



MATHURIN MÉHEUT

M U S É E



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

à destination des enseignants

Exposition 2025



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



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
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>Les animaux disparus.</i>	26
TERMES TECHNIQUES	40
POUR PRÉPARER VOTRE VISITE	42
INFORMATIONS PRATIQUES	45





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.

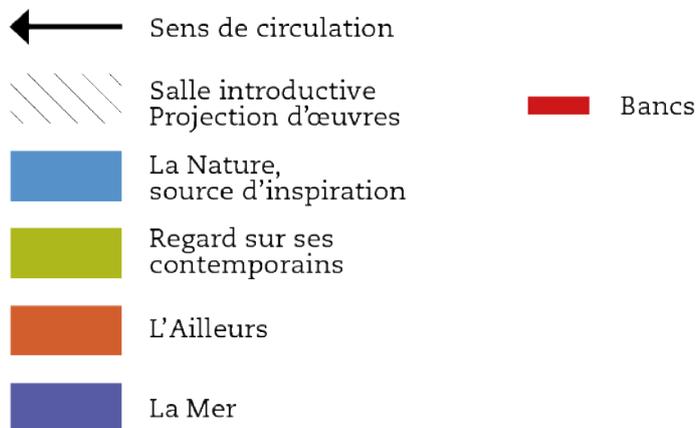
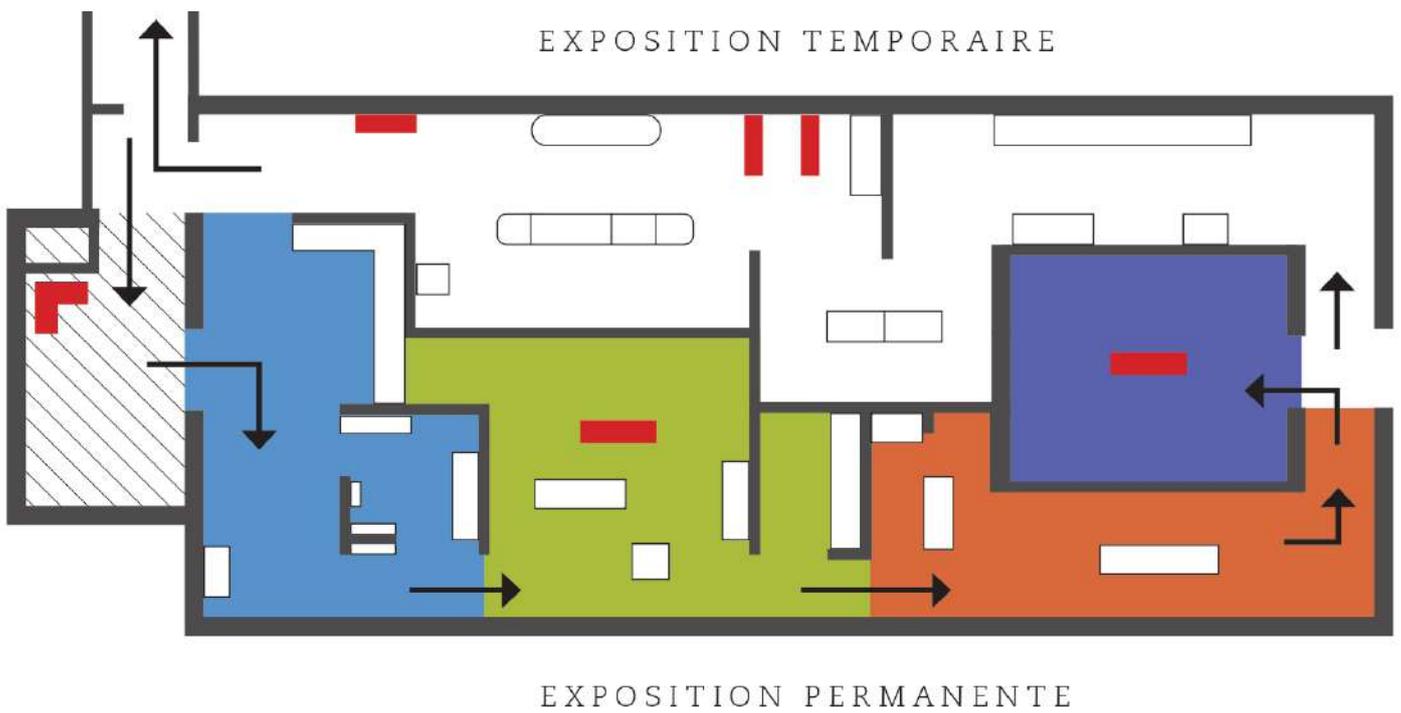
L'exposition permanente aborde différents thèmes :

- 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

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.





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
- 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, «Paysage d'automne», © ADAGP, Paris 2025.

PORTRAITS DE SOCIÉTÉS

11



Mathurin Méheut, «Mlle Inabaïta faisant la cérémonie du thé», © ADAGP, Paris 2025.

LA BRETAGNE

14



Mathurin Méheut, «L'automne, le pardon à Notre-Dame de la Jolie», © ADAGP, Paris 2025.

LA GUERRE

17



Mathurin Méheut, «Les pépères menant leurs vaches à l'étable», © ADAGP, Paris 2025.

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

20



Mathurin Méheut, «Régence de Jaffar», © ADAGP, Paris 2025.

L'ART DE VARIER LES TECHNIQUES

23



Mathurin Méheut, «Cubes», © ADAGP, Paris 2025.



Mathurin Méheut, «Paysage enneigé», © ADAGP, Paris 2025.

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

Pour les + jeunes

Compétences

Cycle 1

- 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 3

Pour les + grands

Compétences

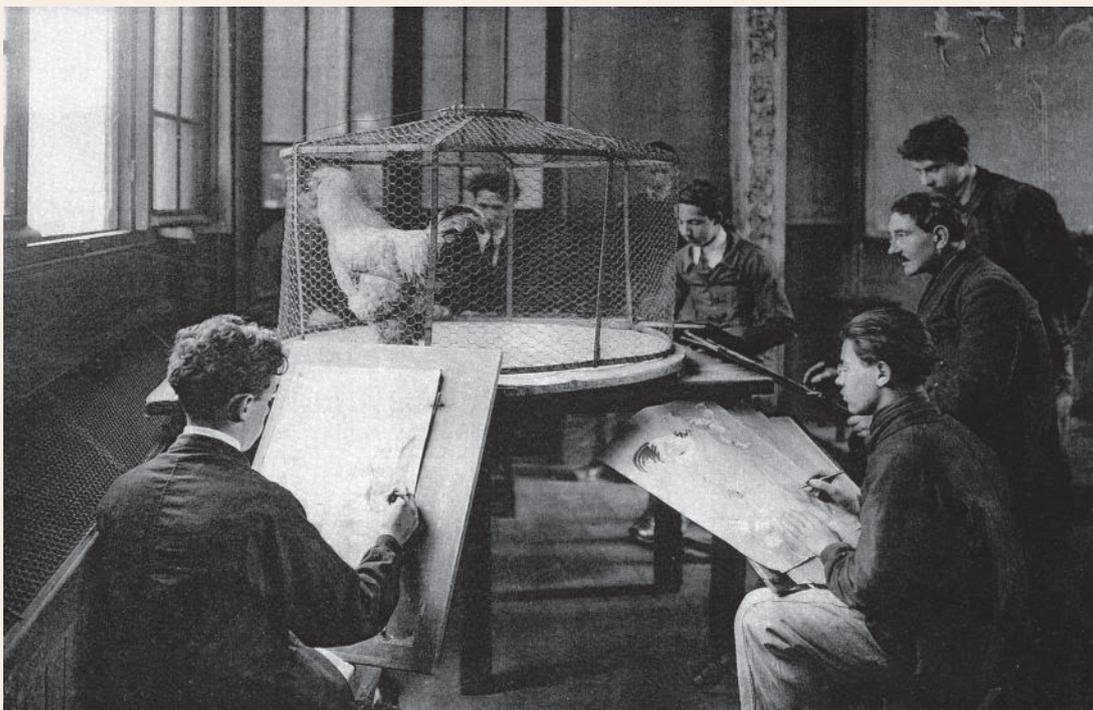
Cycle 4

- 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.

Lycée



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 (à cliquer)

- Histoire de la botanique : <https://www.tela-botanica.org/2022/10/petite-histoire-de-lart-botanique-art-et-botanique/>
- Les animaux dans l'art : <https://www.bnf.fr/fr/mediatheque/les-animaux-dans-lart>
- La nature, l'art et nous , ARTE : <https://www.arte.tv/fr/videos/097589-001-A/la-nature-l-art-et-nous-1-3/>

• Liens (à copier / coller pour accéder à la page)

- Des artistes à la station biologique de Roscoff : <https://www.toutatice.fr/portail/share/Rcg3p5>
- Le langage occulte des plantes : <https://www.beauxarts.com/grand-format/le-langage-occulte-des-plantes/>



Mathurin Méheut, «Mlle Inabata faisant la cérémonie du thé», © ADAGP, Paris 2025.

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

Pour les + jeunes

Compétences

Cycle 1

- 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 3

Pour les + grands

Compétences

Cycle 4

- Situer les oeuvres d'art dans leur contexte historique et culturel.
- Reconnaître et connaître des oeuvres de domaines et d'époques variés, en saisissant 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.

Lycée



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** (à copier / coller pour accéder à la page)
 - Le japonisme : quand le Japon inspire l'art occidental : <https://www.kazoart.com/blog/japonisme-le-japon-inspire-lart-occidental/>
 - Une immersion totale dans la culture japonaise - Documentaire complet : <https://youtu.be/Kd-CuPM4Yhfo>
 - La Grande vague d'Hokusai - L'image déferlante | Faire l'histoire | ARTE : <https://youtu.be/47b3vKEw724>



Mathurin Méheut, «L'automne, le pardon à Notre-Dame de la Jolie», © ADAGP, Paris 2025.

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

Pour les + jeunes

Compétences

Cycle 1

- 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 3

Pour les + grands

Compétences

Cycle 4

- Situer les oeuvres d'art dans leur contexte historique et culturel.
- Reconnaître et connaître des oeuvres de domaines et d'époques variés, en saisissant 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.

Lycée



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'Éditions, 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 (à cliquer)**

- La Bretagne au cinéma : http://enenvor.fr/eoo_actu/livres/la_bretagne_au_cinema.html
- Les filles de la sardine : <https://bed.bzh/fr/films/les-filles-de-la-sardine>
- Istor bras Breizh - La Grande Histoire de la Bretagne : <https://bed.bzh/fr/films/istor-bras-breizh-la-grande-histoire-de-la-bretagne>

- **Liens (à copier / coller pour accéder à la page)**

- Une identité culturelle bretonne qui s'affirme par l'art : <https://fresques.ina.fr/ouest-en-memoire/parcours/0006/une-identite-culturelle-bretonne-qui-s-affirme-par-l-art.html>
- Mon costume Glazik : <https://www.kubweb.media/page/mon-costume-glazik-stangala-danse-bretonne-contemporaine-maud-calvet-joachim-bouyjou/>
- Les documentaires de la cinémathèque de Bretagne : <https://www.cinematheque-bretagne.bzh/base-documentaire-426-0-0-0.html>



Mathurin Méheut, «Les pères montant aussi vers la bataille», © ADAGP, Paris 2025.

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

Pour les + jeunes

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)

Pour les + grands

Compétences

Cycle 4

- Situer les oeuvres d'art dans leur contexte historique et culturel.
- Reconnaître et connaître des oeuvres de domaines et d'époques variés, en saisissant 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)

↓
Lycée



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*, éd. Somogy éditions d'art, 2004.
- *Ceux de 14, Les écrivains dans la Grande Guerre*, Hors série, Le Figaro, 2013.

• Liens (à copier / coller pour accéder à la page)

- L'art pendant la Grande Guerre : <https://associationheritages.com/2020/10/25/lart-pendant-la-grande-guerre/>
- Comment les artistes représentent-ils la Première Guerre Mondiale ? : <https://www.maxicours.com/se/cours/histoire-des-arts-la-premiere-guerre-mondiale/>
- La Grande Guerre dans les Arts et les Lettres : https://www.herodote.net/La_Grande_Guerre_dans_les_arts_et_les_lettres-synthese-2825-435.php
- L'art pendant la Seconde Guerre Mondiale : <https://histoire-image.org/albums/art-seconde-guerre-mondiale>
- «Le jour de gloire» de Bruno Collet : <https://www.kubweb.media/page/animation-jour-de-gloire-guerre-bruno-collet/>



Mathurin Méheut, «Le ratissage de l'ailette», © ADAGP, Paris 2025.

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

Pour les + jeunes

Compétences

Cycle 1

- 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

Cycle 3

Pour les + grands

Compétences

Cycle 4

- 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>

Lycée



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** (à cliquer)

- 270 ans avant le premier nuancier Pantone, un artiste répertoria toutes les couleurs dans un ouvrage de 800 pages : <https://inspirationsgraphiques.com/2017/06/30/270-ans-avant-le-premier-nuancier-pantone-un-artiste-repertoria-toutes-les-couleurs-dans-un-ouvrage-de-800-pages/>
- Le trait, matière à penser : <https://www.artshebdomedias.com/article/le-trait-matiere-a-penser/>
- La base d'un trait : <https://europe-arts.fr/la-base-dun-trait/>
- MOOC , Couleurs - Bleu (vidéo Grand Palais) : https://youtu.be/jp_pGceQKz8
- MOOC , Couleurs - Jaune (vidéo Grand Palais) : <https://youtu.be/XCOTC4L7oxo>
- MOOC , Couleurs - Rouge (vidéo Grand Palais) : <https://youtu.be/L6agkXeoFUI>
- Histoire de l'art, la ligne et la couleur : <https://www.youtube.com/watch?v=DfJcykroyvA>

- **Liens** (à copier / coller pour accéder à la page)

- Histoire des pigments dans la peinture : <https://astucesdartiste.com/histoire-pigments-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

Pour les + jeunes

Compétences

Cycle 1

- 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 3

Pour les + grands

Compétences

Cycle 4

- 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.

Lycée



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** (à cliquer)
 - Métissage, intermédia et polyvalence : <https://books.openedition.org/pufr/29510>
 - C'est pas sorcier, Peintures : https://youtu.be/pajiChDCG_8
 - C'est pas sorcier, Céramiques : <https://youtu.be/juwlaXucOo8>

- **Liens** (à copier / coller pour accéder à la page)
 - La collaboration artistique au XXe siècle : <https://mr-expert.com/collaboration-artistique-xx-siecle/>

Du 5 avril 2025 > 3 janvier 2026

Musée Mathurin Méheut · Lamballe - Armor



Réveiller

les

Animaux

Disparus

Sciences - Arts - Fiction

N. Debaecker / Atelier les bisepain - ADACP Paris 2025

EXPOSITION TEMPORAIRE

RÉVEILLER LES ANIMAUX DISPARUS

Sciences - Arts - Fiction

Du 5 avril au 3 janvier 2026.

L'Université de Rennes-Campus Beaulieu, son service culturel, le laboratoire Géosciences Rennes et le musée Mathurin Méheut s'associent pour organiser une exposition événement consacrée au décor de l'Institut de Géologie de la faculté des sciences de Rennes peint par Mathurin Méheut et Yvonne Jean-Haffen.

Ce cycle décoratif, réalisé entre 1942 et 1947, et classé au titre des monuments historiques, est aujourd'hui considéré comme un trésor artistique et scientifique. Composé de 25 toiles de grands formats pour un total de 132 m², il prend place dans une histoire mêlant science et art.

Commandé par Yves Milon, doyen de la faculté, résistant et futur maire de Rennes, ce décor a un double objectif : esthétique et pédagogique. Orienté sur la géologie et la Bretagne, l'ensemble se décline en plusieurs thèmes : la faune et la flore disparues, les paysages géologiques et l'artisanat. Le musée Mathurin Méheut a choisi de dévoiler plus particulièrement les toiles des animaux disparus : diplodocus, ptérodactyles, ichtyosaures et mammoths arrivent à Lamballe !

Au cours des 19^e et 20^e siècles, les grandes découvertes de fossiles, l'évolution des sciences et le développement de leur vulgarisation ont conduit à multiplier les représentations des mondes perdus. Ces représentations peu connues de Mathurin Méheut révèlent un pan culturel particulier où le travail conjoint de scientifiques et d'artistes a peu à peu fait naître une nouvelle discipline : le paléo-art, que le musée a choisi de mettre en évidence.

En parallèle, l'entrée des dinosaures et autres créatures préhistoriques au sein de la culture visuelle a accéléré un processus déjà bien ancré : la dinomania ! La littérature, la bande-dessinée puis les films se sont emparés de ces animaux anciens et leur diffusion a été exponentielle, jusqu'à envahir les esprits et ... les chambres d'enfant.

Au cœur du parcours, plongez dans un ensemble d'œuvres varié, composé de créations artistiques, de fossiles et d'objets de pop-culture et réveillez les animaux disparus !



L'INSTITUT DE GÉOLOGIE DE RENNES

Construit entre 1935 et 1938 par l'**architecte Yves Lemoine**, sous l'impulsion du **professeur de géologie Yves Milon**, le bâtiment était autrefois installé **rue du Thabor à Rennes** et comportait 2 étages ainsi qu'un sous-sol.

À l'époque, l'institut est **pensé à la fois comme un lieu d'enseignement, un centre de recherche et un musée pour les collections minéralogiques**.

Lorsque le nouvel Institut est inauguré en 1938, Yves Milon a pour ambition de **mettre en valeur la géologie à travers des décors peints qui habilleraient les différentes salles de l'établissement** tout en apportant une fonction pédagogique. Faute de moyens à l'époque, le projet est retardé. Ce n'est que lorsque le professeur devient doyen de la faculté en 1941 que des fonds sont accordés pour la réalisation de ces décors.

Pour réaliser cette commande, **le choix se porte sur l'artiste Mathurin Méheut**. En effet, Yves Milon découvre les dessins naturalistes de l'artiste réalisés à la Station Biologique de Roscoff (*Etude de la mer*, 1913) et en est devenu un grand admirateur. C'est, selon lui, le candidat idéal pour son projet de décoration.

Malgré le **contexte de la Seconde Guerre mondiale**, l'artiste accepte tout de suite la commande. En découleront **20 toiles réalisées par Mathurin Méheut ainsi que 5 toiles produites par son ancienne élève Yvonne Jean-Haffen**.

Entre 1947 et 1948, les toiles sont installées définitivement dans les locaux avec une **technique de marouflage appliquée directement sur les murs** des salles. **Les œuvres restent ainsi pendant près de 24 ans**, jusqu'en 1972, permettant aux étudiants, qui traversent les couloirs et les salles, d'admirer le travail des deux artistes.

En 1972, le laboratoire et les collections géologiques de l'Institut déménagent au Campus scientifique de Beaulieu. Petit à petit les décors sont démarouflés et transitent pendant plusieurs années entre Beaulieu et des locaux extérieurs.

Il faudra attendre la réaction de quelques géologues auprès des Affaires culturelles pour qu'un financement soit alloué à la restauration des œuvres ainsi qu'à leur **classement au titre de Monuments historiques le 25 juin 1990**.

Les œuvres sont restaurées et installées au campus de Beaulieu en 1995, et nous pouvons encore les admirer aujourd'hui au **musée de Géologie** présent au sein du campus universitaire.

Pistes pédagogiques

EXPOSITION TEMPORAIRE

Pour vous aider à aborder l'exposition temporaire «**Réveiller les animaux disparus. Science-Art-Fiction**», voici quelques thématiques importantes ainsi que des pistes pédagogiques pouvant s'adapter selon les niveaux et les différentes matières.

UNE COMMANDE ATYPIQUE

30



Mathurin Méheut, «Yvonne Jean-Haffen travaillant sur l'un des décors», © ADAGP, Paris 2025.

DU FOSSILE À L'ILLUSTRATION

32



Henri de la Bèche, *Duria Antiquior*, 1830.

LES ANIMAUX DISPARUS

34



Mathurin Méheut, «Les Diplodocus, reptiles terrestres», © ADAGP, Paris 2025.

LA FIGURE DU PALÉONTOLOGUE

37



Portrait de Mary Anning.

DINOMANIA

40



Affiche du film *Godzilla*, 1954, ©Northart101



Mathurin Méheut, «Yvonne Jean-Haffen travaillant sur l'un des décors», © ADAGP, Paris 2025.

Une commande atypique

Le projet est ambitieux et comporte **plusieurs thématiques** :

- La géologie à travers les paysages bretons.
- Les artisans liés à la matière (terre, argile, ardoise).
- **La faune** et la flore **passées** et actuelles.
- **Le travail des géologues**.

Si la représentation des paysages, métiers et espèces faisaient partie des thèmes récurrents dans l'œuvre de Méheut, celui des **animaux disparus** était **une nouveauté pour l'artiste** avec un contexte scientifique et historique particulier.

En effet, contrairement à l'Angleterre et aux États-Unis où des découvertes majeures ont permis le développement de la paléontologie et du paléoart, ainsi que des vulgarisations spectaculaires (cas du Crystal Palace en 1851), la France ne connaît pas un engouement aussi important au 19^e et 20^e siècles faute de données concrètes.

Les squelettes visibles à l'époque au Museum d'Histoire Naturelle à Paris étaient pour la plupart des copies ou des dons exportés depuis l'étranger. C'est pourquoi **il existe très peu de représentations connues de ces espèces disparues en France et celles de Méheut constituent l'un des rares exemples de l'Hexagone**.

Afin de **bien s'intégrer à l'architecture et au mobilier du nouvel Institut de Géologie**, les panneaux décoratifs (entre 2,50m et 4,95m de long) devaient être exécutés avec une **technique de camaïeux**, des nuances d'ocres, de jaunes et de gris. Ce choix chromatique, ainsi que la taille des peintures dénotent de ce que nous pouvions voir à l'époque dans la représentation des espèces disparues. Pour représenter les animaux, l'artiste s'inspire à la fois des ses propres études, mais aussi d'ouvrages recommandés par **Yves Milon**. Il se rend également au **Museum d'Histoire Naturelle de Paris** pour observer les squelettes. Et, afin d'être au plus juste dans les couleurs, l'artiste réalise ses ébauches sur du papier gris.

La réalisation de ces décors peints se fait dans **un contexte particulier : la Seconde Guerre mondiale**. Méheut, comme Yvonne Jean-Haffen doivent être en possession de laissez-passer afin de se déplacer en Bretagne. Tandis que Milon, accablé par ses différentes responsabilités (doyen de la faculté, résistant, etc.) n'a pas forcément beaucoup de temps à accorder à l'artiste bien qu'il réponde brièvement par télégramme aux interrogations de ce dernier.

Mots clés

PEINTURE
DESSIN
HISTOIRE
TEMPS
ANIMAUX

COMMANDE
TÉMOIGNAGE
ARCHIVES
CORRESPONDANCE
TECHNIQUE

Matières associées

SVT - FRANÇAIS - HIST - EMC - ART

Pour aller plus loin

• Expositions

- *Archéologia*, 40mcube, Rennes, du 14 septembre 2013 au 21 septembre 2013 : <https://www.40mcube.org/archeologia/>
- *Décors peints de Bretagne : 1900-1950*, Vannes, Musée de la Cohue, 15 juin 2002-5 janv. 2003

• Bibliographie

- CARDINAL, C., *Les peintres aux prises avec le décor : Contraintes, innovations, solutions. De la Renaissance à l'époque contemporaine*, éd. Presses universitaires Blaise Pascal, Collection Histoires Croisées, 2015.
- CARDINAL, C., *Décors de peintres, Inventions et savoir-faire, XVIe-XXIe siècles*, éd. Presses universitaires Blaise Pascal, Collection Histoires Croisées, 2016 : <https://uca.hal.science/hal-01336906v1/document>

• Liens

- Les toiles de Mathurin Méheut et Yvonne Jean-Haffen : <https://culture.univ-rennes.fr/les-toiles-de-mathurin-meheut-et-yvonne-jean-haffen>
- La Méheut Mania : <https://www.rennes-infos-autrement.fr/universite-de-rennes-1-la-meheut-mania/>
- Petit historique de la peinture décorative : <https://www.artheme-decoration.com/fr/jean-nicolas-boulmier/petit-historique-de-la-peinture-decorative>
- Histoire de la fresque : <https://www.guide-artistique.com/histoire-art/fresques/>

PISTES PÉDAGOGIQUES

Pour les + jeunes

Compétences

Cycle 1

- Observer, décrire des paysages et des personnes.
- Réaliser une production plastique pour raconter
- Découvrir des œuvres d'art avec différents supports et formats.
- Comprendre l'évolution des techniques, des modes de production.

Boîte à idées

- Peinture préhistorique : initiation à l'art rupestre. Travail sur les pigments, les couleurs pour réaliser des œuvres. Eventuellement créer une fresque préhistorique.

Cycle 3

Pour les + grands

Compétences

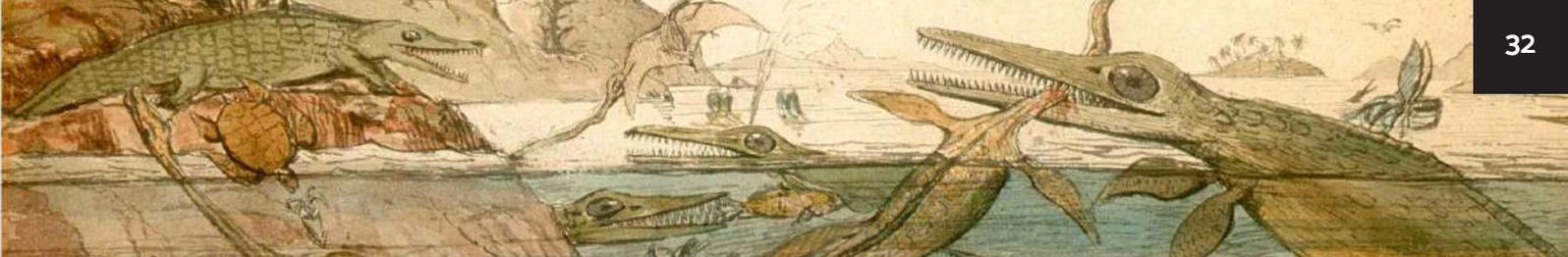
Cycle 4

- Situer les œuvres d'art dans leur contexte historique et culturel.
- Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés, en saisissant 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.

Boîte à idées

- Imaginer un projet de décoration au sein de l'établissement à la manière de Yves Milon.
- Réalisation d'une fresque sur le thème de l'histoire.

Lycée

Henry de la Bèche, *Duria Antiquior*, 1830.

Du fossile à l'illustration

La découverte de fossiles s'est souvent accompagnée d'illustrations afin de documenter, transmettre mais aussi d'étayer les hypothèses des scientifiques.

Cette **vulgarisation** par le biais de l'art s'appelle **le Paléoart** (paléo signifiant "ancien" en grec).

Même si la pratique se fait depuis des années, elle n'est officialisée qu'avec la peinture du scientifique anglais **Henry de la Bèche** *Duria antiquior* (vers 1830, conservé au musée de Cardiff), et le terme "Paléoart" n'est donné qu'en 1980.

Elle ne consiste pas à recopier le réel mais bien à **donner "vie" à des espèces et à un environnement que l'homme n'a jamais connu** de son vivant.

Cet art se développe également avec le début des **livres illustrés**, et bien qu'on l'associe beaucoup à la pratique au dessin, cette vision du passé va prendre plusieurs formes (**dessin, peinture, sculpture, fresque, etc.**). En attestent par exemple les sculptures de l'artiste londonien **Benjamin Waterhouse Hawkins**, en collaboration avec l'anatomiste **Richard Owen**, présentées à la Grande Exposition au Cristal Palace en 1851. Ces représentations de dinosaures par le sculpteur impressionnent de par leur taille et sont considérées comme une innovation à leur époque.

À l'instar de la collaboration entre Hawkins et Owen, **chaque paléoartiste travaille en étroite collaboration avec un scientifique** afin d'être au plus juste dans la représentation.

Nous pouvons noter par exemple la collaboration de Henry de la Bèche avec **Mary Anning** pour l'Angleterre, celle d'**Edouard Riou** avec **Louis Figuier** pour la France, mais aussi le travail de **Charles Knight** avec **Henry Osborn** aux États-Unis, ou encore, plus récemment, celui de **Zdeněk Burian** avec **Josef Augusta** en Tchécoslovaquie.

Ces œuvres servent de référence y compris pour les cours et sont déclinées sur divers **sup-**

ports pédagogiques : affiches, plaques de verres pour projection, livres.

Cependant il n'existe pas de science exacte et les données sur le sujet sont en constante évolution. C'est pourquoi **les représentations autrefois considérées comme porteuses d'un savoir perdent leur vocation scientifique pour être placées au rang d'œuvre d'art**, traduisant d'une époque et d'un contexte social bien spécifique.

Selon les mœurs de l'époque et l'intérêt des sujets représentés, **des codes vont se mettre en place dans la façon d'illustrer les espèces disparues** : cohabitation improbable entre prédateurs et proies afin de représenter la diversité de l'écosystème, mises en scènes parfois violentes des prédateurs pour montrer le côté spectaculaire et dangereux de cette période, contrastant avec l'homme civilisé qui a su dompter cette nature, etc.

Pour parfaire cet art, **les artistes partent souvent du squelette** mais aussi de l'**anatomie comparée** avec des espèces qui semblent en apparence proche morphologiquement, ce qui a pu parfois créer des confusions et des erreurs par le passé. Ces théories se sont améliorées en même temps que les données scientifiques.

Mots clés

ANIMAUX	ESPÈCES
HISTOIRE	FOSSILE
ÉVOLUTION	SCIENCES
CULTURE	THÉORIES
DIFFÉRENCE	STYLES
TECHNIQUE	COLLABORATION

Matières associées

SVT - FRANÇAIS - HIST - PHILO - EMC - ART

Pour aller plus loin

• Artistes

- Henry de la Bèche
- Edouard Riou
- Charles Knight
- Zdeněk Burian
- Beth Zaiken

• Bibliographie

- LESCAZE, Z, FORD, W, *Paléoart. Visions des temps préhistoriques*, éd Evergreen, 2017.
- MURPHY, J, *Le dernier dinosaure*, éd. L'école des Loisirs, 1993.
- STOUT, W, SERVICE, W., *Les dinosaures : Une vision extraordinairement neuve d'une ère disparue*, éd. Albin Michel, 1981.

• Liens (à cliquer)

- Le dessous des images, l'ADN à remonter le temps, ARTE : <https://www.arte.tv/fr/videos/110342-036-A/le-dessous-des-images/>
- Plongée dans l'univers du paléoart pour les passionnés de préhistoire : <https://mazanonline.fr/le-site-officiel-de-mazan-paleo-art.html>
- Le paléoart, la peinture des préhistoires : <https://digitalpainting.school/magazine/histoire-de-lart/paleo-art-la-peinture-des-prehistoires>
- Les requins de la préhistoire à nos jours : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-marche-des-sciences/les-requins-de-la-prehistoire-a-nos-jours-7531507>
- Lézards graphiques : Mes paléoartistes préférés, Sens critique : https://www.senscritique.com/liste/lezards_graphiques_mes_paleoartistes_preferes/978559

PISTES PÉDAGOGIQUES

Pour les + jeunes

Compétences

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

Boîte à idées

- Travailler sur les différents modes de représentation des dinosaures (dessins du squelette, dessin imaginaire, photographie).
- Imaginer un tableau représentant un paysage avec des dinosaures et autres reptiles marins et volants qui rempliront ce paysage à la manière de Beth Zaiken.

Cycle 1

Cycle 3

Pour les + grands

Compétences

- Analyser les différences entre une illustration scientifique et artistique.
- Comprendre et utiliser le langage des arts et du corps.
- Connaître les caractéristiques des différents documents étudiés.
- Connaître les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leur transformation.
- Connaître et reconnaître des œuvres de domaines et d'époques variées, en saisir le sens et l'intérêt.

Boîte à idées

- Représenter un être vivant de façons différentes (science/art)
- Comparer des représentations scientifiques à des œuvres d'artistes.

Cycle 4

Lycée



Mathurin Méheut, «Les Diplodocus, reptiles terrestres». © ADAGP, Paris 2025.

Les animaux disparus

Dans cette représentation du passé, **quatre espèces** sont visibles dans l'exposition, à la fois dans les œuvres de Méheut mais aussi chez d'autres artistes.



Ichtyosaures

Le nom vient de deux mots grecs voulant dire "Poisson" et "reptile".

Les ichtyosaures **ne sont pas des dinosaures mais des reptiles marins** qui ressemblaient à nos dauphins actuels et qui dépassaient souvent les 2 mètres pour atteindre jusqu'à 10 mètres. Ils ont vécu entre 230 et 90 millions d'années (**ère Mésozoïque**). C'est un animal préhistorique bien connu grâce aux nombreux fossiles entiers qui ont été sortis de la roche.

Mathurin Méheut propose une vue sous-marine des ichtyosaures. Il fait preuve d'une **certaine originalité** car souvent les artistes choisissent de les représenter en activité à la surface de l'eau (**Henry de la Bêche / Hawks**).

Dans cette œuvre l'artiste breton s'inscrit dans **un certain type de représentation : les scènes de violence**, souvent associées aux animaux préhistoriques et qui participent à les rendre encore plus effrayants. Mais il n'oublie pas pour autant de jouer de son **talent de décorateur**, en intégrant une grande **courbe de végétaux aquatiques** qui vient styliser la composition.



Ptérodactyles

Composé de pteron (« aile ») et de dáktulos (« doigt »). Ce nom est dû aux ailes spécifiques du ptérodactyle qui comportent des doigts.

Contrairement à ce que l'on pense, **les ptérodactyles ne sont pas des dinosaures mais une espèce de la famille des ptérosaures**, ce sont des reptiles volants (**ère Mésozoïque**). Les ailes déployées ils peuvent atteindre un mètre d'envergure. C'est le Français **Georges Cuvier** qui crée le genre ptérodactyle et lui donne son nom en 1809, suite à l'étude d'un squelette complet

Mathurin Méheut propose une représentation originale. Il les **peint au repos**, alors que ces animaux sont le plus souvent représentés dans le ciel planant au dessus d'un environnement rempli de dinosaures et autres animaux préhistoriques (**Henry de la Bêche / Edouard Riou**).

Les caractéristiques principales de ces animaux sont bien illustrées par l'artiste : ils n'ont pas de queue, pas de crête et ils ont trois doigts à l'angle supérieur de leurs ailes. Néanmoins, **plusieurs erreurs** sont à souligner : il est peu probable que ces animaux s'accrochaient à une branche la tête en bas, Méheut leur attribue une caractéristique des chauves-souris. Il en est de même pour les ailes, celles des ptérodactyles ne sont pas composées d'autant d'os de doigts, mais simplement d'une grande membrane de peau.

Ces erreurs ne sont pas du fait de Méheut, qui prend modèle sur un livre fourni par Yves Milon, un livre déjà à l'époque scientifiquement dépassé.



Diplodocus

Des mots grecs diplous (“double”) et docos (“poutre”), le nom de cette espèce fait référence aux chevrons situés sous les vertèbres caudales de l’animal.

Les diplodocus sont des reptiles qui peuvent atteindre 25 à 30 mètres de long pour un poids estimé à un peu plus de 10 tonnes. Ils font partie des plus gros animaux ayant vécu sur la planète Terre. Ils vivent en groupe et leur taille gigantesque permet d’être quasiment invulnérables puisqu’ils n’ont pas de prédateurs.

Seul vrais dinosaures dans le bestiaire peint par Méheut, ces géants herbivores font partie de la **période du Jurassique (ère Mésozoïque)**.

Pendant longtemps, ils ont été considérés comme des animaux amphibies ou vivant à proximité de zones marécageuses, c’est d’ailleurs au sein de cet environnement que Mathurin Méheut les représente. Dans les années 1950, des études scientifiques ont démontré que ce sont bien des animaux terrestres.

Pièce maîtresse du décor avec ses dimensions impressionnantes, la version de Méheut est présentée dans le hall du premier étage de l’institut de Géologie à Rennes de 1947 à 1966.

Bien qu’aucun squelette n’ait été découvert en Europe, **l’espèce est un grand classique de la paléontologie**, d’où le choix de sa présence dans les décors peints.

Comme à son habitude, Méheut se renseigne, en allant observer **le moulage du squelette de diplodocus présenté dans la Grande Galerie du Museum de Paris**, ou en échangeant avec Yves Milon sur la flore à associer aux diplodocus.

Malgré cela, l’artiste va faire **une erreur de représentation anatomique** : les cous de ces animaux ont des angles biologiquement irréalisables.



Mammoth

Les premiers fossiles de mammoth ont été trouvés en 1799 en Sibérie. Le nom de l’animal viendrait d’un ancien dialecte sibérien, lui-même tiré d’un ancien mot russe voulant dire “corne de terre”.

Le mammoth est un cousin de l’éléphant et non un ancêtre de celui-ci. Ils font tous les deux partie de la **famille des Eléphantidés**.

Apparus durant **l’ère du Cénozoïque, période Quaternaire**, cette espèce est arrivée bien après l’extinction des dinosaures et **a vécu en même temps que l’homo sapiens**.

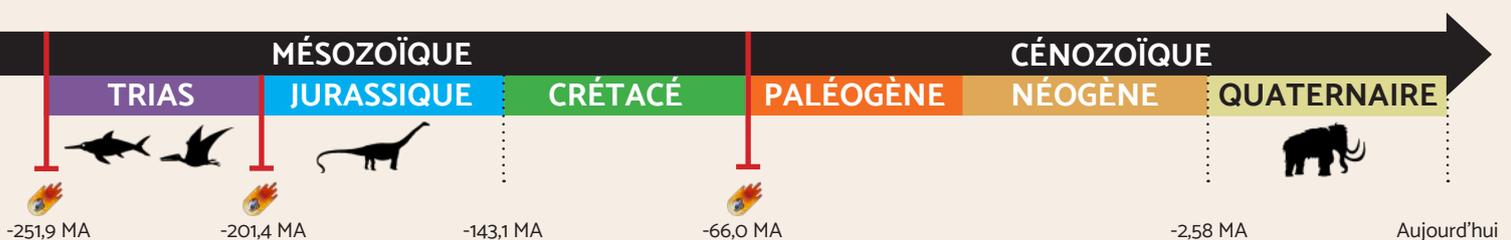
Pas toujours laineux, l’animal a cependant gardé dans la conscience collective et dans la majorité des représentations, cette toison si caractéristique.

Comme l’éléphant, le mammoth est un **grand mammifère** doté d’une tête volumineuse, d’un corps massif et d’une trompe. Les plus grands spécimens pouvaient peser de 6 à 12 tonnes et mesurer 5 mètres.

Pour supporter les froids extrêmes le mammoth a cependant évolué différemment de son cousin sur certains aspects : petites oreilles et courte queue, **une fourrure bien isolante**, mais aussi **des défenses proéminentes** pouvant mesurer jusqu’à 5 mètres. Ces défenses permettaient de fouiller la neige pour rendre accessible l’herbe à brouter.

Les changements climatiques ainsi que la chasse récurrente des mammoths par les êtres humains ont causé **l’extinction de l’espèce**.

Avec une anatomie très proche, il est plus facile pour Méheut de **s’inspirer des éléphants** qu’il peut voir au zoo ou dans les cirques. Les mammoths laineux sont représentés par ce dernier dans un environnement neigeux.



Mots clés

ANIMAUX	BIODIVERSITÉ
ÉVOLUTION	ART
DISPARITION	EXTINCTION
VIE	ANATOMIE
DIFFÉRENCE	STYLES
SQUELETTE	OBSERVATION

Matières associées

SVT- FRANÇAIS - HIST - ART

Pour aller plus loin

• Bibliographie

- *Au temps des mammouths*, éd. Philéas Fogg, 2004.
- DELAFOSSE, C, PRUNIER, J, *Le dinosaure*, éd. Gallimard Jeunesse, 2008.
- EDELIN, P, *Les dinosaures*, éd. Milan, 2013.
- *Les dinosaures - pour les faire connaître aux enfants*, éd. Fleurus Enfants, 1991.
- LEVY, D, GALIBOUR, C, *Qu'est-ce qui fait grandir les diplodocus ?*, éd. Nathan, Collection Les grandes Histoires pour 5-6 ans, 2003.

• Liens

- La classe des mammouths: <https://www.youtube.com/watch?v=3qRkvB2mTIM>
- Lumni : <https://www.lumni.fr/dossier/les-dinosaures>
- C'est pas sorcier - Mammouths : <https://www.youtube.com/watch?v=GGJrISryHoM>
- Le monde de Jamy - Les dinosaures : <https://www.youtube.com/watch?v=FsdUM4AMmio>
- La galerie des dinosaures : https://www.naturalsciences.be/file/cc73d96153bb-d5448a56f19d925d05b1379c7f21/39a37bbef7d1af12d3b221db17b3a863e043a869/ddf_dino_-web5102023.pdf

PISTES PÉDAGOGIQUES

Pour les + jeunes

Compétences

Cycle 1

- Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs.
- Continuité et succession, antériorité et postériorité, simultanéité.
- Ordonner des faits/des événements les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée.
- Identifier les changements des peuplements de la Terre au cours du temps.
- Appréhender les différentes échelles de temps.

Boîte à idées

- Créer une marionnette de dinosaure.
- Atelier création d'empreintes de pas fossiles de dinosaures avec de l'argile autodurcissante.
- Créer un jeu des 7 familles de dinosaures.

Cycle 3

Pour les + grands

Compétences

Cycle 4

- Étudier la notion de biodiversité et ses évolutions.
- Comprendre les changements climatiques passés et actuels et leurs conséquences sur la répartition des êtres vivants.
- Relier l'étude des relations de parenté entre les êtres vivants et l'évolution.
- Mettre en évidence des faits d'évolution des espèces et donner des arguments en faveur de quelques mécanismes de l'évolution.
- L'évolution de la biodiversité au cours du temps : notion d'extinction massive, diversification.

Boîte à idées

- Écrire des textes sur les mondes disparus.
- Travailler sur l'étymologie des noms des dinosaures et leur signification.
- Comparer et mettre en avant les caractères communs des espèces à partir des squelettes.

Lycée



La figure du paléontologue

Qu'est-ce-qu'un paléontologue ?

Un paléontologue est **un scientifique qui, à partir de fossiles, va essayer de comprendre comment les organismes et les êtres vivants ont vécu au cours des temps géologiques.**

La découverte des fossiles tout au long de l'histoire humaine a provoqué chez l'homme le besoin de trouver des explications soit par le mythe soit par la science. Mais son application avec une méthode dite scientifique n'a réellement commencé qu'à la **fin du 18e et au début du 19e siècle**. La discipline, avec son terme "paléontologie" n'est officialisée qu'en 1822, et naît en grande partie avec le travail de **Georges Cuvier** à la fin du 18eme.

Dans cette recherche scientifique, **plusieurs approches et théories** influencent les résultats dans le bon mais aussi dans le mauvais sens : théorie de l'évolution, anatomie comparée, théorie du catastrophisme, théorie du transformisme. Cette vie avant l'homme remet aussi en question les histoires sur l'origine du monde racontées à travers la religion.

Ce n'est que par le biais de découvertes majeures et de progrès technologiques que la paléontologie devient plus exacte, bien qu'aujourd'hui encore, de nouvelles découvertes peuvent remettre en question les principes anciennement préétablis.

Quelle différence avec un géologue ?

Un géologue est **un scientifique qui va analyser la couche terrestre afin de comprendre l'histoire et l'évolution de notre planète et de son sol.**

Pendant longtemps on a considéré la géologie et la paléontologie comme deux disciplines indissociables l'une de l'autre. Elles peuvent cependant apporter des informations complémentaires entre elles.

Les outils des paléontologues

Un peu comme pour les archéologues, les paléontologues vont utiliser **des outils spécifiques afin d'extraire les fossiles et les analyser.**

Dans les débuts de la discipline, pioches, pinces et brosses seront beaucoup utilisés, surtout au moment de la fouille.

Des dessins et des reproductions d'œuvres d'artistes (affiches, plaques de verre, moules de squelettes) sont diffusés à dessein pédagogique.

Avec l'amélioration de la science et de la technologie, les chercheurs peuvent faire appel à des analyses biologiques ou bien à des scans extrêmement performants. Ces nouveaux outils vont permettre d'en apprendre davantage sur les fossiles sans prendre le risque de les détériorer, tout en faisant des comparaisons génétiques ou anatomiques avec d'autres fossiles.

Mots clés

CHERCHEUR	OBSERVATION
HISTOIRE	SCIENCE
OUTILS	TEMPS
TRAVAIL	PALÉONTOLOGUE
PERSONNAGE	GÉOLOGUE

Matières associées

GÉO - SVT - HIST - ART - PHILO - EMC

Quelques figures importantes



Marry Anning (1799-1847)

Mary Anning est une chasseuse de fossiles sur les côtes anglaises formée par son père. Elle est âgée de 12 ans lorsqu'elle découvre en 1811 un squelette complet d'Ichtyosaure. Cette quête de fossile, au départ pour subvenir aux besoins de sa famille, devient par la suite une véritable passion.

C'est grâce à elle que la notion d'extinction d'espèces est mise au grand jour.

Longtemps mise de côté dans un milieu scientifique uniquement composé d'hommes, elle est peu à peu reconnue comme étant à l'origine de découvertes inédites exceptionnelles. Elle devient alors une figure incontournable de l'histoire de la paléontologie. Un livre, un film et une bande-dessinée lui seront dédiés et la feront davantage connaître du grand public.



Louis Figuier (1819-1894)

Après une carrière en médecine et physique-chimie, Louis Figuier devient célèbre en tant que vulgarisateur scientifique français extrêmement prolifique.

Également rédacteur en chef de "La science illustrée", il se donne comme mission de transmettre toutes les connaissances et découvertes de son temps dans le domaine scientifique.

Il consacre également un ouvrage sur les espèces disparues "La terre avant le déluge", édité en 1863 et illustré par l'artiste Edouard Riou.

Ses livres marquent son époque bien qu'ils suscitent à la fois des critiques positives comme négatives.



Richard Owen (1804-1892)

Zoologiste spécialiste en anatomie comparée, il est également un paléontologue britannique. Suivant d'abord des études de médecine, Owen s'oriente très vite dans les recherches anatomiques dont il devient un spécialiste. Ces recherches lui servent par la suite pour l'étude des fossiles.

Fondateur du Musée d'Histoire Naturelle en Angleterre en 1881, il est également à l'origine du mot "Dinosaure" issue de deux mots grecs voulant dire "terribles lézards".

Premier auteur publiant un ouvrage conséquent sur le sujet, il travaille également avec l'artiste Benjamin Waterhouse Hawkins pour créer les premières sculptures réalistes de dinosaures pour le Cristal Palace en 1851.



Henry Osborn (1857-1935)

Paléontologue américain, spécialiste des mammifères fossiles, il est principalement connu pour être à l'origine du nom Tyrannosaurus en 1905 et Vélociraptor en 1924 lorsque ces espèces ont été découvertes.

Il œuvre pendant des années à la vulgarisation de la paléontologie et est l'auteur de nombreux ouvrages dont certains sont traduits dans plusieurs langues.

Il travaille régulièrement avec l'artiste Charles Knight, qui deviendra une référence majeure dans le paléoart.

Pour aller plus loin

• Bibliographie

- BABIN, C, GAYET, M. *Histoire pittoresque de la paléontologie - 2e édition*, éd. Ellipses, 2022.
- BAINBRIDGE, D., *Paléontologie. Une histoire illustrée*, éd. Delachaux, 2023.
- BOESCH, Q, *Paléontologie : reconstituer le scénario de l'évolution du vivant*, éd. De Boeck supérieur 2023.
- COPPENS, Y, *Paléontologie d'aujourd'hui*, éd. Eco science, 2022.
- Figuier, L, *La terre avant le déluge, 5ème édition (Ed. 1866)*, éd. Hachette livre, 2017.
- MAZAN, *Les dinosaures du paradis : naissance d'une aventure paléontologique*, bande dessinée, éd. Futuropolis, 2024.
- MONTAIGNE, M, *Nos mondes perdus*, bande dessinée, éd. Dargaud, 2023.
- TASSY, P, *Le paléontologue et l'évolution*, éd. Le Pommier, 2016.
- TRACY, C, *Prodigieuses créatures*, roman, éd. Quai Voltaire, 2010.

• Liens

- Abécédaire du museum de Paris : https://www.youtube.com/playlist?list=PLk4L7wVv4_Gzg_mVoiNdoXj_YgTS8N8EU
- Les métiers du Muséum, le paléontologue : <https://www.dailymotion.com/video/x5rr6bv>
- Découvre le métier du paléontologue avec playmobil : <https://www.youtube.com/watch?v=9Q8WK-diu-FA>
- Conférence, Paléontologie, mythes et légendes : <https://www.youtube.com/watch?v=ArHFNajX9Gg>
- Marion Montaigne, interview : <https://www.youtube.com/watch?v=z6BCsxZjE6Y>
- Richard Owen : paléontologie, embryologie et morphologie transcendantale vers 1840 : <https://books.openedition.org/psorbonne/15315?lang=fr>
- Des scientifiques passionnés : <https://www.naturalsciences.be/fr/musee/expositions-activites/expositions/galerie-des-dinosaures/des-scientifiques-passionnes>
- Dino news : <https://dinonews.net/accueil.php>

PISTES PÉDAGOGIQUES

Pour les + jeunes

Cycle 1

Compétences

- Utiliser un vocabulaire précis pour décrire.
- Ordonner des faits / des événements les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée.
- Comprendre le principe d'un métier à la fois scientifique et historique (archéologue, paléontologue, géologue).

Boîte à idées

- Jeu du Qui-est-ce ? adapté aux métiers.

Cycle 3

Pour les + grands

Cycle 4

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.
- Caractériser les principaux enjeux d'une ressource naturelle pour l'être humain.
- Comprendre les transformations culturelles de l'Europe au 19^e siècle : l'ouverture au monde est liée aux progrès scientifiques.

Boîte à idées

- Débat sur le statut de la femme dans l'évolution de la science.
- Débat science / croyance par rapport à l'avancée des découvertes.
- Rencontre avec des professionnels du métier.

Lycée

Affiche du film *Godzilla*, 1954. ©Northart101

Dinomania

Les découvertes des paléontologues ainsi que les premières vulgarisations scientifiques ont suscité un engouement auprès du public.

Très vite, **des dessinateurs, écrivains et cinéastes s'emparent du sujet pour créer différents univers**, proposant des visions des dinosaures en phase avec les contextes de l'époque.

Dès 1914, **Winsor MacCay**, auteur du célèbre *Little Némó* réalise un film muet mêlant prises de vues réelles et dessin animé où le dinosaure **Gertie**, un animal très obéissant, prend vie sur le papier de l'artiste.

Deux ans plus tôt, avec son livre *Le monde perdu*, **Arthur Conan Doyle** propose à l'inverse une version où certains dinosaures auraient survécu dans un endroit isolé en Amérique du Sud. Sous forme d'expédition, les explorateurs vont connaître de nombreuses péripéties et côtoyer ces espèces vivantes encore à l'état sauvage. L'ouvrage va connaître un grand succès et l'histoire sera déclignée sous différents supports (bande-dessinée, films, jeux de sociétés, etc.).

La vision de l'animal sauvage et dangereux prendra une place importante dans le cinéma américain où l'on tente d'innover à chaque fois, provoquant parfois des associations particulières comme dans *La Vallée de Gwangi* (1969). Dans ce film, la préhistoire se mêle au western avec des cowboys chasseurs de dinosaures.

En France le célèbre *Rahan* (1969) connaîtra une association similaire, où l'homme des cavernes luttera pour survivre face à ces animaux féroces.

À chaque fois ces représentations d'une faune et d'une flore hostiles permettent de mettre en valeur la supériorité de l'homme.

Tardi, quant à lui, dans sa bande-dessinée *Adèle Blanc-sec, Adèle et la Bête* (1976), nous ramène à l'époque des premières découvertes avec une ambiance 19e dans laquelle un ptérodactyle a ressuscité.

À partir des années 70 et 80, un tournant commence à s'opérer.

L'émission *L'île aux enfants* (1974-1982) diffusée en France d'abord sur l'ORTF puis TF1 nous propose **Casimir**, un dinosaure sympathique et anthropomorphe, pour les enfants, et dont la musique principale va marquer les mémoires pendant plusieurs générations.

L'arrivée de la série animée *Denver, le dernier dinosaure* (1988) rentre dans la même veine avec un générique français, encore chanté lors de conventions dédiées à un public d'initiés.

En 1988, *Le petit dinosaure et la Vallée des Merveilles*, propose à l'inverse une plongée dans l'ère Jurassique où l'homme n'existe pas. Les animaux, bien que gardant leurs caractéristiques physiques, parlent comme des humains.

La sortie dans les années 90 de *Jurassic Park* (1993) de **Steven Spielberg** va complètement changer la donne et va définitivement populariser la figure du dinosaure. Inspiré du livre du même titre, l'histoire met en avant **les avancées sur la génétique** et permet l'espoir de faire revivre, par la science, ces espèces disparues. Complètement en phase avec les premières avancées sur la génétique à l'époque, l'histoire met cependant en garde sur ces innovations.

Elle n'est pas sans nous rappeler le personnage de *Godzilla* (1954) imaginé au Japon suite à la bombe atomique, pouvant évoquer les mutations dangereuses et les catastrophes écologiques provoquées par l'homme.

Après le film de Spielberg, le dinosaure apparaîtra dans de nombreuses suites de la licence. En plus de la bande dessinée, du livre et du cinéma, l'animal prendra d'autres formes comme le jouet à l'instar de **Rex** dans *Toy Story* (1995), mise en abîme de la représentation du genre évoquant également le souvenir d'enfance.

Jusqu'à aujourd'hui les espèces disparues rythment les différents médias et gardent une place importante dans l'imaginaire collectif, en atteste *Le voyage d'Arlo* (2015) ou encore le Tome 7 de la bande-dessinée *Le château des étoiles* d'Alex Alice, dont des planches originales ont été présentées au festival Quai des Bulles à St Malo en 2024.

Mots clés

HISTOIRE
ANIMAUX
DESSIN
BD
CINÉMA
PERSONNAGE

FICTION
REPRÉSENTATION
STÉRÉOTYPE
INFLUENCE
STYLES
DINOMANIA

Matières associées

SVT - FRANÇAIS - HIST - PHILO - EMC - ART

Pour aller plus loin

• Expositions

- *Comics park, Préhistoires de bande dessinée*, Centre national de la bande dessinée et de l'image, du 22 mai au 19 septembre 1999.
- *Dinosaur dreams, Imagination and Creation of the Lost World*, Hyogo Prefectural Museum of Art, Japon, du 4 mars au 14 mai 2023.
- *Préhistoire, une énigme moderne*, Centre Pompidou, du 8 mai au 16 septembre 2019.

• Bibliographie

- ESCOLANO, G, *La fantastique odyssee des dinosaures au cinéma*, éd. Indépendant, 2017.
- LARUE, A., *Les dinosaures rêvent-elles de Hollywood ?*, éd. lxe, 2021
- UZAN, J-P, LEBRETON, A, JANDROK, T, *Jurassic Park et les sciences*, éd Belin, 2024.

• Liens (à cliquer)

- Une paléontologue analyse des films : https://www.youtube.com/watch?v=U_uR41-o7G8
- Le monde perdu, 100 ans de cinéma : <https://www.youtube.com/watch?v=g54IFHFjgTO>

PISTES PÉDAGOGIQUES

Pour les + jeunes

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 dinosaures.
- Jeu de la chimère à la manière d'un cadavre exquis.

Cycle 1

Cycle 3

Pour les + grands

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.
- Travailler sur les préjugés et les différences.

Boîte à idées

- Débat sur la place de la bande-dessinée, du cinéma et du jeu vidéo dans la représentation et la vulgarisation de la figure du dinosaure.
- Imaginer un jeu de société avec pour thème les dinosaures.

Cycle 4

Lycée

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^e 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.
- **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.
- **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.

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 2025

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