 au lycée

### Compétences

- Comprendre et s'exprimer en français.
- Comprendre et utiliser le langage des arts et du corps.
- Comprendre la diversité et la dynamique du monde vivant.
- Analyser les différences entre une illustration scientifique et artistique.
- Etudier la notion de biodiversité et ses évolutions face aux sociétés et aux époques.

### Boîte à idées

- Représenter un être vivant de façons différentes (science / art)
- Ecrire des textes sur la nature ou le voyage.
- Associer des musiques ayant pour thème l'eau ou la mer (Smetana, *La Moldau* ; Ravel, *Jeu d'eau* ; Charles Trenet, *La Mer* ; Debussy, *La Mer* (1903-1905) ).
- Création d'une mélodie ou d'un bruitage en s'inspirant d'une oeuvre de Méheut.
- Discussion philosophique sur le thème de l'environnement, le droit des animaux.



Mathurin Méheut donnant un cours de dessin d'observation à ses élèves de l'Ecole Boule - 1922

## Pour aller plus loin

### • Artistes

- Léonard de Vinci
- Albrecht Dürer
- Albertus Seba
- Rosa Bonheur
- Impressionnistes
- Peintres de l'école de Barbizon

### • Films

- GIRAUD H., SZABO T., *Minuscule, la vallée des fourmis perdues*, film d'animation, 89 min, 2014.
- MYAZAKI H., *Ponyo sur la falaise*, film d'animation, 100 min, 2008.
- MYAZAKI H., *Princesse Mononoke*, film d'animation, 134 min, 1997.
- PERRIN J., CLUZAUD J., *Océans*, documentaire, 103 min, 2009.
- SAYDOUX M., CHARBONNIER L., *Le chêne*, documentaire, 77 min, 2022.
- SURVILA M., *Dans les bois*, 2018.

### • Jeux vidéos

- Circus Atos, *Under leaves*, jeu de réflexion, 2017.

### • Bibliographie

- GENEVOIX M., *Tendre bestiaire*, éd. Anne Carrière, 1999.
- GLEMAREC Michel, *Mathurin Méheut, Décorateur marin, entre art et science*, éd. Le Télégramme, 2013.
- DUROC J., PICHARD G., *En forêt, Mathurin Méheut et des regards contemporains*, éd. Locus Solus, Musée Mathurin Méheut, 2019.
- FISCHER J., *Animaux*, éd. Les grandes personnes, 2015.
- MAGNIN-GONZE J., *Histoire de la botanique*, éd. Delachaux et Niestlé, 2015
- SALVI C., *Le grand livre des animaux de Buffon*, éd. Renaissance du livre, 2002.
- SEBA A., *Cabinet des curiosités naturelles*, éd. Taschen, 2003.

### • Liens

- [Histoire de la botanique](#)
- [Les animaux dans l'art](#)
- [Des artistes à la station biologique de Roscoff](#)
- [Le langage occulte des plantes](#)



Mathurin Méheut, «Nara, les biches sacrées», © ADAGP, Paris 2026.

## Portraits de sociétés

Bien qu'étant fortement inspiré par la nature, Mathurin Méheut s'intéresse aussi à **l'humain et à la société**. En tant qu'**artiste du réel**, il cherche dans beaucoup de ses œuvres à traduire une **époque dont il est le témoin**.

Vivant dans une période pleine de changement, Mathurin Méheut assiste également au début de la **mondialisation**.

Ainsi l'arrivée de **l'industrialisation** change peu à peu les modes de travail, y compris en Bretagne. De plus, certains pays, autrefois fermés, comme le Japon, sont en train de diffuser de nouveaux styles et formats artistiques en Occident. L'âge d'or des paquebots permet également à un plus grand nombre de personnes de se rendre dans des pays beaucoup plus éloignés.

C'est l'occasion pour l'artiste non seulement de produire ce qu'il appelle parfois des « documentaires », pour qualifier ses œuvres, mais aussi de découvrir certains artistes comme **Hokuzai** dont il est un grand admirateur.

Avide de connaissances et surtout dans le cadre de commandes, Mathurin Méheut profitera de ce contexte pour **voyager à l'étranger**.

Il réalise sa plus importante expédition entre 1913 et 1914, grâce au financier et mécène **Albert Kahn** (1860-1940) qui, après avoir visité la première exposition personnelle de l'artiste en 1913, lui offre une bourse de voyage autour du monde.

Grâce à ce financement, Meheut se rend aux Etats-Unis, à Hawaï puis au Japon, où il arrivera là-bas en avril 1914.

Fasciné par les décors et la culture japonaise, Meheut y voit dans le quotidien des pêcheurs et certains paysages, des airs qui lui rappellent la Bretagne. Touché par ce Japon entre tradition et ouverture sur le monde, l'artiste y décèle également dans l'art japonais, en particulier celui de la ligne, **un art qui fait écho à ses propres préoccupations artistiques**.

Bien que son voyage devait se poursuivre jusqu'en Inde, son séjour est écourté par la guerre qui éclate en Europe, forçant Méheut à quitter le Japon le 19 août 1914.

Méheut réalise d'autres voyages notamment en Crête, mais toujours dans le cadre de commandes. En France, il passe la plupart de ses étés en Bretagne et se rend régulièrement en Provence au printemps et en automne, inspiré par d'autres lumières et d'autres paysages.

Toujours dans **un souci d'authenticité**, Mathurin Méheut privilégie les **scènes du quotidien**, mettant en avant **les activités humaines** ainsi que le cadre de vie des hommes et des femmes tels qu'il peut les observer à son époque.

### Mots clés

COUTUME  
CULTURE  
OBSERVATION  
COMPARAISON  
PAYS  
SOCIÉTÉ

STÉRÉOTYPE  
MONDIALISATION  
ÉTHNOGRAPHIE  
DOCUMENTAIRE  
MODE DE VIE  
TÉMOIGNAGE

### Matières associées

GÉO - FRANÇAIS - HIST - PHILO - EMC - LANGUE

# PISTES PÉDAGOGIQUES

## Cycle 1 au cycle 3

### Compétences

- Observer, décrire des paysages et des personnes.
- Réaliser une production plastique pour raconter, témoigner.
- Découvrir des oeuvres d'art comme traces ou témoignages.
- Comparer les modes de vie à différentes époques ou de différentes cultures.
- Construire des repères géographiques, historiques et culturels
- Travailler sur les préjugés et les différences, le rapport à autrui.

### Boîte à idées

- Réaliser un carnet de voyage.
- Rédiger un récit imaginaire à partir d'un titre ou d'une oeuvre.
- Reproduire un costume japonais en peinture ou par collage.

## Cycle 4 au lycée

### Compétences

- Situer les oeuvres d'art dans leur contexte historique et culturel.
- Reconnaître et connaître des oeuvres de domaines et d'époques variés, en saisir le sens et l'intérêt.
- Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
- Analyse et interprétation d'une oeuvre.
- Travailler sur les préjugés et les différences, le rapport à autrui.

### Boîte à idées

- Comparer les oeuvres de différents artistes représentant un même pays.
- Débat sur les influences que peuvent avoir les autres cultures sur l'art occidental.
- Réaliser un carnet de voyage.



Mathurin Méheut dessinant au Japon - 1913

## Pour aller plus loin

- **Artistes**
  - Van Gogh
  - Monet
  - Henri Rivière
- **Films**
  - BICKERSTAFF D., *Van Gogh et le Japon*, documentaire, 87 min, 2019.
  - HASHIMOTO H., *Hokusai*, film, 90 min, 2023.
  - MYAZAKI H., *Princesse Mononoke*, film d'animation, 134 min, 1997.
  - OMORI T., *Dans un jardin qu'on dirait éternel*, film, 100 min, 2018.
- **Bibliographie**
  - CROS P., *La provenance des peintres*, éd. Citadelles & Mazenod, 2021.
  - MORISHITA N., *La cérémonie du thé, ou comment j'ai appris à vivre l'instant présent*, éd. Marabout, 2019.
  - GUILLE DES BUTTES Gilles (direction), PLAUD-DILHUIT Patricia (direction), *Bretagne Japon 2012, Un archipel d'expositions, 12 musées*, éd. Palantines, 2012.
  - SUKAGAWA D., *Les délices de Tokyo*, éd. Le livre de poche, 2015.
- **Liens**
  - [Le japonisme : quand le Japon inspire l'art occidental](#)
  - [Le Japon mystérieux - Kyoto : entre temples et montagnes - Documentaire voyage - AMP](#)



Mathurin Méheut, «La Traménière», © ADAGP, Paris 2026.

## La Bretagne

Juste après la Première Guerre mondiale, Mathurin Méheut se réfugie en Bretagne pour se ressourcer.

Là-bas, en particulier dans le **Finistère**, l'artiste découvre toute la richesse bretonne dans **la fois et les célébrations** ainsi que dans ses **costumes traditionnels** qui le fascinent.

Guidé par cette inspiration, Méheut suit, comme un journaliste, **les processions** dans ces moments de rassemblements et en pleine action. Dans ses croquis, souvent faits sur le vif, Méheut se focalise sur **les vêtements et la posture des corps**.

Ce n'est pas la religion ni même l'individu seul que cherche à représenter l'artiste mais bien cette foule de personnes présentes dans une action collective avec des habits aux couleurs et aux motifs variés.

Encore une fois, l'artiste, dans ce travail, présente **une vision de la Bretagne qui n'est plus aussi présente dans notre quotidien mais qui persiste dans l'inconscient collectif** et qu'on cherche à faire perdurer lors de festivals spécifiques.

Cette Bretagne, si chère à Méheut, connaît également à son époque quelques mutations avec **les débuts de l'industrialisation**. Conscient de ces bouleversements, l'artiste cherche à **documenter le quotidien** des travailleurs dont les métiers sont potentiellement en voie de disparition.

Dans les métiers de la mer, certains sont emblématiques dans l'œuvre de l'artiste. Citons par exemple celui des **Goémoniers** dont le travail éreintant n'existe plus sous la forme que connaît Méheut à son époque, ou encore celui des **Paludiers**, qui à l'inverse est demeuré inchangé.

L'autre sujet qui le passionne est celui du **thème des marins et des pêcheurs**, où l'artiste, contrairement à d'autres, donne une vision plus paisible de ce monde de la mer. Sa nomination en 1921 de **peintre de la Marine** est l'occasion pour lui

de côtoyer de plus près ces personnes dans leur quotidien.

### Mots clés

COUTUME  
CULTURE  
COSTUME  
COMPARAISON  
TRAVAIL  
SOCIÉTÉ

TRADITION  
PRÉJUGÉ  
ÉTHNOGRAPHIE  
DOCUMENTAIRE  
MODE DE VIE  
TÉMOIGNAGE

### Matières associées

GÉO - FRANÇAIS - HIST - PHILO - EMC - LANGUE

# PISTES PÉDAGOGIQUES

## Cycle 1 au cycle 3

### Compétences

- Observer, décrire des paysages et des personnes.
- Réaliser une production plastique pour raconter, témoigner.
- Découvrir des oeuvres d'art comme traces ou témoignages.
- Comparer les modes de vie à différentes époques ou de différentes cultures.
- Comprendre la vie rurale.
- Comprendre l'évolution des techniques, des modes de production.

### Boîte à idées

- Reproduire des costumes bretons, en peinture ou en collage.
- Jeu de comparaison entre des métiers anciens et d'aujourd'hui.

## Cycle 4 au lycée

### Compétences

- Situer les oeuvres d'art dans leur contexte historique et culturel.
- Reconnaître et connaître des oeuvres de domaines et d'époques variés, en saisir le sens et l'intérêt.
- Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
- Analyse et interprétation d'une oeuvre.
- Travailler sur les préjugés et les différences, le rapport à autrui.

### Boîte à idées

- Comparer les oeuvres de différents artistes représentant un même pays.
- Débat sur les influences que peuvent avoir les autres cultures sur l'art occidental.
- Rédiger un dialogue entre deux oeuvres ou entre les personnages d'une même oeuvre.



*Mathurin Méheut en Bretagne, accompagné de son élève Yvonne Jean-Haffen - 1929.*

## Pour aller plus loin

- **Artistes**

- Eugène Bourdin
- Maurice Denis
- Paul Gauguin
- Emile Bernard
- Georges Lacombe

- **Films**

- CALVET M., Bouyjou J., *Mon costume Glazik*, documentaire, 52 min, 2018.
- BRUNNGUEL F., *Istor bras Breizh - La Grande Histoire de la Bretagne*, documentaire en breton avec interview en français, 92 min, 2021.
- HELIA M., *Les filles de la sardine*, documentaire, 49 min, 2001.
- KREMER D., *Seuls, ensemble*, documentaire, 77 min, 2015.

- **Bibliographie**

- BAUD-BERTHIER Gilles (direction), *La Bretagne dans les Archives de la Planète, autochromes et films*, Albert-Kahn Musée et Jardins, éd. Conseil général des Hauts-de-Seine, 2009.
- BELLEC C., DELOUCHE D., LE ROUX-LE PIMPEC A , *100 métiers vus par les artistes en Bretagne*, éd. Liv'Editions , Musée du Faouët, 2017.
- BLANCHARD, N. et M., *La Bretagne au cinéma*, avec la collaboration de Loïc Blanchard, préface de Manuel Poirier, Paris, éd. Riveneuve éditions, collection « Cinéma », 2015.
- CARIOU André, *Le Pays bigouden vu par les peintres*, ed. Coop breizh, 2017.
- LE SAUX M-F, MENS D., DELOUCHE D., MICHAUD J-M., *Bretagne, terre des peintres*, éd. Cloître, 2003.

- **Liens**

- [La Bretagne au cinéma](#)
- [Les filles de la sardine](#)
- [Istor bras Breizh - La Grande Histoire de la Bretagne](#)
- [Une identité culturelle bretonne qui s'affirme par l'art](#)
- [Mon costume Glazik](#)
- [Les documentaires de la cinémathèque de Bretagne](#)



Mathurin Méheut, «Camp derrière Verdun», © ADAGP, Paris 2026.

## La guerre

Bien que la mobilisation générale soit annoncée le 1er août 1914, Méheut, qui est au Japon à ce moment-là, arrive bien plus tard sur le champ de bataille.

Il rejoint le 136ème Régiment d'Infanterie à Saint-Lô au début du mois d'octobre.

Méheut sait ce qui l'attend mais ne manque pas pour autant de prendre avec lui de quoi dessiner et peindre durant cette période.

D'abord **au cœur des conflits** en tant que fantassin avec le grade de sergent, l'artiste **suit de près le quotidien de ses camarades** avec son lot de joie et de peine.

Malgré la violence des combats, Méheut, dans ses œuvres, nous dépeint au contraire **des scènes intimes et touchantes** où les soldats retrouvent **une humanité**. Le repas, le repos, le théâtre, les lettres, le guet, sont autant de moments qui donnent à Méheut prétexte à peindre ou à dessiner dès qu'il en a l'occasion afin de tenir le coup.

Il écrit également **près d'un millier de lettre illustrées** à sa femme qui permettent de comprendre dans quel état d'esprit est l'artiste durant la Première Guerre Mondiale.

Surnommé amicalement « le bucheur » par « ses poilus », l'artiste utilise principalement **l'aquarelle**, plus rapide et économique, et **adapte son matériel selon les circonstances** : de la simple feuille à carreaux à du papier un peu plus adapté au dessin ou à la peinture.

Lorsqu'elle en a la possibilité, sa femme lui envoie de temps en temps du matériel pour compléter son stock.

Rapidement, ses compétences artistiques sont reconnues par ses supérieurs qui y voient une opportunité de les utiliser à des desseins militaires. Méheut est ainsi éloigné des tranchées et est rattaché au **service topographique** à partir de 1916.

Même avec ce nouveau poste, l'artiste continue à représenter son quotidien, et profite de ce nouveau cadre pour s'essayer à des techniques plus mixtes.

Beaucoup d'œuvres de cette période ont fait l'objet d'éditions : *Jeunes ruines, poèmes de guerre* (1917), *Croquis de guerre* (1918), *Les Croix de bois* (1947).

Mathurin Méheut **connaît également la Seconde Guerre mondiale** mais ne participe pas aux combats, ce qui ne l'empêche pas de dépeindre dans ses œuvres ce qu'il observe durant cette période.

### Mots clés

QUOTIDIEN  
SOLDAT  
GUERRE  
UNIFORME  
TRANCHÉE

CONFLIT  
MONDIALISATION  
DOCUMENTAIRE  
MODE DE VIE  
TÉMOIGNAGE

### Matières associées

GÉO - FRANÇAIS - LETTRE - HIST - PHILO - EMC

# PISTES PÉDAGOGIQUES

## Cycle 3

### Compétences

- Observer, décrire des paysages et des personnes.
- Réaliser une production plastique pour raconter, témoigner.
- Découvrir des oeuvres d'art comme traces ou témoignages.
- Comprendre la violence des deux Guerres Mondiales à travers des témoignages.
- Comprendre l'ampleur des deux conflits en les situant dans leurs contextes européen et mondial.

### Boîte à idées

- Imaginer des lettres de soldats.
- Illustrer des vraies lettres de soldats.
- Etudier d'autres formes d'art pendant la guerre (ex : art des tranchées )

## Cycle 4 au lycée

### Compétences

- Situer les oeuvres d'art dans leur contexte historique et culturel.
- Reconnaître et connaître des oeuvres de domaines et d'époques variés , en saisir le sens et l'intérêt.
- Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
- Comprendre la violence subie par les militaires et les civils.

### Boîte à idées

- Imaginer des lettres de soldats décrivant leurs souffrances et/ou écrire la réponse faite par la famille (femme, enfant, parents).
- Faire rédiger un carnet de guerre d'un poilu ( *projet interdisciplinaire possible : lettres /histoire / arts-plastiques* )
- Etudier d'autres formes d'art pendant la guerre (ex : art des tranchées )



Mathurin Méheut dans les tranchées - photographie - 1916

## Pour aller plus loin

- **Artistes**

- Fernand Léger
- Gino Severini
- Christopher Nevinson
- Otto Dix
- Boccioni
- Maurice Denis
- Felix Vallotton

- **Films**

- BUDOR H., *Le soldat de boue, Mathurin Méheut dans la Grande Guerre*, 52 mins, 2017.
- COLLET B., *Le jour de gloire*, court-métrage, 6 min 30, 2007.
- DUPONTEL A., *Au revoir là-haut*, film, 115 min, 2017.
- JACKSON P., *Pour les soldats tombés*, film, 99 min, 2018.
- JEUNET J-P., *Un long dimanche de fiançailles*, film, 133 min, 2004.
- MENDES S., *1917*, film, 119 min, 2019.
- KUBRICK S., *Les sentiers de la gloire*, film, 88 mins, 1957.

- **Jeux vidéos**

- FANISE Y., TUMELAIRE P., *Soldats inconnus : mémoires de la grande guerre*, jeu d'aventure et de réflexion, 2014.
- FANISE Y., *11-11 Memories Retold*, jeu d'aventure narratif, 2018.

- **Bibliographie**

- FERRO M., AMAT J-P., GUELTON F., *Le musée de la Grande Guerre pays de Meaux, un nouveau regard sur 14-18*, éd. Recherche midi, Musée de la Grande Guerre pays de Meaux, 2011.
- GUYVARCH D. , LAGADEC Y., *Les Bretons et la Grande Guerre, images et histoire*, éd. Presses Universitaires de Rennes, 2013.
- JUDE E. et P., *Mathurin Méheut, des ennemis si proches, 1914-1918*, éd. Ouest-France, 2001, 2014.
- MICHAUD Jean-Marc, *La Première Guerre Mondiale vue par les peintres de la Bretagne*, Musée du Faouët, éd. Liv'Editions, 2014
- LACAILLE F. , PETITEAU A. , *Photographies de poilus, Soldats photographes au coeur de la Grande Guerre*, ed. Somogy editions d'art, 2004.
- *Ceux de 14, Les écrivains dans la Grande Guerre*, Hors série, Le Figaro, 2013.

- **Liens**

- [Comment les artistes représentent-ils la Première Guerre Mondiale ?](#)
- [La Grande Guerre dans les Arts et les Lettres](#)
- [«Le jour de gloire» de Bruno Collet](#)

## Le geste de l'artiste : le trait et les couleurs

Formé à l'école des Beaux-arts de Rennes en 1898, puis à l'école des Arts décoratifs à Paris en 1902, Mathurin Méheut alterne assez vite **deux styles artistiques** : l'un académique et réaliste, l'autre plus libre et spontané. Il adoptera ce dernier tout au long de sa vie.

Lors de la réalisation de ses dessins, Méheut va souvent à l'extérieur pour réaliser **des croquis souvent au crayon gras** et réhaussé de **gouache**.

Muni d'un matériel à la fois pratique et résistant, adapté à son mode de création, Méheut **cherche à travailler vite pour saisir l'instant**. De plus, afin de gagner du temps, il multiplie les croquis sur une même page tout en éliminant le superflu.

Lors de ces sessions de travail, **la mise en page fait toujours l'objet d'une réflexion**. Ainsi l'utilisation de **la couleur** dépend de l'intention du moment, de l'émotion exprimée devant un paysage ou un spectacle. Lorsqu'il n'a pas le temps, l'artiste fait des annotations, précise le nom des couleurs sur son croquis et associe parfois un numéro à chaque couleur qu'il compte ajouter plus tard.

Lorsque l'artiste a la possibilité d'ajouter ces nuances à ses œuvres, il se dégage une ambiance où souvent la luminosité, l'environnement représenté et les saisons sont de bonnes occasions pour l'artiste de sublimer les couleurs. **Le jaune, le bleu et le rouge** en particulier, rythment ses productions. Il peut s'agir de **petits aplats** sur une zone précise pour mettre en valeur un détail ou bien d'un recouvrement intégral de l'œuvre dans **un camaïeu** d'une seule couleur de façon presque obsédante.

Bien que l'artiste **utilise différentes techniques de peinture** (huile, aquarelle, caséine, gouache), Méheut a une préférence pour cette dernière qui permet une juxtaposition des couleurs tout en étant rapide d'emploi et surtout conservant **sa matité**. En effet, l'artiste n'aime pas le côté brillant de la peinture.

Concernant **le graphisme**, Méheut **va à l'es-**

**sentiel** sans pour autant aller dans la caricature, et permet au sujet représenté de **conserver son caractère vivant**.

A travers ses œuvres, une grande place est faite aux postures et gestes des personnes et des êtres vivants donnant parfois, par le style, **une impression de mouvement** pouvant se rapprocher de la bande dessinée.

### Mots clés

COULEUR	MOUVEMENT
DESSIN	STYLE
LIGNE / TRAIT	RÉALISTE / ABSTRAIT
GESTE	POINT DE VUE
DÉTAIL / CROQUIS	CADRAGE
TECHNIQUE	

### Matières associées

FR - GEO - HIST - PHILO - EMC - ARTS PLAST -  
LETTRES - LANGUE

# PISTES PÉDAGOGIQUES

## Cycle 1 au cycle 3

### Compétences

- Observer, décrire les formes et les couleurs, les expérimenter.
- Exprimer ses émotions.
- Utiliser le dessin comme moyen d'expression.
- Connaître diverses formes artistiques.
- Confronter sa perception à celle des autres, donner son avis.
- Comprendre ce qu'est une narration visuelle.
- Comprendre la notion de représentation.

### Boîte à idées

- Travailler la notion de nuancier.
- Associer un objet ou une émotion à partir d'une couleur.
- Déconstruire le mouvement en réalisant un praxinoscope (copier le lien ci-dessous) :
- [https://www.youtube.com/watch?v=EG\\_fIQjLAYI](https://www.youtube.com/watch?v=EG_fIQjLAYI)

## Cycle 4 au lycée

### Compétences

- Connaître les caractéristiques des ≠ documents étudiés.
- Connaître les ≠ catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leur transformation.
- Reconnaître et connaître des oeuvres de domaines et d'époque variés, en saisir le sens et l'intérêt.
- Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une oeuvre.
- Se familiariser avec des lieux artistiques.
- Ouvrir sa sensibilité à l'oeuvre d'art.

### Boîte à idées

- Travailler le dessin d'observation.
- Déconstruire le mouvement en réalisant un flipbook (photo, dessin, peinture) :
- <https://www.youtube.com/watch?v=Ovp55-Pd1Ew>



Mathurin Méheut à Roscoff - mise en scène de l'artiste en plein travail - 1912

## Pour aller plus loin

- **Artistes**

- Picasso
- Enki Bilal
- Gauguin
- Monet

- **Films**

- LAGUIONI J-F., *Le tableau*, film d'animation, 2011
- MASUNARI K., ASANO K., *Blue period*, série d'animation (tirée du manga du même nom de Tsubasa Yamaguchi), 2021.

- **Jeux vidéo**

- Silver Lining Studio, *Behind the Frame*, jeu d'aventures et de réflexion, 2021.

- **Bibliographie**

- ASHBY C., *Les couleurs de l'Art, l'histoire de l'art en 80 palettes*, éd. Pyramyde, 2023.
- PASTOUREAU M., *Histoire d'une couleur ( Bleu, Noir, Vert, Rouge, Jaune, Blanc )*, éd. Seuil, 2000 - 2022.

- **Liens**

- [270 ans avant le premier nuancier Pantone, un artiste répertoria toutes les couleurs dans un ouvrage de 800 pages](#)
- [Le trait, matière à penser](#)
- [La base d'un trait](#)
- [MOOC , Couleurs - Bleu \(vidéo Grand Palais\)](#)
- [MOOC , Couleurs - Jaune \(vidéo Grand Palais\)](#)
- [MOOC , Couleurs - Rouge \(vidéo Grand Palais\)](#)
- [Histoire de l'art, la ligne et la couleur](#)
- [Histoire des pigments dans la peinture](#)

## L'art de varier les techniques

Curieux de tout et aimant expérimenter de nouvelles choses, l'artiste acquiert au cours de sa vie **des savoirs-faire** qui font de lui un homme extrêmement **polyvalent** avec **différents statuts**, donnant ainsi une grande richesse à son art.

### Illustrateur :

Tout au long de sa carrière, Méheut est **un illustrateur réputé**. Dès 1904, il travaille pour la revue **Art et décoration**. C'est cependant le succès de son livre *Etude de la mer* en 1913 qui lui permet une reconnaissance dans ce domaine.

Par la suite, il obtient diverses commandes notamment pour **des livres illustrés**, souvent à la demande des éditeurs. A l'exception du livre *Regarde* (1927), où les textes de l'auteur **Colette** s'adaptent aux œuvres de l'artiste, Méheut, dans les autres projets, harmonise ses illustrations en fonction des écrits.

L'artiste exerce également son talent pour **des plaquettes, menus ou ouvrages** réalisés pour les Messageries maritimes, la Maison Le Minor ou encore le restaurant Prunier. Prouvant, ainsi sa capacité de varier les formats selon les commandes.

### Peintre :

Même dans la peinture, Méheut est un artiste qui varie les techniques selon ses projets et les effets qu'il souhaite produire.

Bien qu'il utilise de temps en temps **la peinture à l'huile**, Méheut lui reproche ses brillances, ses effets d'épaisseur et d'empâtement. C'est pourquoi ses techniques de prédilection sont celles solubles à l'eau. Ainsi **la gouache et la caséine** sont très présentes dans son travail, que ce soit lors de ses périodes de recherches ou bien lors de la réalisation d'œuvres d'atelier. La gouache, en particulier est, pour Méheut, la méthode rapide d'emploi et produisant un résultat mat. De plus, cette technique facilite la juxtaposition et superposition des couleurs.

Quant à **l'aquarelle**, cette technique est plutôt utilisée par l'artiste lors de sa jeunesse ainsi que pendant la Première Guerre mondiale, où les contraintes de temps et de matériel obligent ce dernier à la privilégier.

### Décorateur et sculpteur :

Suite à sa visite des ateliers de la faïencerie Henriot, à Quimper, l'artiste voit dans la céramique un champ d'expérimentation passionnant où il peut développer son art en trois dimensions.

Son premier projet, *le service La Mer* (1921), permet à Méheut d'être **reconnu en tant qu'artiste décorateur**, lui ouvrant les portes à de nouvelles créations et collaborations (Henriot, la Manufacture de Sèvres, Villeroy & Bosch).

Loin de se contenter d'imaginer des services, l'artiste **élargit ses productions** en décorant d'autres supports comme des boîtes ou encore en réalisant des sculptures animalières ou humaines.

En parallèle de ce travail, Méheut est appelé pour **décorer des navires ou des salles de bâtiments privés ou publics**. On note par exemple 27 paquebots pour différentes compagnies maritimes (Les Messageries Maritimes, La Compagnie Générale Transatlantique, La Société Française des transports pétroliers). Mais également la décoration de plusieurs villas telles que la *villa Caruhel* à Etable-sur-Mer ou encore la *Villa Miramar* à Cap Martin.

### Graveur :

C'est principalement dans le cadre de projet d'édition que Mathurin Méheut s'initie à cet exercice. D'abord **sur bois**, la gravure de Méheut évolue pour correspondre à son style plus spontané.

Méheut invente même quelques procédés de gravures qu'il fait breveter.

### Méheut et le textile :

Un autre aspect plus particulier de la carrière de Méheut est son rapport au tissu.

Méheut ne coud pas, ni ne tisse, mais **imagine quelques motifs pour des vêtements** d'enfants et, surtout, réalise en 1939 **un carton** à la demande de la **Manufacture des Gobelins** pour réaliser la célèbre **tapiserie La Mer** terminée en 1946.

### Mots clés

TECHNIQUE	SCULPTURE
GESTE	EDITION
DÉCORATION	COMMANDE
DESSIN	POLYVALENCE
PEINTURE	COLLABORATION
GRAVURE	

### Matières associées

FR - HIST - PHILO - EMC - ARTS PLAST - LETTRES

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### Cycle 1 au cycle 3

#### Compétences

- Observer, décrire les formes et les couleurs, les expérimenter.
- Exprimer ses émotions.
- Utiliser le dessin comme moyen d'expression.
- Connaître diverses formes artistiques.
- Confronter sa perception à celle des autres, donner son avis.
- Comprendre une narration visuelle.
- Comprendre la notion de représentation.

#### Boîte à idées

- Fabrication de boîtes et les décorer comme Méheut.
- Imaginer des assiettes et les décorer.
- Fabriquer des animaux en argile.
- Imaginer une histoire à partir des oeuvres de Mathurin Méheut.

### Cycle 4 au lycée

#### Compétences

- Connaître les caractéristiques des ≠ documents étudiés.
- Connaître les ≠ catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leur transformation.
- Reconnaître et connaître des oeuvres de domaines et d'époque variés, en saisir le sens et l'intérêt.
- Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une oeuvre.
- Se familiariser avec des lieux artistiques.
- Ouvrir sa sensibilité à l'oeuvre d'art.

#### Boîte à idées

- Réflexion autour de la notion d'édition
- Imaginer une histoire à partir des oeuvres de Mathurin Méheut.
- Travailler sur la notion de musée, de scénographie : comment mettre en valeur un artiste aux multiples facettes.



## Pour aller plus loin

- **Artistes**

- Léonard de Vinci
- Picasso
- Dali
- Yvonne Jean-Haffen

- **Bibliographie**

- BOENNEC S., DELOUCHE D., MAHIEUX C., *Mathurin Méheut, brodeur d'images*, Musée Mathurin Méheut, Musée Bigouden, éd. Locus Solus, 2016.
- GLEMAREC Michel, *Mathurin Méheut, Décorateur marin, entre art et science*, éd. Le Télégramme, 2013.
- GOUDINOU V., *Ouvrer à plusieurs : Regroupements et collaborations entre artistes*, éd. Presses Universitaires du Septentrion, 2015.
- LE STUM P., DELOUCHE D., CAUDRON V., *Mathurin Méheut, Impressions gravées*, Musée Mathurin Méheut, éd. Locus Solus, 2017.
- LUCAS A., *La céramique artistique de Quimper*, ed. Palantines, 2003.

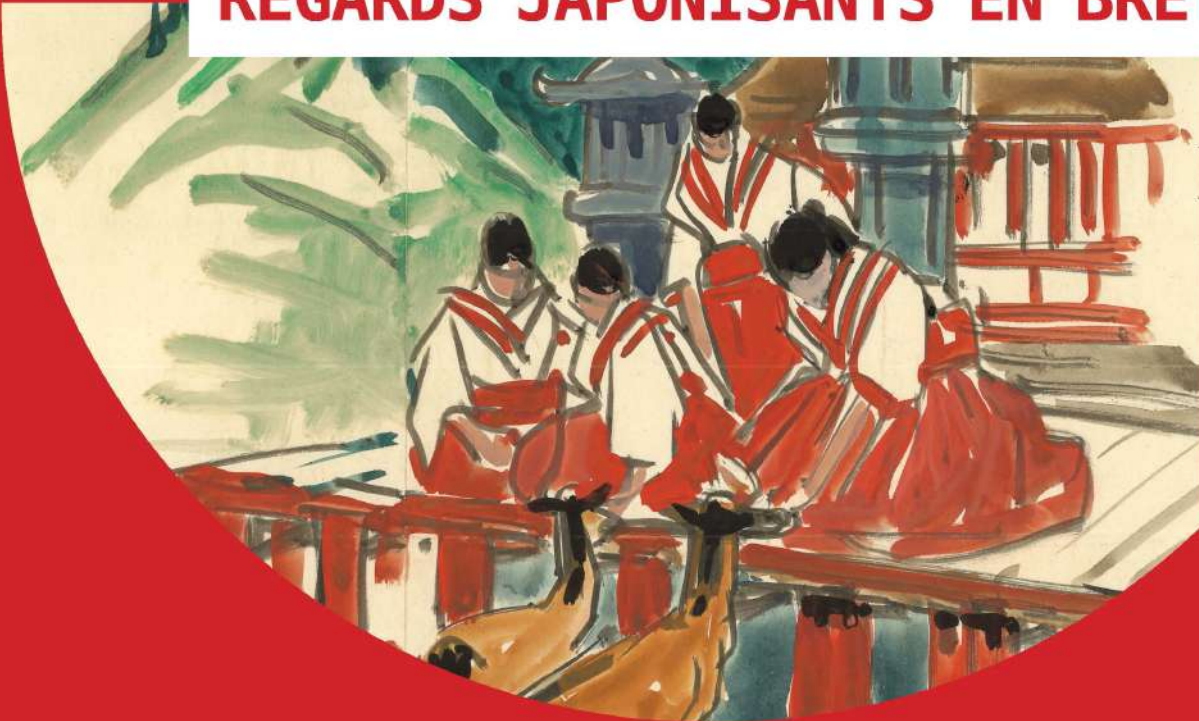
- **Liens**

- [Métissage, intermédia et polyvalence](#)
- [Peindre comme un pro ! : Perspectives, couleurs et astuces - C'est pas sorcier \[Intégrale\]](#)
- [Que peut-on fabriquer avec de l'argile ? - C'est pas sorcier](#)
- [La collaboration artistique au XXe siècle](#)



HENRI  
RIVIÈRE

REGARDS JAPONISANTS EN BRETAGNE



MATHURIN  
MÉHEUT

## EXPOSITION TEMPORAIRE

# HENRI RIVIÈRE ET MATHURIN MÉHEUT : Regards japonisants en Bretagne

**Du 4 avril au 2 janvier 2027.**

Accueillir Henri Rivière au musée Mathurin Méheut, c'est avant tout confronter deux visions, deux démarches artistiques au travers du prisme d'un mouvement qui influencera durablement l'art français, le japonisme.

De cette attraction commune, il ressort de chez les deux artistes des réinterprétations bien différentes. Pour Rivière c'est une nature sensible de la Bretagne ou de Paris, dont l'homme est presque toujours absent, à travers principalement des gravures à la manière des grands maîtres de l'art japonais. Pour Méheut, c'est un Japon vécu, en 1914, qui le marque profondément et l'inspire pendant plusieurs années, où l'humain est au centre de son œuvre.

Avec une collection éclectique (carnets japonais, zinc, bois gravés, lithographies, estampes ...), l'itinéraire présenté est une invitation à la contemplation et à la rêverie. Le parcours vous invite également à découvrir des facettes moins connues d'Henri Rivière, grand collectionneur et figure majeure du théâtre d'ombres en France.

Amoureux de la Bretagne ou amateurs de beaux-arts, laissez-vous surprendre par une balade picturale à la découverte de ces deux artistes, de leurs influences et de leurs héritiers comme André Juillard.



# HENRI RIVIÈRE

## BIOGRAPHIE

- 1864** Naissance de Henri Rivière à Paris.
- 1874** Apprend la peinture auprès d'Emile Bin, en compagnie de son ami d'enfance Paul Signac.
- 1882** Devient secrétaire de rédaction suppléant de la revue hebdomadaire du Chat Noir. C'est aussi à cette période qu'il commence ses essais à la gravure à l'eau forte.
- 1884** Découverte de la Bretagne avec son frère Jules et son ami Paul Signac.
- 1886** Devient directeur artistique du théâtre d'ombres du cabaret Le Chat Noir.
- 1889** Premières gravures sur bois.
- 1890** Premières participations à des expositions au côté de la Société des peintres-graveurs.
- 1894** Commence à faire de la lithographie.
- 1897** Fermeture définitive du Cabaret Le Chat noir après 11 ans de collaboration.
- 1902** Sortie des «36 vues de la tour Eiffel», édité en 500 exemplaires par Eugène Verneau, numérotés et signés.
- 1918-1939** L'artiste voyage beaucoup en France.
- 1939** Passe la seconde guerre mondiale à Buis-les-Baronnies, dans la région Auvergne-Rhône-Alpes..
- 1944** Devient aveugle et dicte ses mémoires qui ne seront publiés que 60 ans plus tard en 2004 sous le titre "Henri Rivière, Détours du chemin, Souvenirs, notes et croquis 1864-1951".
- 1951** Mort de l'artiste à Sucy-en-Brie, à l'âge de 87 ans. Une partie de ses oeuvres est léguée à la Bibliothèque nationale de France (BNF)
- 2022** Les oeuvres de l'artiste tombent dans le domaine public.

# Pistes pédagogiques

## EXPOSITION TEMPORAIRE

Pour vous aider à aborder l'exposition temporaire «**Henri Rivière, regards japonisants en Bretagne**», voici quelques thématiques importantes ainsi que des pistes pédagogiques pouvant s'adapter selon les niveaux et les différentes matières.

### LE CHAT NOIR : L'ART DE LA MISE EN SCÈNE 30



Gravure du 19ème illustrant le théâtre d'ombres au cabaret du Chat Noir.

### COLLECTION ET VULGARISATION 32



Henri Rivière devant ses collections.

### JAPONISME OU L'ART DE LA RÉAPPROPRIATION 34



Henri Rivière, Lancieux, 1890.

### LA NATURE DANS TOUS SES ÉTATS 37



Henri Rivière, La tempête, 1902.

### LES SUCCESSEURS 39



André Julliard, 36 vues de la tour Eiffel, 2002 © éditions Locus Solus, André Julliard - 36 vues de la Tour Eiffel, 2022



Gravure du 19ème illustrant le théâtre d'ombres au cabaret du Chat Noir.

## Le Chat Noir : l'art de la mise en scène

Passé à la postérité par l'emblématique affiche dessinée par Steinlein, le Chat Noir a été avant tout **le cabaret le plus célèbre de Montmartre** à la fin du 19ème siècle.

Fondé en 1881 par Rodolphe Salis, cet établissement devient rapidement un creuset d'**expérimentation artistique**, sous de nombreuses formes (musique, théâtre, danse, poésie...).

Dès son ouverture à la fin de l'année 1881, Henri Rivière, tout juste âgé de 18 ans, fréquente assidûment le lieu et en sera l'un des piliers jusqu'à sa fermeture en 1897. Il intègre la rédaction du Journal du Chat Noir en 1882, mais c'est surtout grâce au **théâtre d'ombres** qu'il va accéder à la notoriété.

L'origine de ce projet semble partir d'un heureux problème technique : un projecteur qui s'allume au mauvais endroit, éclairant depuis l'arrière des marionnettes et dont les ombres s'animent et se reportent sur l'écran blanc. Le public est conquis.

Henri Rivière propose alors de réaliser un véritable théâtre d'ombres, **scénarisé**, avec des **compositions musicales** et des parties chantées directement interprétées lors des représentations. Devenu le directeur artistique et le metteur en scène attiré du cabaret à partir de 1886, il obtient de Salis l'agrandissement du théâtre, proposant des pièces à la **mise en scène de plus en plus élaborée**. À partir de 1888, certaines des pièces vont être éditées sous la forme de livres-partitions qui, pour certains, vont rencontrer un vif succès

Pour **fabriquer ses décors et ses personnages**, Rivière découpe initialement les silhouettes

dans du carton mais va rapidement perfectionner le système en ayant recours à du **zinc**. Il va également y ajouter des papiers de couleurs pour améliorer les décors, mais les remplacera par la suite par des **plaques de verre colorées** qu'il cuit et émaille lui-même. Ceci va permettre de créer des ambiances immersives particulièrement novatrices pour cette époque.

Ses ingénieuses inventions vont permettre d'utiliser jusqu'à **80 panneaux différents pour une seule représentation**. L'utilisation de cintres autorise une plus grande fluidité lors des changements de décors et des casiers sont construits afin de faciliter le rangement de tous les éléments.

La dernière représentation a lieu en janvier 1897, peu de temps avant la fermeture du cabaret. Rivière poursuivra ses travaux pendant quelques années, en particulier pour le théâtre d'André Antoine. Il aura marqué l'histoire, à tel point qu'il est considéré comme **l'un des précurseurs de l'image animée**.

### Mots clés

THÉÂTRE  
OMBRES  
LUMIÈRES  
SILHOUETTE  
CORPS  
DÉCORS  
COULEURS

MISE EN SCÈNE  
HISTOIRE  
NARRATION  
MÉCANISME  
MOUVEMENT  
AMBIANCE  
DÉCOUPAGE

### Matières associées

FRANÇAIS - ARTS PLAST - TECHNO

## Pour aller plus loin

- **Artistes**
  - Tim Noble & Sue Webster
  - Kumi Yamashita
  - Fabrizio Corneli
  - Triantafyllos Vaitsis
- **Jeux vidéos**
  - JENSEN, A., *Limbo*, studio Playdead, 2010.
  - *Projection : First light*, studio Shadowplay, 2019.
- **Bibliographie**
  - ASTUC, R., GEORGANDAS, A., *Le mythe de la caverne aujourd'hui, ce que Platon nous dit...*, éd. Ellipses, 2015.
  - CALI, D., BLOSH, S., *Georges et son ombre*, éd. Sarbacane, 2017.
  - COLLECTIF, *Enfin le Cinéma ! Arts, images et spectacles en France (1833-1907)*, RMN/Grand Palais / Musée d'Orsay, 2021.
  - GRUNDMANN, E., TRAUSSÉVIN, C., *Au royaume des ombres, entre mystère et fascination*, éd. Saltimbanque, 2025.
  - OBERTHÜR, M., *Le cabaret du Chat Noir à Montmartre (1881-1897)*, éd. Skatine, 2007.
- **Films**
  - OCELOT, M., *Princes et princesses*, film d'animation, 70 min, 2000.
  - OCELOT, M., *Les contes de la nuit*, film d'animation, 84 min, 2011.
  - REINIGER, L., *Les aventures du prince Ahmed*, film d'animation, 66 min, 1926.
  - SHUSHKOU, A., *Invention of love*, court-métrage, 10 min, 2010.
- **Liens**
  - [Le shadow art](#)
  - [Dossier pédagogique de l'exposition "Les ombres" à Épinal au musée de l'image](#)
  - [Le théâtre d'ombres d'Henri Rivière](#)
  - [Le théâtre d'ombres au Bois Dailly](#)
  - [Christian Boltanski, le théâtre d'ombres](#)

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### Cycle 1 au cycle 3

#### Compétences

- Réaliser une production plastique pour raconter.
- Découvrir des œuvres d'art avec différents supports et formats.
- Comprendre l'évolution des techniques.

#### Boîte à idées

- Travail sur le découpage : livre pop-up; raconter une histoire à partir de figurines découpées.
- Créer un théâtre d'ombres racontant une histoire (fin cycle 3).
- Création de luminaires colorés à partir d'œuvres de Méheut ou de Rivière.

### Cycle 4 au lycée

#### Compétences

- Réaliser une production plastique pour raconter.
- Découvrir des œuvres d'art avec différents supports et formats.
- Comprendre l'évolution des techniques.

#### Boîte à idées

- Créer un théâtre d'ombres racontant une histoire.
- Créer un diorama.



Henri Rivière devant ses collections

## Collection et vulgarisation

L'ouverture du Japon grâce à la chute du Shogunat et à l'avènement de l'ère Meiji en 1868 va marquer un moment important dans l'histoire de l'art. En effet, à partir de ce moment, l'Europe va recevoir d'innombrables objets et œuvres d'art japonais. Paris devient la plaque tournante de ce commerce et, rapidement, des collectionneurs apparaissent, en particulier les Impressionnistes, mais également toute une frange de membres de la haute société.

**Des marchands se spécialisent dans le commerce de l'art japonais**, au premier rang desquels **Siegfried Bing** et **Florine Langweil**. Rivière visite avec une grande assiduité leurs boutiques :

*“Que de nombreux après-midi j'ai passé là à fu-  
reter dans les tiroirs, à dérouler les kakemonos,  
à caresser de l'œil et de la main laques et pote-  
ries, à feuilleter les estampes et les livres”.*

Mais c'est la rencontre avec **Tadamasa Hayashi**, marchand japonais qui va changer la vie de Rivière. Il se lie d'amitié avec lui et, lorsque Hayashi décide de rentrer au Japon, il commande à Rivière les décors pour la maison qu'il se fait construire à Tokyo. En échange, il propose à l'artiste de se payer en choisissant ce qu'il désire dans le stock de sa boutique. **Rivière va ainsi se constituer une très importante collection**, l'une des premières sur la place de Paris (il possède ainsi plus de 800 estampes), qu'il étudie avec attention. Il fréquente alors un cercle de collectionneurs fortunés, passionnés d'art japonais :

*“On a bien souvent plaisanté [sur] les collection-  
neurs. On les a même traités de maniaques. [...] Mais celui qui sait voir, choisir, celui qui aime la  
beauté d'un art quelconque, celui-là n'est pas un*

*maniaque, c'est un passionné, et il peut sauver  
bien des choses qui sans lui moisiraient dans la  
poussière d'un grenier, s'en iraient en morceau  
à la décharge publique. [...] Pour le vrai collec-  
tionneur les objets d'art ne sont pas des choses  
inertes comme le croit le vulgaire; ils vivent  
d'une vie muette mais éloquente, et celui qui  
les possède les anime de sa profonde affection  
pour eux.”*

**Des ouvrages scientifiques**, tel que *L'Art japonais* de Louis Gonse en 1883 ou la revue *Le Japon artistique* fondée et dirigée par Bing entre 1888 et 1891 permettent de poser les bases de l'étude de cet art si novateur pour les yeux occidentaux.

**Henri Rivière, est rapidement reconnu comme un érudit** : des pièces de ses collections sont empruntées à plusieurs reprises pour les expositions organisées au début du 20<sup>ème</sup> siècle par l'Union centrale des Arts décoratifs. Il fait même paraître en 1923 deux luxueux volumes consacrés à la céramique dans l'art d'Extrême-Orient.

1 - RIVIERE, H., *Les détours du chemin, souvenirs, notes et croquis 1864-1951*, éd. Equinoxe, 2004.

2 - RIVIERE, H., *Les détours du chemin, souvenirs, notes et croquis 1864-1951*, éd. Equinoxe, 2004.

### Mots clés

OBJETS	CLASSER
COLLECTIONS	VOYAGE
COMPARAISON	VALEUR
CULTURE	DIFFUSION
HISTOIRE	COMMERCE
RANGER	VULGARISATION

### Matières associées

FRANÇAIS - HIST - EMC- ARTS PLASTIQUES

## Pour aller plus loin

- **Artistes collectionneurs**
  - Rodin
  - Monet
  - Van Gogh
  - Lansyer
  - Whistler
- **Bibliographie**
  - BIEHN, M., *La conversation des objets: Ou les confidences d'un collectionneur*, éd. Aubanel, 2008.
  - BRUNELIERE, L., *Trésors de collectionneurs*, éd. Albin Michel, 2022.
  - CRONIN, M., *La boutique des objets abandonnés*, éd. Nami, 2025.
  - MAURIES, P., *Cabinets de curiosités*, éd. Gallimard, 2002.
  - MEDARD, T., RENARDY, L., *L'étrange collection de Mamita*, éd. Les fourmis rouges, 2023.
  - PEREC, G., *Les choses*, éd. Pocket, 2006.
  - PIERRAT, E., DE LAUBIER, G.; *Collections, collectionneurs*, éd. Martinière BL, 2019.
  - POILLEVE, S., GUILLERET, A., *Le petit collectionneur de couleurs*, éd. Bayard jeunesse, 2014.
  - WIEMANS, E., *Le cabinet de curiosités*, éd. Paquet, 2023.
- **Liens (à cliquer)**
  - [La figure du collectionneur](#)
  - [La collection selon Olivier Kaepelin](#)
  - [Enquête, la collection, une idée plurielle](#)
  - [Département des Aigles: le vrai-faux musée de Marcel Broodthaers](#)
- **Artistes jouant sur le thème**
  - Marcel Broodthaers
  - Mark Dion
  - Hans Op de Beeck (ses wunderkammer)
  - Kôichi Kurita

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### Cycle 1 au cycle 3

#### Compétences

- Utiliser un vocabulaire précis pour décrire.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.
- Comprendre et utiliser le langage des arts et du corps.
- Agir, exprimer, comprendre à travers l'activité physique et/ou artistique.
- Explorer le monde.
- Expression des émotions.
- Les représentations du monde et de l'activité humaine.

#### Boîte à idées

- Construire une collection en classe et définir les critères de la collection.
- Créer son musée idéal.

### Cycle 4 au lycée

#### Compétences

- Découvrir des œuvres d'art avec différents supports et formats.
- Situer les œuvres d'art dans leur contexte historique et culturel.
- Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés, en saisir le sens et l'intérêt.
- Identifier des caractéristiques inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
- Expression des émotions, de la sensibilité.
- Les espaces de l'art : circulations et échanges.

#### Boîte à idées

- Créer un cabinet de curiosité.
- Présenter des objets personnels comme relevant d'objets de collection et les archiver.



Henri Rivière, Lancieux, 1890

## Japonisme ou l'art de la réappropriation

Le terme de japonisme apparaît en 1872 sous la plume de Philippe Burty qui n'en propose cependant pas de définition exacte. Quoiqu'il en soit, il désigne communément des **influences de l'art japonais sur l'art occidental** ainsi que le vaste mouvement d'étude et de collection qui ne tarde pas à naître.

Le succès rencontré par l'art japonais auprès du grand public est tel que la culture japonaise est plagiée, ses motifs reproduits avec plus ou moins de bonheur : on parle alors de « japoniaiseries ». Petit à petit, **les artistes occidentaux comme Van Gogh, Gauguin ou encore Lautrec, insufflent dans leurs oeuvres des dimensions japonisantes sans pour autant tomber dans le pastiche.**

Au travers des objets importés et collectionnés, les Européens découvrent **un art suivant des codes très différents**. En effet, tandis qu'en Europe les oeuvres sont structurées par une perspective et un paysage entièrement visible, mettant le sujet principal au centre du tableau, l'art japonais propose à l'inverse, sur des **formats plus allongés, des paysages toujours en mouvement, un décentrage du sujet et un point de vue ne permettant pas toujours une lisibilité immédiate de la scène.**

Même s'ils ne font pas partie de la même génération (ils ont une vingtaine d'années d'écart), Henri Rivière et Mathurin Méheut ne se contentent pas de copier servilement leurs maîtres orientaux mais veulent comprendre réellement ce qui fait la force et l'intérêt de l'art nippon.

Leurs démarches sont cependant différentes. **Méheut, avant même son séjour japonais en 1914, s'est inspiré de l'art japonais** : il réalise de nombreux dessins d'observation, puis y reprend certains codes : **paysages tronqués, au format panoramique, travail du cerne sur les croquis ou synthétisation des formes.**

Rivière, quant à lui, veut percer les secrets de fabrication des **estampes japonaises**, imprimées à l'aide de couleurs à l'eau. A partir de 1888, il se lance dans des essais, fabrique ses propres outils et va aboutir à un résultat qui le satisfait : il **va concevoir des séries de xylographies** (« Paysages bretons » et « La Mer : études de vagues ») qui ne seront jamais achevées. Il **adopte le format oban** des estampes japonaises **et va les imprimer sur un papier japonais du XVIII<sup>ème</sup> siècle**. Contrairement aux Japonais, il se charge de l'ensemble de la conception et de l'impression de ses œuvres. Principalement consacrées à la Bretagne, il porte ainsi un regard neuf : suivant le principe de la grille, le paysage est fréquemment coupé par des bâtiments ou des arbres au premier plan, une importance est donnée à la profondeur et à l'horizon, et la nature toujours en mouvement est plus présente que l'humain. **Il ressort de son travail un style épuré, coloré par aplats, avec des contours rappelant les lignes claires japonaises.**

Méheut comme Rivière s'inspirent également d'un autre aspect de cet art, celui de **la signature**, inspirée des « **Mon** » japonais. Appelés également « sceaux », ces signatures sont réalisées en tampons. Celles de Rivière sont dessinées par son ami George Auriol et il les utilisera sa vie durant.

### Mots clés

JAPONISME	INSPIRATION
COMPOSITION	INFLUENCE
PAYSAGE	RÉAPPROPRIATION
APLAT DES COULEURS	TECHNIQUES

### Matières associées

FRANÇAIS - HIST - PHILO - ARTS PLASTIQUES  
SVT

## Quelques figures importantes



Hokusai, La grande vague de Kanagawa, 1830

### Katsushika Hokusai (1760-1849)

Artiste aux multiples noms et surnoms, Hokusai est un peintre, dessinateur et graveur japonais du 18ème siècle.

Formé dans plusieurs écoles artistiques, il va exceller dans la technique de la xylographie (gravure sur bois), combinant techniques traditionnelles japonaises (comme l'Ukiyo-e) et techniques venues de l'Occident.

Si au début de sa carrière Hokusai réalise de nombreux portraits, c'est par la suite le paysage qui sera sa plus grande source d'inspiration.

Parmi ses œuvres les plus célèbres nous pouvons citer sa série des **36 vues du Mont Fuji**, qui en compte en réalité 46, et parmi lesquelles se trouve sa fameuse *Grande vague de Kanagawa*. Pour ce travail, l'artiste propose différents points de vues montrant de près ou de très loin la montagne célèbre du Japon. La nouveauté dans ce projet est l'utilisation du bleu de Prusse, couleur importée d'Occident et très peu répandue au pays du soleil levant.

L'autre travail majeur de Hokusai est sa **Manga** ("Esquisse rapide"), un ensemble conséquent de croquis présentés sous forme de carnet et illustrant diverses scènes (vie quotidienne, faune et flore, esprits, etc.). Bien loin des bandes dessinées japonaises que nous connaissons aujourd'hui, la Manga d'Hokusai présente cependant, sur certaines de ses pages, des personnages en action, ainsi qu'un découpage rappelant des cases de bandes dessinées.



Hiroshige, Roseau sous la neige et canard sauvage, détail, 1832-1834

### Utagawa Hiroshige (1797-1858)

De son vrai nom Andō Tukutarō, Hiroshige est un dessinateur, peintre et graveur japonais du 18ème siècle.

Dès le plus jeune âge il est sensibilisé aux arts et va entrer très jeune dans une école d'art spécialisée dans la réalisation d'estampes de paysage. Pour autant, jusqu'en 1829, l'artiste se consacre principalement aux portraits, catégorie d'œuvres qui était répandue à l'époque.

C'est lors d'un voyage où l'artiste doit immortaliser sur papier les moments importants du périple du gouvernement de Takugawa en route pour saluer l'empereur que va naître son œuvre la plus importante. Il ressort de cette expérience les **Cinquante-trois stations du Tōkaidō** (1832), édité en 10 000 exemplaires et qui fait la renommée de l'artiste en tant que peintre paysagiste.

Privilégiant par la suite le format ōban, Hiroshige consacre le reste de sa vie à la réalisation de paysages aux ambiances poétiques et saisonnières tout en écrivant des journaux et des haïkus. Devenant ainsi, un symbole d'un art traditionnel (l'Ukiyo-e) en voie de disparition suite à l'ouverture des frontières.

Tout comme Hokusai, l'artiste a eu différents noms. Le nom a une place importante au Japon et se transmet également par le biais de la succession (l'élève remplaçant le maître). Ainsi Suzuki Morita deviendra Hiroshige II et Andō Tukubei, Hiroshige III.

## Pour aller plus loin

### • Artistes

- Van Gogh
- Degas
- Lautrec
- Manet

### • Bibliographie

- *Bretagne Japon, un archipel d'expositions*, Dossier de l'Art Hors-série n°15, éd. Faton, Mai 2012.
- GUILLE DES BUTTES Gilles (direction), PLAUD-DILHUIT Patricia (direction), *Bretagne Japon 2012, Un archipel d'expositions, 12 musées*, éd. Palantines, 2012.
- *Hokusai*, Dossier de l'Art n°330, éd. Faton, juillet 2025.
- LE STUM, P., *La gravure sur bois en Bretagne, 1850-2000*, éd. Spézet : Coop Breizh, 2018.
- MARKS, A., *Estampes Japonaises*, éd. Taschen, 2024.
- MARQUET, C., LE STUM, P., SUEUR-HERMEL V., *Hokusai, Hiroshige, Rivière, L'amour de la nature*, Quimper, éd. Locus Solus/Musée départemental Breton, 2014.
- PLACE, F., *Le vieux fou de dessin*, éd. Gallimard Jeune, 2008.
- ROBINSON, M., *Chefs d'œuvres du Japon, l'art de l'estampe*, éd. Larousse, 2023.
- WICHMANN, S., *Japonisme*, éd. Paris : Chêne/Hachette, 1982.

### • Liens

- [Japonisme 1/2 Histoire d'un plagiat ?](#)
- [Japonisme 2/2, van Gogh, Degas et Lautrec](#)
- [Japonisme](#)
- [Hokusai](#)
- [Ukiyo-e](#)

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### Cycle 1 au cycle 3

#### Compétences

- Observer, décrire des paysages et des personnes.
- Utiliser un vocabulaire précis pour décrire.
- Comprendre et utiliser le langage des arts et du corps.

#### Boîte à idées

- Réalisation de masques ou de motifs en s'inspirant de l'art japonais.
- Réaliser un kakemono.
- Rédiger un récit de voyage.

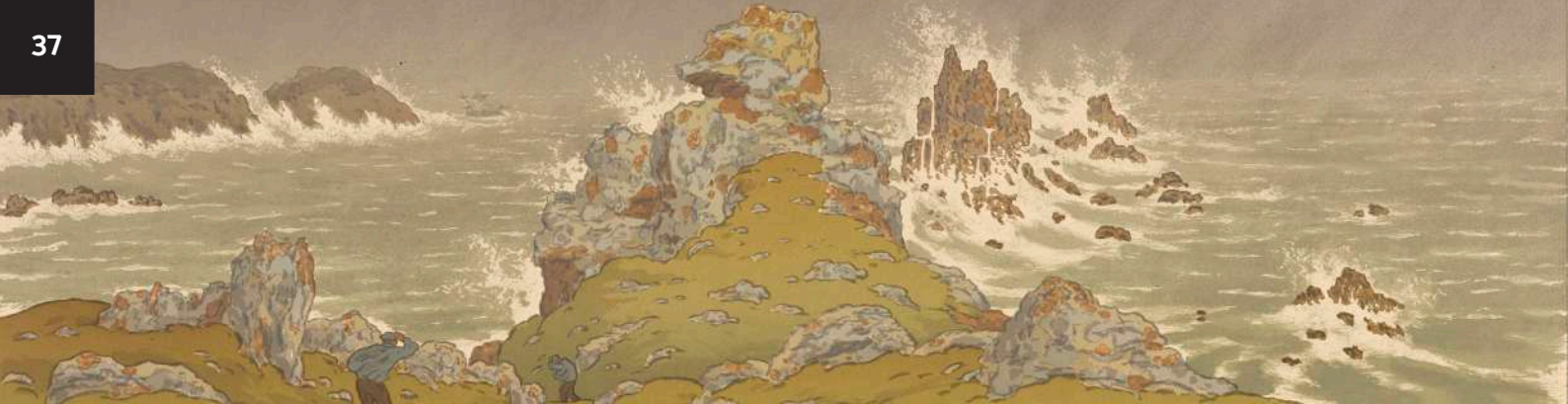
### Cycle 4 au lycée

#### Compétences

- Situer les œuvres dans leur contexte historique et culturel.
- Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés, en saisir le sens et l'intérêt.
- Identifier des caractéristiques inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
- Analyse et interprétation d'une œuvre.
- Connaître les différentes catégories d'images, leur procédés de fabrication, leur transformation.

#### Boîte à idées

- Comparer les œuvres de différents artistes représentant un même pays, thème, paysage.
- Dessin d'observation du quartier mais en reprenant les codes de l'art japonais (point de vue et esthétique).



Henri Rivière, La tempête, 1902

## La nature dans tous ses états

Tout comme Méheut, Rivière s'intéresse à **la Bretagne** et va en faire de nombreuses représentations, à tel point qu'il y consacre l'essentiel de ses estampes.

Originaire de Paris, l'artiste découvre pour la première fois la région lors de vacances en 1884 avec son frère Jules, sur les conseils de son ami, Paul Signac. Ce premier séjour à **Saint-Briac** va profondément marquer Henri Rivière. Dès lors, il y revient tous les ans, explorant **la côte d'Emeraude**, puis **la côte de Granit Rose** et **l'estuaire du Trieux**. Il va également séjourner à **Tréboul** et en **presqu'île de Crozon**. C'est à Loguivy qu'il fait construire une maison en 1895. Rivière et son épouse passeront plusieurs mois en Bretagne jusqu'en 1920.

Ses premiers travaux sont des eaux-fortes, technique qu'il abandonne lorsqu'il découvre celle des **bois gravés**. Mais le travail demandé pour réaliser une estampe est trop lourd et ne permet pas des tirages excédant quelques dizaines d'exemplaires. C'est pourquoi, à la fin des années 1890, Rivière se tourne vers **la lithographie**, suite à sa rencontre avec l'imprimeur **Eugène Verneau**. Les estampes ainsi réalisées peuvent être d'un format plus important et, surtout, leur tirage peut atteindre plusieurs milliers d'exemplaires. Il se lance alors dans la **réalisation de séries**, comme ses illustres maîtres japonais Hokusai ou Hiroshige.

La technique lithographique consiste à réaliser un dessin directement sur une pierre spéciale qui va en garder l'empreinte. Si l'on veut toutefois utiliser différentes couleurs, il faudra faire plusieurs «états» (chaque couleur nécessite une nouvelle pierre). En y ajoutant l'encre, et le papier, le motif va pouvoir être tiré en plusieurs exemplaires facilement.

La quasi-totalité des lithographies de Ri-

vière ont pour sujet le littoral breton. Influencé par les artistes japonais, il s'inspire de leurs cadrages, adopte leurs formats, mais surtout leur esprit.

En effet, Rivière excelle dans la représentation du **mouvement des vagues, les projections** et **les écumes, les nuages** permettent au spectateur de ressentir véritablement la scène qui s'offre à lui. Il veut **représenter les instants fugaces de paysages et de conditions météorologiques changeants**, qu'il fasse beau ou mauvais, que ce soit à l'aurore ou au crépuscule, en été comme en hiver.

Contrairement à Méheut, les personnages ne sont jamais les sujets centraux des estampes de Rivière. Son sujet est avant tout la nature.

Dans une inspiration encore plus évidente, à la référence à Hokusai assumée, Henri Rivière fait paraître en 1902 ses **36 vues de la tour Eiffel**. On y découvre une vision onirique et sensible de la capitale au travers des **paysages parisiens**, présentés depuis **différents points de vue** à des saisons différentes.

### Mots clés

COULEURS  
CADRAGE  
POINT DE VUE  
PAYSAGE  
NATURE  
ENVIRONNEMENT

SAISONS  
MÉTÉO  
BRETAGNE  
PARIS  
REALISME  
OBSERVATION

### Matières associées

GÉO - SVT - ART - PHILO - FRANÇAIS

## Pour aller plus loin

### Artistes

- Hokusai
- Hinoshige
- Monet
- Turner
- Courbet
- Sarah Ritter
- Miguel Rothschild
- Quayola (œuvre «Storm»)

### Bibliographie

- BOUQUILLARD, J., *L'eau par les grands maîtres de l'estampe japonaise*, éd. Hazan, 2021.
- LEVASSEUR, O., LE BOHEC, Y., *Henri Rivière, estampes, catalogue raisonné des lithographies*, éd. Châteaulin : Locus Solus, 2022.
- LEVASSEUR, O., LE BOHEC, Y., *Henri Rivière, estampes II, catalogue raisonné des gravures sur bois*, éd. Châteaulin : Locus Solus, 2024.
- LEVASSEUR, O., LE BOHEC, Y., *Henri Rivière, Vues de Paris*, éd. Châteaulin : Locus Solus, 2023.
- MICHELET, J., *La mer*, éd. Folio classique, 1983.
- *La mer vue par les peintres*, édition augmentée; éd. Ouest-France, 2022.
- PLACE, F., *L'enfant, le peintre et la mer*, éd. Pastel, 2023.
- WHYTE, E., *Les saisons dans l'art*, éd. La Martinière jeunesse, 2019.

### Films

- DUDOK DE WIT, M., *La tortue rouge*, film d'animation, Studio Ghibli, Whild Bunch, Why Not Productions, 80 min, 2016.
- Miyasaki, H., *Ponyo sur la falaise*, film d'animation, Studio Ghibli, 100 min, 2008.
- Moore, T., *Le chant de la mer*, film d'animation, 93 min, 2014.

### Liens

- [BNF Les essentiels, la mer dans les arts](#)
- [BNF Les essentiels, La mer lyrique de Jules Michelet](#)
- [Eduthèque, La mer dans les arts et la musique](#)
- [Une identité culturelle bretonne qui s'affirme par l'art](#)
- [Art Explora : Les saisons](#)

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### Cycle 1 au cycle 3

#### Compétences

- Observer, décrire des paysages et des personnes.
- Comprendre et utiliser le langage des arts et du corps.
- Découvrir différentes formes d'expressions artistiques.
- Vivre et exprimer les émotions.
- Lire et analyser un paysage.
- Connaître des caractéristiques du monde vivant.
- Décrire un milieu de vie dans ses diverses composantes.

#### Boîte à idées

- Dessiner, peindre un paysage à différentes saisons.
- Réaliser un imagier autour des 4 saisons à partir des œuvres de Rivière.

### Cycle 4 au lycée

#### Compétences

- Situer les œuvres d'art dans leur contexte historique et culturel.
- Identifier des caractéristiques inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
- Analyse et interprétation d'une œuvre.
- Comprendre et utiliser le langage des arts et du corps.
- Étudier la notion de biodiversité et ses évolutions.

#### Boîte à idées

- Associer texte, image, musique et bruitage sur le thème de l'eau, de la mer, à un état spécifique.
- Rédiger un dialogue entre les 2 artistes sur leur conception de l'art et de la nature.



André Juillard, 36 vues de la tour Eiffel, 2002 © éditions Locus Solus, André Juillard - 36 vues de la Tour Eiffel, 2022

## Héritages

Si pendant un temps Henri Rivière tombe dans l'oubli, son art est à nouveau mis en valeur dans les années 1970 par des chercheurs américains et des galeristes français. L'occasion pour une nouvelle génération d'artistes de découvrir son travail et de s'en inspirer, comme **André Juillard** (1948-2024), scénariste et auteur français de bande dessinée.

Connu pour **Les 7 vies de l'Épervier** (1983-1991), ou encore ses nouvelles versions de **Blake et Mortimer** (2000-2024), Juillard est devenu au fil des années une référence dans la bande dessinée historique.

Plus qu'une inspiration, Henri Rivière est pour l'auteur une évocation assumée, en particulier pour deux ouvrages : **Après la pluie** (1998) et **36 vues de la tour Eiffel** (2002).

### Après la pluie

Prolongement de l'univers de la BD personnelle de l'artiste **Le cahier bleu** (1993-1994), **Après la pluie** mêle histoire d'amour et enquête. L'histoire commence dans une galerie d'art où certaines oeuvres de Rivière sont présentées comme des photographies d'un des personnages de l'histoire.

Dans cet ouvrage nous pouvons ainsi voir le tableau **La balise Hollenoyere** sur le catalogue de l'exposition lu par les personnages, Deux autres tableaux **Le homardier** et **Les bords du Trieux au crépuscule** sont également accrochés sur l'un des murs d'un café.

### 36 vues de la tour Eiffel

Édité en 2002, l'ouvrage **Les 36 vues de la tour Eiffel**, de par son titre, est une réinterprétation assumée de la version d'Henri Rivière, elle-même étant une interprétation des **36 vues du mont Fuji** d'Hokusai.

Sur la première page de l'ouvrage nous pouvons voir également son bureau avec des ouvrages de références liés à Rivière ou encore à Hokusai. Juillard ne propose pas ici de reprendre les mêmes scènes, mais bien de donner sa vision et son style pour évoquer la dame de fer depuis différents points de vues.

Dans cette nouvelle interprétation, l'artiste y mêle des personnages ou des scènes faisant écho à ses propres bandes-dessinées tout en faisant apparaître des éléments évoquant Rivière (œuvres, chat noir).

### Mots clés

INSPIRATION	SAISONS
CADRAGE	MÉTÉO
POINT DE VUE	PARIS
PAYSAGE URBAIN	CITATION
VILLE	TRAIT
ENVIRONNEMENT	DESSIN

### Matières associées

ART - PHILO - FRANÇAIS

## Pour aller plus loin

### • Bibliographie

- *Art et bd*, éd. Palette, 2018.
- BROWN, D., *Da Vinci code*, roman, éd. Jean-Claude Lattès, 2004.
- CARRIERE, J.-C., YSLAIRE, B., *Le ciel au dessus du Louvre*, bande-dessinée, éd. Futuropolis, 2009.
- CASSEGRAIN, D., DUVAL, F., BUSSI, M., *Nymphéas noirs*, bande-dessinée, éd. Dupuis, 2019.
- DURANT, P.-E., *36 vues du golfe du Morbihan...et quelques autres alentours*, éd. Apogée, 2007.
- DYTAR, J., *Les tableaux de l'ombre*, bande-dessinée, éd. Delcourt le Louvre, 2019.
- *Les 36 vues du canal Saint-Martin*, éd. Michel Lagarde, 2017.
- SUPIOT, O., *Le cheval qui ne voulait plus être une oeuvre d'art*, bande-dessinée, éd. Delcourt le Louvre, 2016.

### • Liens

- [BNF, France Japon, Les 36 vues de la tour Eiffel](#)
- [Les 36 vues du canal saint martin](#)
- [L'art dans l'art](#)
- [Références, citations, pastiches dans l'art des XIXe - XXIe](#)
- [Comment les références visuelles classiques nourrissent-elles l'art contemporain ?](#)
- [La citation visuelle contemporaine](#)
- [Quand le cinéma inspire la peinture](#)
- [9 scènes de films cultes qui rejouent des toiles célèbres](#)
- [Ces films inspirés de la peinture](#)

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### Cycle 1 au cycle 3

#### Compétences

- Observer, décrire les formes et les couleurs, les expérimenter.
- Exprimer ses émotions.
- Utiliser le dessin comme moyen d'expression.
- Connaître diverses formes artistiques.
- Confronter sa perception à celle des autres, donner son avis.
- Comprendre une narration visuelle.

#### Boîte à idées

- Imaginer une histoire illustrée mettant en scène des œuvres d'Henri Rivière ou de Mathurin Méheut.
- Rejouer des scènes issues de peintures ou les moderniser en dessins, peinture ou maquette.

### Cycle 4 au lycée

#### Compétences

- Connaître les caractéristiques des ≠ documents étudiés.
- Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époque variés, en saisir le sens et l'intérêt.
- Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.

#### Boîte à idées

- Reprendre l'idée de la série «les 36 vues de» en choisissant un monument à proximité de l'établissement ou dans la ville de votre choix, et faire une proposition dessinée ou photographiée en 36 points de vues.
- Analyse d'extraits de films s'inspirant d'œuvres d'art dans la composition et les couleurs.
- Réaliser une planche de bande-dessinée inspirées par une ou plusieurs œuvres d'art.

# TERMES TECHNIQUES

- **Aplat** : étendue de couleur unie et homogène, sans trace des procédés de fabrication.
- **Aquarelle** : est composée de pigments finement broyés, agglomérés par de la gomme arabique. La qualité essentielle de l'aquarelle est la transparence. L'aquarelle n'autorise pas les reprises ou les repentirs, elle s'exécute du premier jet, réclamant rapidité et sûreté de main.
- **Bichromie** : impression en deux couleurs.
- **Cadrage** : il s'agit des limites d'un point de vue ou d'une prise de vue. Le peintre délimite un cadre permettant de mettre le sujet de la peinture en valeur. Le photographe utilise l'objectif pour délimiter un champ de vision en fonction de l'angle de prise de vue. On distingue plusieurs types de cadrage : plan large, gros plan, plan rapproché, plongée, contre-plongée...
- **Cartel** : «carte d'identité» de l'œuvre à côté de laquelle il est placé. Il présente : le nom et prénom de l'artiste, la date et le lieu de naissance et de mort de l'artiste, le titre de l'œuvre, la technique, parfois la date d'exécution de l'œuvre et la provenance de l'œuvre (la donation, le prêt ou le dépôt de l'État, le propriétaire de l'œuvre).
- **Caséine** : La caséine est une substance protéique extraite du lait. En peinture, elle sert de liant aux pigments de couleur que l'artiste broie finement à la main. D'abord employée en peinture murale, la peinture à la caséine est utilisée pour les peintures de chevalet à partir de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle. Cette technique peut être utilisée sur des supports aussi divers que le carton, le bois, la toile ou le papier. De plus, elle sèche en une heure ; on peut aussitôt repeindre, recouvrir, modifier tout ou partie du sujet.
- **Cerne** : c'est le trait qui suit le contour d'une figure.
- **Crayon gras noir** : est un crayon à base de graisse, de noir de fumée ou de copal (résine), que l'on utilise pour dessiner sur la pierre lithographique.
- **Croquis** : dessin fait rapidement à main levée sans recherche de détails et d'après nature.
- **Eau-forte** : procédé de gravure sur métal s'effectuant avec un acide.
- **Esquisse** : dessin ou peinture rapide qui aide le peintre à préparer un travail plus approfondi.
- **Estampe** : image réalisée à l'aide d'une planche (bois, métal, pierre ...) préalablement gravée et encrée, obtenue sur papier à l'aide d'une presse. L'impression d'une estampe peut être réalisée à plusieurs exemplaires nommés « épreuves ».
- **Estompe** : petit rouleau de papier se terminant en pointe, servant pour le dessin à étaler le tracé du crayon, du fusain ou du pastel.
- **Etat** : est une phase en gravure permettant d'imprimer une partie de l'estampe. Lorsqu'une estampe contient plusieurs couleurs il faudra donc plusieurs matrices (une matrice par couleur) ce qui veut dire plusieurs états.
- **Gouache** : est composée comme l'aquarelle, de pigments liés par la gomme arabique. Cependant l'addition de blanc (d'argent, de plomb ou de zinc) lui confère un pouvoir couvrant, une opacité qui diffère totalement de la transparence de l'aquarelle.
- **Gouge** : outil en demi-tube, servant à creuser de la matière. Cet outil est principalement utilisé pour faire de la gravure.
- **Gravure** : technique consistant à retirer de la matière sur une plaque spécifique (bois, lino, plexi, autre) afin de produire un motif destiné à être encré. Celle-ci est imprimée sur un autre support tel que le papier et souvent sous forme de série. La gravure n'est qu'une étape du processus créatif mais pas la finalité de l'œuvre.
- **Lavis d'encre** : encre plus au moins diluée avec de l'eau qui offre toutes les nuances de gris.
- **Matrice** : support sur lequel est réalisée la gravure dans le but d'en faire une estampe.
- **Lithographie** : technique d'impression dont le support est une pierre calcaire. Sur cette pierre on trace le dessin et avec un processus spécifique on y ajoute de l'encre qui va permettre au dessin d'être ensuite tiré en plusieurs exemplaires sur du papier.
- **Oban** : format de papier utilisé pour la plupart des estampes japonaises. Ses dimensions sont 37 à 38 x 25,5 cm.
- **Pierre noire** : outil de dessin noir et mat à base de schiste souvent présenté sous forme de crayon. Cette pierre est souvent utilisée pour faire des croquis.
- **Ukiyo-e** : Signifiant « image du monde flottant », l'Ukiyo-e fait à la fois référence à une école traditionnelle japonaise mais aussi la technique de gravure associée à cette école.
- **Xylographie** : technique de gravure sur bois en taille d'épargne. Ce sont les parties non creusées (en reliefs) qui reçoivent l'encre.

# POUR PRÉPARER VOTRE VISITE

## LE SERVICE DES PUBLICS

Afin de découvrir le musée de façon adaptée, **différents types de visites sont proposés pour tous les niveaux**, de la maternelle à l'université. Les visites peuvent se faire en autonomie ou accompagnées d'une médiatrice.

Ces visites permettent de mettre en avant certains aspects du travail de Mathurin Méheut mais aussi d'aborder le fonctionnement même d'un musée.

Le nouveau musée étant doté d'une salle pédagogique, les élèves peuvent également faire, en plus de leur visite, **un atelier de pratique artistique**.

## PASS CULTURE

Pour les collèges et lycées, le musée est **éligible au Pass Culture** via la plateforme ADAGE.

Des offres sont consultables mais ne peuvent être directement réservables.

Une offre personnalisée pourra être créée sur votre demande.



## GUIDE PRATIQUE

### Venir au musée en car ou en train

Si vous souhaitez venir avec vos élèves **par le train** il vous faudra environ 15 min de marche à pied pour vous rendre jusqu'au musée depuis la gare.

Si vous venez **en car**, il sera possible de se garer temporairement sur le **parking de la place du champ de foire**, excepté le jeudi matin, jour de marché. Ce jour là il est conseillé de vous garer sur le **parking des Canards (Coeur de ville)** situé derrière le Carrefour Market. En vous rapprochant au plus près du stade St-Martin, vous trouverez un ponton et un chemin piétonnier indiqué par des panneaux.

### Pique-nique

Si vous souhaitez pique-niquer en plein air voici quelques suggestions :

A proximité du musée :

- **Le jardin public Louis Gouret** : en direction de la gare, à environ 6 min à pied.
- **La promenade du château** près du monument aux morts à côté de la Collégiale. Environ 9 min à pied.
- Aire de pique-nique **près du stade**.

En cas de pluie, n'hésitez pas à vous renseigner auprès des établissements scolaires de Lamballe pour trouver une solution. Si vous avez déjà réservé **une visite également au Haras, il est possible de pique-niquer sur le site**.

## Charte du visiteur

### En amont de la visite

Afin de préparer au mieux votre visite, nous vous demandons de **sensibiliser vos élèves sur le caractère unique et fragile des œuvres**. Pour que chacun puisse en profiter, il est nécessaire d'informer les élèves sur ces **consignes à respecter** :

- Visiter calmement l'exposition, sans courir, sauter, crier ou parler fort.
- Ne pas manger, ni boire dans les salles d'exposition.
- Ne pas toucher les œuvres, ni les pointer avec un crayon.
- Ne pas s'appuyer sur les vitrines ou sur les murs pour écrire.
- Ne pas utiliser son téléphone portable.
- Ne pas photographier avec un flash.
- N'utiliser que des crayons à papier.

Nous vous remercions de rappeler ces consignes aux élèves, juste avant la visite et de prévenir les accompagnateurs.

Si des **dossiers pédagogiques** ont été choisis, ces derniers doivent être **téléchargés sur le site internet du musée et imprimés** au bon nombre d'exemplaires par l'enseignant lui-même avant le jour de la visite.

Dans le cadre d'une réservation comprenant **un atelier de pratique artistique** au sein du musée, nous vous conseillons de **prévoir, si possible, de vieux t-shirts ou des blouses** afin de protéger les vêtements des élèves.

### Pendant la visite

**Les sacs à dos, boissons, nourriture (y compris sucreries), ainsi que les stylos et les gommes ne sont pas autorisés dans les salles.**

Les **photographies** (sans flash) ne sont autorisées qu'à usage strictement personnel.

**Les élèves restent sous la responsabilité de l'enseignant** qui doit veiller à ce que la visite se déroule dans les meilleures conditions pour sa classe, pour la médiatrice et pour les autres visiteurs.

### A votre disposition :

- Des supports rigides et des crayons à papier pour compléter les livrets.
- Un vestiaire pour ranger les manteaux et les sacs.
- Des fauteuils roulants (*réservation en amont*).
- Les solutions des livrets (*sur demande*).



# INFORMATIONS PRATIQUES

## Adresse

Musée Mathurin Méheut

Haras National de Lamballe.  
15 Place du Champ de Foire  
22400 Lamballe - Armor

## Réservation pour les visites et ateliers artistiques

Pour l'année 2026

Tarifs		Dates
> Visite en autonomie	30 € / classe	D'avril à décembre.
> Visite avec médiatrice	50 € / classe	Les mardi, jeudi et vendredi.
> Atelier artistique	50 € / classe	De 9h à 10h15 et de 10h30 à 11h45.
		> Possibilité d'accueillir en parallèle un groupe en animation et un autre en atelier sur le même créneau.

## Contact

**Tel :** 02 96 31 19 99

**Mail :** reservation-musee@capderquy-valandre.com