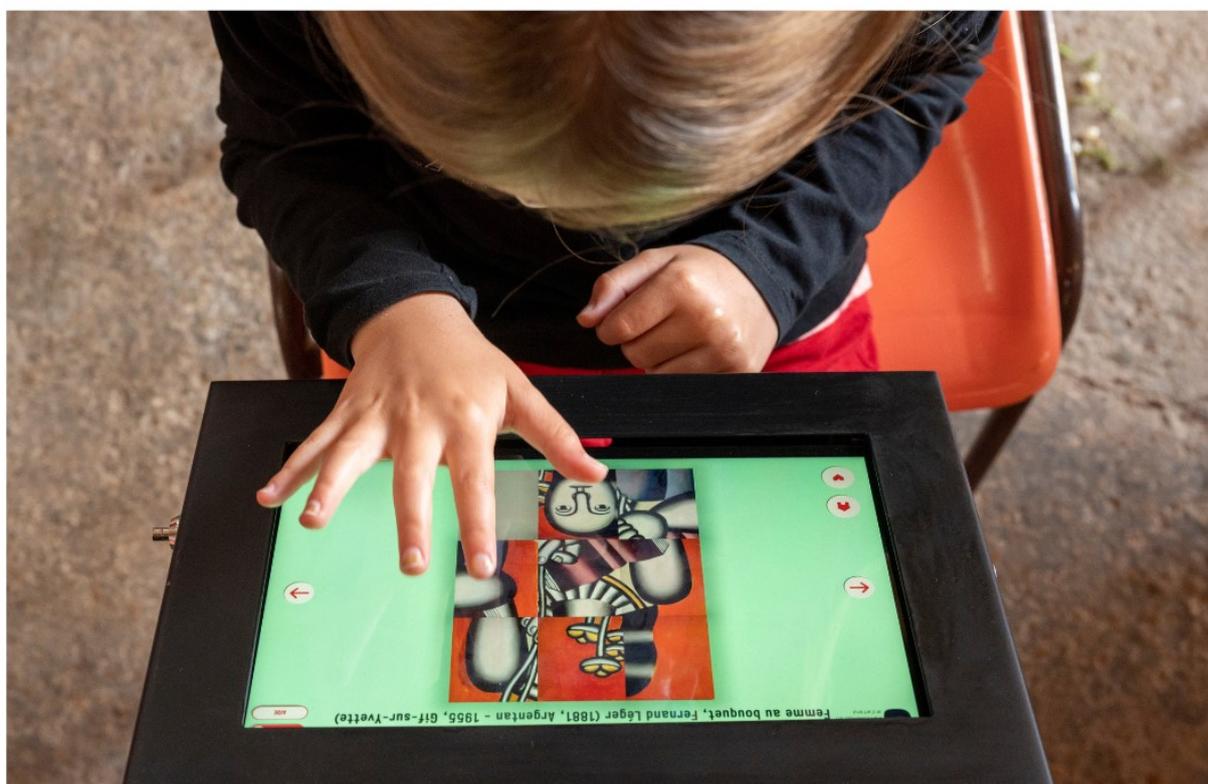




MUSÉE NUMÉRIQUE
Plateforme culturelle au service des territoires

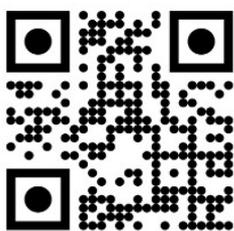
MICRO-FOLIE DE L'ODYSSÉE



© NICOLAS KRIEF

CATALOGUE DES THEMATIQUES VISITE EN GROUPE

2025 - 2026



L'odyssée

Ville d'
Amiens
amiens.fr



Le Musée numérique de l'Odyssée

Porté par le Ministère de la Culture et coordonné par la Villette, le dispositif Micro-Folie offre de véritables outils d'éducation artistique et culturelle qui se déclinent différemment dans chaque lieu.

Parmi les différents outils proposés par la Villette, la Ville d'Amiens a fait le choix d'implanter le Musée numérique au sein de la maison de quartier l'Odyssée qui offre également les services suivants : un centre de loisirs primaire (6-12 ans), un centre d'animation pour la jeunesse (12-17 ans), une antenne du Service Jeunesse (13-25 ans), et un Pôle d'Animation Territoriale (PAT) gérant le musée numérique, l'espace multimédia et les animations du territoire.

Le Musée numérique a été conçu en collaboration avec 12 établissements culturels nationaux fondateurs : le Centre Pompidou, le Château de Versailles, la Cité de la Musique – Philharmonie de Paris, le Festival d'Avignon, l'Institut du monde arabe, le Louvre, le Musée national Picasso-Paris, le Musée d'Orsay, le Musée du Quai Branly-Jacques Chirac, l'Opéra national de Paris, la Réunion des Musées Nationaux – Grand Palais, Universcience et La Villette.

Les collections du Musée numérique

Il existe aujourd'hui des Micro-Folies et des Musées numériques partout dans le monde, ce qui permet aux publics de découvrir plus de 5000 œuvres d'art à travers différentes collections numériques en haute définition.

Grâce à un grand écran, des tablettes numériques et des casques audio, le visiteur est invité à découvrir cette galerie virtuelle en totale immersion.

Le Musée numérique s'enrichit chaque année de trois à quatre nouvelles collections, chacune est composée en moyenne de 250 à 400 chefs-d'œuvre. Les collections réunissent des partenaires à l'échelle régionale, nationale ou encore internationale.

Pour aller plus loin : www.lavillette.com/micro-folie

Organiser sa visite en groupe

Le médiateur culturel vous propose des visites thématiques en lien avec différents objectifs pédagogiques :

- Appréhender des œuvres et des productions artistiques
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre
- Exprimer une émotion esthétique à propos d'une œuvre
- Développer son esprit critique

Lors d'une visite thématique (les formes et les couleurs dans l'art, les animaux dans l'art, la mise en scène, etc.), le médiateur culturel adapte son discours au niveau et à l'âge des publics. Il peut proposer des ateliers pédagogiques en prolongement des séances de Musée numérique.

Visite thématique : 45 minutes

Atelier pédagogique : 45 minutes

>> La réservation doit se faire au plus tard, 2 semaines avant la séance.

Préparation collaborative de la séance

Le responsable du groupe et le médiateur culturel réalisent ensemble une sélection d'œuvres dans la thématique choisie.

>> Il est impératif de prendre contact avec le médiateur au minimum 2 mois avant la séance pour réaliser une sélection d'œuvre.



CATALOGUE DES THEMATIQUES

MA PREMIERE VISITE	7
A PARTIR DE 3 ANS.....	8
1. Les formes et les couleurs dans l'art	8
2. Autour du Petit Chaperon rouge.....	8
3. Les Animaux dans l'art	9
4. Exprime tes émotions avec l'art abstrait.....	10
5. L'univers du Cirque	10
A PARTIR DE 6 ANS.....	12
1. Découverte du Louvre et de Paris	12
2. Les incontournables du Musée d'Orsay.....	12
3. Représentation du paysage	13
4. La culture japonaise	14
5. La représentation des saisons dans l'art	14
6. Des jardins et des peintres	15
7. Portrait - Autoportrait.....	15
8. Représentations du sport dans l'art.....	16
9. La visite conté.....	16
A PARTIR DE 8 ANS.....	17
1. Le Tour du monde des paysages	18
3. Graffitis et Street art.....	18
4. Le XIXe siècle et la Révolution industrielle.....	19
5. Le Château de Versailles	20
6. Bibliothèques, livre et lecture.....	20
A PARTIR DE 14 ANS	21
1. Les représentations de la femme dans l'art.....	21
2. Voyage au cœur des impressionnistes	21
3. La Mise en Scène	22
CREDITS IMAGES	24

Ce catalogue est enrichi chaque année, c'est pourquoi la liste des œuvres présentées dans ce catalogue peut être amenée à évoluer.

NB. Le médiateur adapte son discours en fonction de l'âge du public, les thématiques de la catégorie « à partir de 3 ans » peuvent être présentées à un public plus âgé.

Cette séance réservée aux tous petits est un moment d'éveil à l'art où *L'Ours Blanc* de François Pompon est mis à l'honneur.



La découverte de cette œuvre se fera grâce à un atelier où les enfants utiliseront des tampons pour mettre en couleurs *L'Ours Blanc* et grâce à la lecture d'une histoire où L'Ours Blanc est le personnage principal.



Ours blanc, François Pompon

Nb : Séance où l'œuvre est uniquement diffusée sur grand écran, le public n'utilise pas les tablettes du musée numérique.

Séance à jauge limitée, contacter la Micro-Folie pour plus d'informations.

A PARTIR DE 3 ANS

1. Les formes et les couleurs dans l'art.

Les formes, les couleurs sont des composantes présentes dans bon nombre d'œuvres d'art. À travers une sélection d'œuvres, nous nous questionnerons sur l'utilisation des couleurs et des formes par les artistes. Du réalisme, à l'abstraction en passant par le cubisme, les œuvres nous permettront de comprendre l'importance de la représentation du sujet.

Cette thématique est également l'occasion de parler de ses émotions face à une œuvre d'art.



Le manège de cochons,
Robert Delaunay



Liste des œuvres :

- *Emile Zola*, Edouard Manet
- *Le Talisman*, l'Aven au bois d'amour, Paul Sérusier
- *Le Chaland*, Samois, Paul Signac
- *Portrait d'une femme au chapeau vert*, Pablo Picasso
- *Les quatre cyclistes*, Fernand Léger
- *Manège de cochons*, Robert Delaunay
- *Composition en rouge, bleu et blanc II*, Piet Mondrian
- *Matin II*, Auguste Herbin
- *Ant 82*, Yves Klein
- *Siège 577 dit « Langue »*, Pierre Paulin



Atelier: « À la manière de Robert Delaunay »

À partir de l'œuvre *Manège de cochon* de l'artiste Robert Delaunay, les publics sont invités à réaliser leur propre création à l'aide de feuilles colorées découpées en cercles.

2. Autour du Petit Chaperon rouge

Après un rappel du célèbre conte de Charles Perrault. Les participants seront plongés dans l'univers de cette histoire à travers différentes œuvres d'art. Le public sera amené à parler des émotions qu'ils peuvent ressentir face aux différentes œuvres.



Liste des œuvres :

- *Le Petit Chaperon rouge*, Gustave Doré
- *Chemin dans la forêt de Fontainebleau*, László PAÁL.
- *Maisons et arbre*, Georges Braque
- *Le roman de Renart*.
- *Sans Titre*, Keith Haring.



Atelier : « La forêt du Petit Chaperon rouge » (jusqu'à 6 ans).

Cet atelier destiné aux plus jeunes amène les participants à réinventer l'univers du Petit Chaperon rouge à l'aide de la technique de peinture point par point.

3. Les Animaux dans l'art

Cette thématique permet de se pencher sur plusieurs œuvres d'art consacrées aux animaux ; un sujet récurrent depuis les origines de l'histoire de l'art à nos jours. À travers différentes techniques (peinture, sculpture, gravure), il sera intéressant de se questionner sur l'objectif de ces représentations.



Liste des œuvres :

- *Relevé des peintures rupestres néolithiques* – Scène des hommes surveillant le bétail
- *Taureau androcéphale ailé*
- *Le roman de Renart*
- *L'histoire Naturelle* de Buffon, Georges-Louis Leclerc Buffon, Jacques de Sèves, Jean-Charles Baquoy.
- *Ours blanc*, François Pompon
- *Cliché de Rosa Bonheur aux côtés de sa lionne*
- *Etude de cerf*, Rosa Bonheur



Atelier au choix :

« **Mets en couleur une chimère** »¹, atelier à partir de 3 ans.

Grâce à un jeu de cartes et l'imprimé d'une chimère, les participants pourront mettre en couleur une chimère en respectant différentes conditions.

« **Créer ta chimère** », atelier à partir de 6 ans.

À partir des chimères observées au sein du Musée numérique, les participants réaliseront une chimère en découpant et collant différentes parties d'animaux.

« **Réalise un croquis d'animal à la manière de Rosa Bonheur** », atelier à partir de 6 ans.

CRÉATION 2025

Après avoir observé le travail de Rosa Bonheur, les participants s'initieront à la technique du croquis. Plusieurs croquis seront réalisés à partir de photographies d'animaux. Un croquis en 1min, 3min, 6min puis 9 min.

« **Créer ta chimère** », atelier à partir de 10 ans.

À partir des chimères observées au sein du Musée numérique, les participants réaliseront une chimère en 3D avec de l'argile.

¹ Issue de la mallette pédagogique « Les Animaux dans l'Art » - Histoire d'arts à l'école - RMN

4. Exprime tes émotions avec l'art abstrait

Le Musée numérique permettra aux participants d'aborder la notion d'abstraction, ses différentes formes et évolutions. Cette sélection sera aussi l'occasion, pour les plus jeunes de discuter des formes, des couleurs ou encore d'émotions.



Liste des œuvres :

- *Painting*, Jackson Pollock
- *Mit Dem Schwarzen Bogen*, Vassily Kandinsky
- *Le Bouquet ensoleillé*, Alfred Manessier
- *1952 x 4 n°4 – Quand j'étais petit je ne faisais pas grand*, François Morellet
- *Matin II*, Auguste Herbin.
- *Drei Elemente (Trois éléments)*, Vassily Kandinsky.



Atelier « Inspirons-nous de Kandisky », atelier à partir de 3 ans.

Après avoir observé une œuvre dans laquelle Kandisky joue avec les formes, les couleurs et la transparence, les participants pourront réaliser une œuvre à partir de papier découpé et de papier de soie déchiré. Ici, chacun est libre d'exprimer ses émotions comme bon lui semble.

Atelier « L'alphabet géométrique d'Auguste Herbin », atelier à partir de 5 ans.

En s'inspirant de l'Alphabet géométrique créé par Auguste Herbin, les participants pourront à leur tour créer une œuvre abstraite pleines de formes géométriques et de couleurs.

CRÉATION 2025



Matin II,
Auguste Herbin

5. L'univers du Cirque

Le Musée numérique et sa base de données permettront aux participants de découvrir comment l'univers du cirque a pu être abordé par des artistes de renom. Ce sera également l'occasion de découvrir des extraits de spectacles et performances.



Liste des œuvres :

- *Centre National des Arts du Cirque, Cirque Stable*, Raoul Bender
- *Au cirque : travail de tapis*, Henri de Toulouse-Lautrec
- *Au cirque : travail sur le panneau*, Henri de Toulouse-Lautrec
- *Cheval et son dresseur jongleur*, Pablo Picasso
- *L'acrobate*, Pablo Picasso
- *Le cirque Soullier Au Japon*
- *Le Cirque*, Henri Matisse
- *Rain/Bow – Arc après la pluie*, Compagnie Jérôme Thomas



Atelier « Les papiers découpés »

En s'inspirant des gouaches découpées de Matisse, les participants pourront créer une œuvre sur la thématique du cirque.



Le Cirque,
Henri Matisse

A PARTIR DE 6 ANS

1. Découverte du Louvre et de Paris

Cette thématique permet de découvrir les chefs-d'œuvre du musée du Louvre et certains monuments emblématiques de la capitale française.



Liste des œuvres :

- *Aphrodite*, dite la Vénus de Milo
- *La Victoire de Samothrace*
- *Le 28 Juillet (1830), La Liberté guidant le peuple*, Eugène Delacroix
- *Portrait de Lisa Gherardini, dite Mona Lisa, la Gioconda ou la Joconde*, Léonard de Vinci
- *Le Radeau de la Méduse*, Théodore Géricault
- *Une vue du chantier de la Tour Eiffel*, Henri Rivière
- *La Gare Saint-Lazare*, Claude Monet.
- *Le Stryge*, Charles Nègre.



Atelier "Crée ta bande dessinée"



Atelier : « Crée ta bande dessinée » à partir de 9 ans.

À partir des œuvres découvertes au sein du musée numérique, les participants pourront créer leur propre bande dessinée à l'aide d'une planche de BD et de bulles.

2. Les incontournables du Musée d'Orsay

Grâce au musée numérique de la Micro-Folie, les participants pourront découvrir une sélection d'œuvres parmi les plus populaires du célèbre du Musée d'Orsay.



Liste des œuvres :

- *Bal du moulin de la galette*, Pierre-Auguste Renoir
- *Dans un café, dit aussi l'absinthe*, Edgar Degas
- *Sophie Finaly and Harriet Farnie, with Brownie*, Hill, David Octavius.
- *Portrait de madame Cézanne*, Paul Cézanne
- *Portrait au miroir d'Henry Lerolle et de ses deux filles, Yvonne et Christine*, Edgar Degas
- *Le déjeuner sur l'herbe*, Claude Monet
- *La femme à la cafetière*, Paul Cézanne
- *La Noce*, Henri Rousseau dit Le Douanier

3. Représentation du paysage

Avec les œuvres d'art présentées dans le musée numérique, les participants pourront découvrir différentes représentations des paysages de montagne, de forêt, de mer, de campagne ou encore de la ville.



Liste des œuvres :

- *Paysage De Tahiti (Mahana Maà)*, Paul Gauguin
- *Paysage Près De Beaupré*, Maurice Cullen
- *La Vallée Aux Chèvres (Soleil Levant)*, Jean-Baptiste – Camille Corot
- *La Plage De Trouville*, Eugène Boudin
- *La Ville De Mexico*, Juan O'German
- *Brick (Dit Brick Au Clair De Lune)*, Gustave Le Gray
- *Au Fond Des Bois*, Allan Edson
- *Chemin Dans La Forêt De Fontainebleau*, László PAÁL
- *Coquelicots*, Claude Monet
- *O Comme Opéra*, Loren Denis
- *Vue Vers Les Alpes, Depuis Le Château De Ferney*, Christian Gluckman



Atelier "Mon paysage idéal"



Atelier au choix :

« Mon paysage idéal »

A l'aide de différentes techniques (collages, découpage, dessin,...) les participants vont pouvoir réaliser leur paysage idéal.

« Du paysage à l'œuvre »² atelier pour public lecteur.

Grâce aux cartes images et aux plateaux de jeux, les participants vont décrire, observer et découvrir des œuvres d'art représentant différents paysages.

Atelier : « La dictée du paysage », atelier dès 8 ans.

A partir de la description d'une des œuvres vue dans le musée numérique, les publics pourront pas à pas dessiner un paysage à l'aide de plusieurs outils (pastels grasses, crayons de couleurs...).

² Issue de la mallette pédagogique « Le Paysage dans l'Art » - Histoire d'arts à l'école - RMN

4. La culture japonaise

Avec une sélection de différentes œuvres d'art présentes dans le musée numérique, les participants pourront s'initier à la culture japonaise et découvrir les principaux symboles nippons.



Liste des œuvres :

- *Sous la Vague Au Large de Kanagawa*, Hokusai Katsushika
- *Cerisier du Japon*, François-Gille Grandin
- *Lutteurs de sumô*, Hokusai Katsushika
- *L'arrivée de navigateurs occidentaux au Japon*
- *Le cirque Soullier au Japon*



Atelier : « Atelier d'écriture de haïku »

Les participants seront invités à écrire un haïku, poème bref composé de 17 syllabes et trois vers, permettant de traduire une sensation, une émotion. La composition du haïku pourra se faire de façon autonome ou à partir de différentes « étiquettes vers », permettant l'élaboration du poème dès le plus jeune âge.

5. La représentation des saisons dans l'art

De nombreux artistes se sont intéressés à la représentation des paysages et à travers ceux-ci, nous pouvons observer les différentes saisons.

Les participants pourront ainsi découvrir de nombreuses façons de représenter les saisons dans la peinture.



Liste des œuvres :

- *Coquelicots*, Claude Monet
- *Meules, Fin de l'été*, Claude Monet
- *Les Glaneuses*, Jules Adolphe AiméLouis Breton
- *Landscape with a vintage scene near Tivoli*, Károly Markó
- *Au fond des bois*, Allan Edson
- *La vallée aux chèvres (Soleil Levant)*, Jean-Baptiste – Camille Corot
- *Paysage près de beaupré*, Maurice Cullen
- *Paysage de neige*, Pierre-Auguste Renoir
- *Le printemps*, Jean-François Millet



Coquelicot, Claude Monet



Atelier « Les quatre saisons du paysage »³, atelier dès 6 ans.

Grâce à différentes cartes images, un jeu de plateau ou encore du découpage les participants poursuivront la découverte de la représentation des saisons dans l'art.

³ Issue de la mallette pédagogique « Le Paysage dans l'Art » - Histoire d'arts à l'école - RMN

6. Des jardins et des peintres

Les jardins sont une source d'inspiration inépuisable pour les peintres. À travers cette sélection d'œuvres les participants pourront découvrir différentes façons de représenter les jardins, quel que soit leur nature (jardin publics, jardin privée, parcs ...).



Liste des œuvres :

- *Le déjeuner sur l'herbe*, Claude Monet
- *Jardins Publics*, Edouard Vuillard
- *Le Ballon*, Felix Vallotton
- *Les nymphéas : le matin clair aux saules*, Claude Monet
- *Les nymphéas : le soleil couchant*, Claude Monet
- *Les nymphéas : reflets verts*, Claude Monet
- *Le plan du château et des jardins de Versailles*, Jean Chafourier
- *La Grande Perspective*, Thomas Garnier
- *Restauration de la Villa Cavrois*
- *Villa Cavrois, vue de la façade sud*



Atelier au choix :

« À la manière de Monet », atelier jusqu'à 7 ans.

En s'inspirant des techniques impressionnistes de Monet et de ses célèbres nymphéas, les participants pourront créer une œuvre de toute pièce grâce au mélange de l'encre et de pastels gras.

« Paysages de jardins »⁴, atelier pour un public lecteur.

Grâce à un jeu de société et des cartes images, les participants pourront découvrir de nouveaux jardins et différentes techniques de réalisation.

7. Portrait – Autoportrait

Eléments essentiels de l'histoire de l'art depuis l'Antiquité, les portraits ont connu une évolution considérable dans leur constitution (gravure, sculptures, peintures, photographie...). Aux portraits, s'ajoutent les autoportraits où les artistes vont s'interroger sur leur propre représentation. Ainsi, le musée numérique permettra aux participants de découvrir ce genre pictural



Liste des œuvres :

- *Portrait de l'artiste tenant un chardon*, Albrecht Dürer
- *Louis XIV, Roi de France*, Hyacinthe Rigaud
- *Balzac*, Auguste Rodin
- *Autoportrait Matisse*, Henri Matisse
- *Ten Lizes*, Andy Warhol
- *Portrait d'une femme au chapeau vert*, Pablo Picasso



Atelier « Création d'un portrait cubiste »

© MICRO-FOLIE ODYSSEE

⁴ Issue de la mallette pédagogique « Le Portrait dans l'Art » - Histoire d'arts à l'école - RMN



Atelier « Création d'un portrait cubiste »⁵

Grâce aux éléments fournis (bouche, yeux, oreilles...) les participants pourront élaborer et inventer leur propre portrait cubiste en volume.

Atelier « Portrait de pouvoir »⁶

AJOUT 2025

À partir d'un jeu de plateau, les participants pourront découvrir les différents attributs appartenant aux rois, reines, empereurs ...

8. Représentations du sport dans l'art

Les œuvres d'art permettent de découvrir et/ou redécouvrir le sport comme synonyme de rencontres, de partages, d'émotions et de symbole. Le musée numérique et sa collection « Sport » seront le support idéal pour aborder l'ensemble de ces notions à travers différentes œuvres d'art.



Liste des œuvres :

- *Amphore Panathénaique*
- *Statue de cavalier*
- *L'équipe de Cardiff*, Robert Delaunay
- *Le champion*, Joseph Kutter
- *Boxe Boxe*, Mourad Merzouki



Atelier « Jeux, Art & Sport »⁷

A l'occasion de Paris 2024, la Réunion des musées nationaux – Grand Palais et le Musée National du Sport s'associent pour créer une mallette pour bouger et découvrir le sport à travers l'art, les Jeux Olympiques et Paralympiques.

Les participants pourront découvrir les grandes familles du sport grâce à l'un des ateliers proposés dans la mallette : jeux collaboratif, jeux de mimes, jeux d'association d'image ...

9. La visite conté

CRÉATION 2025

Durant cette séance, des œuvres d'art sont utilisées pour illustrer le conte de *Cendrillon de Charles Perrault* qui est lu aux participants. Le texte du conte est tiré du texte original avec quelques adaptations si nécessaire. Les œuvres sont, au fur et à mesure de l'histoire, observées et commentées.



Liste des œuvres :

- *Femmes en train de repasser*, Edgar Degas
- *Cendrillon*, Gustave Doré
- *Cendrillon (maquette)*, Christian Lacroix
- *Cendrillon, costume de Cendrillon*, Alain Blanchot

⁵ Issue de la mallette pédagogique « Le Portrait dans l'Art » - Histoire d'arts à l'école - RMN

⁶ Issue de la mallette pédagogique « Le Portrait dans l'Art » - Histoire d'arts à l'école - RMN

⁷ Issue de la mallette pédagogique « Jeux, Art & Sport » - Histoire d'arts à l'école - RMN

- *Le Chat Botté*, Gustave Doré



Atelier « Illustre une partie d'un conte »

Suite à la visite dans le musée numérique, une dernière est projetée sur celui-ci. Il s'agit d'une illustration du Chat Botté réalisé par Gustave Doré. Le conte du Chat Botté est lu aux participants, ensuite chacun se voit confier une partie de l'histoire à illustrer.



Le Chat Botté, Gustave Doré

A PARTIR DE 8 ANS

1. Le Tour du monde des paysages

Avec une sélection d'œuvres d'art, le public est invité à découvrir le monde et ses paysages si différents. Du Japon à l'Italie, en passant le Mexique ; cette thématique est une invitation au voyage.



Liste des œuvres :

- *Paysage De Tahiti (Mahana Maà)*, Paul Gauguin
- *La Plage De Trouville*, Eugène Boudin
- *La Ville De Mexico*, Juan O'German
- *Le Jardin Anglais Du Palais Royal De Caserte Avec Le Vésuve Fumant Derrière*, Jacob Philipp Hackert
- *La « Grande Vague »*, Hokusai
- *Bab-El-Oued N°7*, Stéphane Couturier



Atelier « Paysages du monde »⁸

Grâce à différents jeux de sociétés (jeux de plateau et de carte) le public découvre des lieux et monuments emblématiques d'une dizaine de pays du monde à travers des œuvres d'arts.

3. Graffitis et Street art

De l'origine du graffiti en passant par des œuvres du XXe siècle jusqu'aux œuvres street art contemporaines, les participants découvriront un univers riche et actuel.

Les ressources du musée numérique sont complétées par la présentation de deux catalogues des expositions Transition (2021) et Transition les portes (2022) ayant eu lieu dans le département de la Somme.



Liste des œuvres :

- *Graffiti attribué à Marie Durand*
- *Sans Titre 2*, Keith Haring
- *Composition en rouge, bleu et blanc II*, Piet Mondrian
- *Union*, Auguste Herbin
- *Napoléon*, Auguste Herbin



Atelier au choix :

« L'accumulation de Tag », atelier à partir de 8 ans.

A partir de la technique de l'accumulation/la saturation de tag, et en observant les productions de l'artiste JonOne, les participants pratiqueront cette technique à partir de l'invention de leur blaze – surnom.

⁸ Issue de la mallette pédagogique « Le Paysage dans l'Art » - Histoire d'arts à l'école - RMN



Création de pochoir », atelier à partir de 15 ans pour 8 personnes maximum.

La technique du pochoir, est une des techniques favorites des street-artistes, cet atelier sera l'occasion de créer un pochoir de A à Z puis de l'utiliser avec une bombe aérosol.



© MICRO-FOLIE ODYSSEE

Atelier « L'accumulation de Tag »

4. Le XIXe siècle et la Révolution industrielle

La Révolution industrielle va permettre de nombreux changements dans la pratique des artistes de l'époque. À travers une sélection d'œuvres, les participants pourront découvrir des chefs d'œuvre du XIXe siècle, et notamment le mouvement impressionniste.



Liste des œuvres :

- *Bal du moulin de la Galette*, Pierre-Auguste Renoir
- *La Gare Saint-Lazare*, Claude Monet
- *Emile Zola*, Édouard Manet
- *Une vue du chantier de la tour Eiffel*, Henri Rivière
- *Filature au métier à main à Lille*, Jean Pasquero
- *L'équipe de Cardiff*, Robert Delaunay



La Gare Saint-Lazare,
Claude Monet



Atelier « Paysages impressionnistes »⁹

Grâce à un jeu de société les participants vont pouvoir découvrir plusieurs œuvres impressionnistes en répondant à des énigmes.

5. Le Château de Versailles

Grâce aux multiples ressources (vidéos, photos, gravures, peintures...) en lien avec le Château de Versailles disponibles dans le Musée numérique, les participants pourront découvrir l'histoire du château de sa construction à nos jours. Les jardins, la chambre du roi ou encore la Galerie des Glaces pourront être admirés.



Liste des œuvres :

- *La construction de Versailles* (vidéo)
- *Louis XIV, roi de France*, Hyacinthe Rigaud
- *Les jardins du château de Versailles* (vidéo)
- *La Galerie des Glaces*
- *Le Grand Trianon*
- *Le plan du château et des jardins de Versailles*, Jean Chaufourier



Atelier « Créer ton jardin à la française »

CRÉATION 2025

Après avoir découvert le jardin d'André Le Notre du Château de Versailles, les participants imagineront à leur tour leur propre jardin à la française.

6. Bibliothèques, livre et lecture

Le Musée numérique est une ressource extraordinaire pour découvrir le monde du livre : de ses représentations dans les œuvres à sa conservation en passant par sa création ; les publics pourront découvrir cet univers. Un focus sur les bibliothèques pourra également être fait : de la bibliothèque du XVIIe siècle à nos jours, les participants observeront différentes bibliothèques européennes.



Liste des œuvres :

- *Une planche de l'encyclopédie de Diderot et D'Alembert*
- *Bibliothèque de l'Escurial*
- *Bibliothèque du Château de Maintenon*
- *Esquisse de la Bibliothèque nationale de Lettonie*
- Le manuscrit de *Candide* par Voltaire
- Epreuves d'imprimerie des *Fleurs du mal* corrigées par Charles Beaudelaire



Atelier « Créer ton marque-page »

CRÉATION 2025

A partir de livres issus du désherbage de la bibliothèque du quartier, les participants pourront réaliser un marque-page.

⁹ Issue de la mallette pédagogique « Le paysage dans l'art » - Histoire d'arts à l'école - RMN

A PARTIR DE 14 ANS

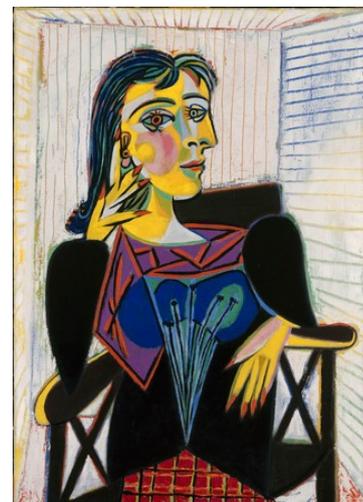
1. Les représentations de la femme dans l'art

Femmes artistes, femmes muses, icônes, ... Le musée numérique permettra aux participants de découvrir la vie et les portraits de différentes femmes ayant marqué l'Histoire.



Liste des œuvres :

- *Portrait de Dora Maar*, Pablo Picasso
- *Guernica en cours d'exécution aux Grands Augustins*, Dora Maar
- *Marguerite au chapeau de cuir*, Henri Matisse
- *Les deux Fridas*, Frida Kahlo
- *La Mariée*, Niki de Saint Phalle
- *Portrait de Lisa Gherardini, dite Mona Lisa, La Gioconda ou La Joconde*, Léonard de Vinci
- La déclaration des droits de la Femme et de la Citoyenne, Olympe de Gouge



Portrait de Dora Maar,
Pablo Picasso

2. Voyage au cœur des impressionnistes

CRÉATION 2025

Les participants seront plongés au cœur des années 1870 et vont découvrir l'univers des impressionnistes. Grâce au musée numérique, nous observerons des œuvres présentées à la première exposition impressionniste de 1874. Cette séance a pour but d'essayer de comprendre en quoi le mouvement impressionniste révolutionne la peinture au 19^e siècle.



Liste des œuvres :

- *L'atelier de Bazille*, Frédéric Bazille
- *Le Berceau*, Berthe Morisot
- *Coquelicots*, Claude Monet
- *Impression, soleil levant*, Claude Monet
- *Raboteurs de Parquet*, Gustave Caillebotte
- *Bal du moulin de la Galette*, Pierre-Auguste Renoir



Atelier « Impression de mystère »¹⁰

Impression de mystère est un jeu de société dans lequel les participants doivent répondre à des énigmes en lien avec différentes œuvres d'art impressionnistes.

¹⁰ Issue de la mallette pédagogique « Le paysage dans l'art » - Histoire d'arts à l'école - RMN

3. La Mise en Scène

Qu'est-ce que la mise en scène ? Comment met-on en scène ? Qui est mis en scène ? Qui est le metteur en scène ?

Ces questions seront abordées grâce à différentes œuvres d'art, photographies de monument ou d'artistes. L'observation et l'analyse des œuvres permettront de comprendre les choix de mises en scène des artistes ou encore scénographes.



Liste des œuvres :

- *Le théâtre de la cour*, Palais royal de Caserte
- *Le théâtre royal dans l'Ancienne Orangerie*
- *5000 ans d'histoire d'un regard*, La galerie du temps du Louvre-Lens
- *La Loge*, Pierre-Auguste Renoir
- *Le tricheur à l'As de Carreau*, George de La Tour
- *Nous pour un moment*, d'Arne Lygre
- *Ivanov, mise en scène de Luc Bondy*



Atelier « Création de saynètes »

Après avoir découvert l'univers du théâtre et de la mise en scène, les participants seront invités à imaginer leur propre décor et à le matérialiser grâce à la fabrication de saynète.

CREDITS IMAGES

CENTRE POMPIDOU

Manège de cochons –Robert Delaunay,
Rythmes sans fin : présentation de l'exposition par
Angela Lampe, Bahier Christian (Réalisateur), 00h
10m 08s, 2014, Musée national d'art moderne /
Centre de création industrielle, Service audiovisuel
du Centre Pompidou ;
© Centre Pompidou 2014

MUSÉE DÉPARTEMENTAL MATISSE

Auguste Herbin (1882-1960)
Matin II, 1952
Huile sur toile (146,8 x 97 cm)
Donation de l'artiste, 1956
Photo Musée départemental Matisse,
Le Cateau-Cambrésis, Claude Gaspari

CENTRE NATIONAL DES ARTS DU CIRQUE

Henri Matisse (1869-1954)
Le Cirque série « Jazz », 1946
Papiers gouachés, découpés et collés sur papier
marouflé sur toile.
45,2 x 67,1 cm
© Succession H. Matisse 2020
Photo © Centre Pompidou, MNAM-CCI,
Dist. RMN-Grand Palais / Philippe Migeat

MUSÉE D'ORSAY

Coquelicots, 1873
Claude Monet (1840-1926)
Huile sur toile
H. 50 ; L. 65 cm
© RMN-Grand Palais (Musée d'Orsay) / Hervé
Lewandowski

La Gare Saint-Lazare, 1877
Claude Monet (1840-1926)
Huile sur toile
H. 75 ; L. 104 cm
© RMN-Grand Palais (Musée d'Orsay) / Hervé
Lewandowski

Ours blanc
François Pompon (1855-1993)
Entre 1923 et 1933
Statue en pierre
H. 163 ; L. 251 ; P.90 cm
© Musée d'Orsay, dist. RMN-Grand Palais /
Sophie Boegly-Crépy / Pinon

MUSEE NATIONAL PICASSO - PARIS

Portrait de Dora Maar
Pablo Picasso (1881-1973)
Paris, 1937
Huile sur toile, 92 x 65 cm
Dation Pablo Picasso,
1979, MP158
Musée national Picasso-Paris
© Succession Picasso, 2016
© RMN-Grand Palais / Mathieu Rabeau

BIBLIOTHEQUE DE REIMS

Le Chat Botté
Bibliothèque municipale de Reims
Gustave Doré (1832 – 1883)
Les Contes, Charles Perrault
Paris, Hetzel, 1864
© Bm Reims, Réserve GG 309



MUSÉE NUMÉRIQUE

Plateforme culturelle au service des territoires

INFORMATIONS PRATIQUES

ACCUEIL DES GROUPES SUR RESERVATION UNIQUEMENT/GRATUIT

Mardi, mercredi et vendredi : 9h – 12h

Jeudi : 14h-16h

CONTACT

L'Odyssée

29 Av. de la Paix – 80080 Amiens

03 22 66 10 75 – odysee@amiens-metropole.com

SITE INTERNET <https://www.amiens.fr/Vivre-a-Amiens/L-Odysee>

FACEBOOK <https://www.facebook.com/LOdyseedAmiens>

