

Pour le Musée Thyssen-Bornemisza, le fait de considérer nos salles comme un espace à traverser et où il est possible de réaliser différents parcours n'est pas nouveau. Nous avons toujours recherché des thèmes, des idées ou des motifs nous permettant d'aller d'une œuvre à l'autre et pas forcément dans un ordre chronologique.

Or, maintenant nous avons un nouvel élément, à savoir tenter d'analyser certains de ces chemins de découverte et de les unir à celui qui, depuis le Moyen-âge, a été tracé comme un chemin de transmission et de rencontres : le Chemin de Saint Jacques.

Le Chemin de Saint Jacques a été déclaré Patrimoine de l'Humanité, Itinéraire Culturel Européen et a reçu le titre honorifique de « Grand-rue » de l'Europe, ce qui prouve son importance en tant que réseau culturel européen.

*Contes du Chemin*, tel est le titre du projet réalisé en collaboration avec la maison d'édition OQO, La Compagnie Créative, O Bichinho de conto et le Musée Thyssen-Bornemisza, dans le cadre du Programme Culturel 2007-2013 de l'Union européenne.

Ce guide didactique s'adresse aux professeurs et à leurs élèves. Il propose l'idée du chemin comme étant un énorme réseau de cultures humaines. A partir de ce fil conducteur, les collections du Musée nous ont inspiré pour créer trois parcours thématiques :

1

Un labyrinthe de chemins

2

Voyages et voyageurs

3

Ouvrir des chemins

# 1

---

## Un labyrinthe de chemins

Ce parcours reprend l'idée du Musée comme étant un labyrinthe, comme un espace où chaque visiteur trace son propre chemin et transforme ainsi le Musée en une croisée de chemins. Nous proposons également l'idée du labyrinthe comme un jeu et sa relation avec des jeux traditionnels comme le Jeu de l'Oie.

# 2

---

## Voyages et voyageurs

Tout au long de l'histoire, le désir du voyage a poussé l'homme à parcourir des pays et à créer des routes, sources de découvertes et de connaissance. Grâce aux œuvres de la Collection, nous pourrons aborder certaines de ces grandes routes comme la Route de la Soie, nous allons apprendre ce qu'était le *Grand Tour*, ou bien nous aborderons les découvertes des routes scientifiques du continent américain.

# 3

---

## Ouvrir des chemins

Le chemin de l'histoire de l'art est sillonné par les artistes ayant créé de nouvelles voies. Les évolutions de la pensée et les changements esthétiques ont favorisé des modifications, parfois subtiles et d'autres fois radicales, dans la représentation de la réalité qui nous entoure.

# 1

---

## Un labyrinthe de chemins

---

Propositions didactiques

## Activité 1

Recherche l'origine du Jeu de l'Oie. Tu es certainement capable de localiser les œuvres dans les collections du Musée qui t'aideront à construire un Jeu de l'Oie. C'est un travail que tu peux faire en équipe. Nous avons proposé certaines œuvres, mais nous savons qu'il est possible d'en trouver d'autres. Il existe d'autres œuvres avec des scènes où apparaissent un puits, des oies, des ponts, des têtes de mort mais également la prison. Tu peux aussi localiser des tableaux avec un labyrinthe.

André Derain  
*Le pont de Waterloo*, 1906  
Musée Thyssen-Bornemisza, Madrid



## Activité 2

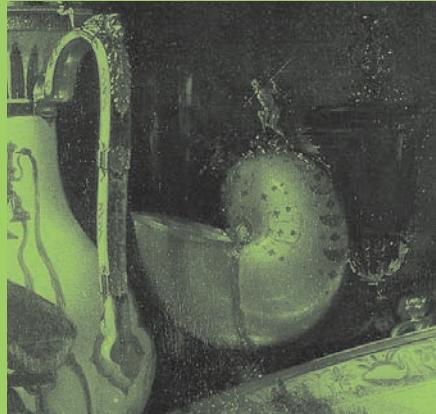
Quelle relation peut avoir le Jeu de l'Oie avec le nautile ?  
Nous te donnons une indication : il faut que tu voies  
l'image de l'intérieur du nautile pour comprendre la  
relation avec le jeu.

Willem Kalf

*Nature morte avec aiguière, fruits, coupe Nautilus*

*et autres objets*, c. 1660 (détail)

Musée Thyssen-Bornemisza, Madrid



## Activité 3

Le thème du jeu est présent dans de nombreux tableaux. Ce sont souvent des œuvres qui cachent différentes interprétations. Deux cases représentent les dés dans le Jeu de l'Oie, ce sont les cases 26 et 56. Les dés symbolisent la chance et le hasard. Obtenir un 9 en tirant les dés permet d'avancer et d'éviter les obstacles du puits et de la tête de mort.

Ici nous te montrons un exemple avec l'un des tableaux de la Collection où des personnages sont en train de jouer aux cartes. Nous te proposons de trouver d'autres œuvres où le jeu est représenté et de chercher dans chacune quelle signification a le jeu.

Balthus

*La partie de cartes*, 1948-1950

Musée Thyssen-Bornemisza, Madrid



#### Activité 4

De nombreux pèlerins poursuivaient le chemin même après être arrivés à Saint Jacques. On disait qu'ils suivaient les étoiles de la Voie Lactée la nuit et le chemin de migration des oies sauvages le jour pour arriver jusqu'au site que les anciens romains considéraient comme la fin de la terre.

Cherche quelle est la signification de cette œuvre de Joseph Cornell. Crois-tu qu'il est possible de faire un lien entre *Bulle de savon bleu* et le Chemin de Saint Jacques ?  
Et avec le Jeu de l'Oie ?

Joseph Cornell  
*Bulle de savon bleu*, 1949-1950  
Musée Thyssen-Bornemisza, Madrid





DG Educación y Cultura

Programa Cultura

Organise :

**educa** ● ● ●  
thyssen

**OQO** editora



O BICHINHO DO CONTO  
editora



Collabore :



XACOBEO 2010  
Galicia

# Contes du Chemin

Qu'est-ce qu'un Musée si ce n'est un labyrinthe ? Un espace où chaque visiteur trace son chemin et, en définitive, un carrefour de chemins. Si nous imaginons un voyage dans le Musée, un parcours à partir du deuxième étage jusqu'au rez-de-chaussée, nous serons en train de tracer un itinéraire dans le temps en forme de spirale, un voyage en boucle illustré par les images des tableaux.

Certains spécialistes assurent que les principales routes du Chemin de Saint Jacques sont les héritières de routes bien plus anciennes, comme celle des étoiles qui coïncide avec la Voie Lactée et que les voyageurs suivaient la nuit ou le chemin migratoire des oies sauvages qu'ils suivaient le jour. D'aucuns pensent que ces deux chemins conduisaient au *Finisterre* ou *finis terrae*, où se trouvait l'*ara solis*, là où le soleil se couchait. Là où se trouvait la fin du monde connu.

## Un labyrinthe de chemins

Emil Nolde  
*Pont dans les marais*, 1910  
(détail)

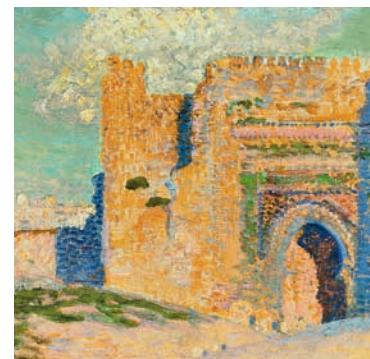
Isaack van Ostade  
*Voyageur à la porte d'une cabane*, 1649  
(détail)

Duccio di Buoninsegna  
*Le Christ et la Samaritaine*, c. 1310-1311  
(détail)

Frank Stella  
*Sans titre*, 1966  
(détail)

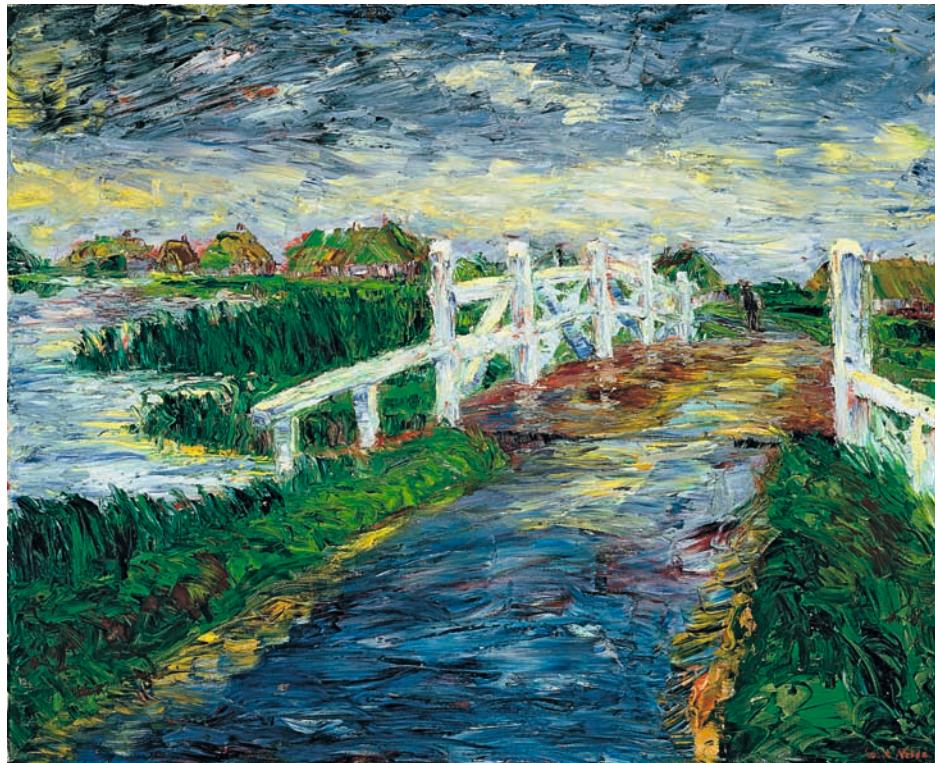
Theo van Rysselberghe  
*La porte Bab Mansour, Meknès, Maroc*,  
1877  
(détail)

Edvard Munch  
*Oies dans un verger*, c. 1911  
(détail)



Emil Nolde  
*Pont dans les marais*, 1910

Peinture à l'huile sur toile, 73 x 89,5 cm  
Collection Carmen Thyssen-Bornemisza, en dépôt  
au Musée Thyssen-Bornemisza, Madrid



*Si nous utilisons notre imagination, la structure du Musée devient un grand tableau avec des cases du Jeu de l'Oie. Pour lui donner une forme, nous avons sélectionné une série de tableaux pouvant avoir un lien avec les principaux motifs du jeu.*

*Le pont se trouve aux cases 6 et 12, il permet de franchir les obstacles, il signifie passer une barrière, il unit ce qui est séparé ou éloigné, mais cet apprentissage a un prix à payer.*

---

L'idée du pont est également présente dans l'histoire de l'art. En 1905, en Allemagne, un groupe de jeunes peintres a créé un groupe qu'ils appellèrent *Brücke* [Pont]. Son objectif était de dépasser le cours de l'époque et d'atteindre l'autre rive de l'art. Emil Nolde rejoint le groupe en 1906 et y reste environ un an. La technique de Nolde et sa thématique centrée sur le paysage ont constitué un apport important pour le groupe.

*Pont dans les marais* représente le paysage de la Frise septentrionale, lieu où Nolde passait alors ses étés. L'élément central de la composition est le chemin qui avance en diagonale, traverse le pont et se perd à l'horizon. La façon dont il conçoit le chemin invite le spectateur à entrer dans le paysage et à le parcourir.

Isaack van Ostade  
*Voyageur à pied à la porte d'une cabane*, 1649

Peinture à l'huile sur bois. 48,3 x 39,4 cm  
Musée Thyssen-Bornemisza, Madrid



*L'auberge se trouve à la case 19 et symbolise le repos pour retrouver ses forces et pouvoir reprendre à nouveau le chemin. Le repos implique également un retard dans le voyage, pour arriver au bout de ce voyage. L'auberge est également connue pour être un lieu agréable qui peut nous détourner de notre objectif.*

Sur ce tableau, intitulé *Voyageur à pied à la porte d'une cabane*, nous pouvons voir une scène ordinaire, une conversation entre le voyageur et les habitants de la cabane. Dans la cabane, entourée d'une végétation exubérante, vit une famille formée de la femme, assise à l'entrée avec son ouvrage à côté d'elle, un enfant qui se cache la tête dans son giron et l'homme qui se penche par l'encadrement de la porte à deux battants. L'homme, qui s'est arrêté pour bavarder avec cette famille de paysans, doit être un voyageur, un pèlerin ou un journalier qui se rend là où il peut trouver du travail. Ses vêtements simples, avec un sac et une gibecière sur le dos, des chaussures usées, nous donnent une idée de son statut social.

Duccio di Buoninsegna  
*Le Christ et la Samaritaine*, c. 1310-1311

Tempera et or sur bois, 43,5 x 46 cm  
Musée Thyssen-Bornemisza, Madrid



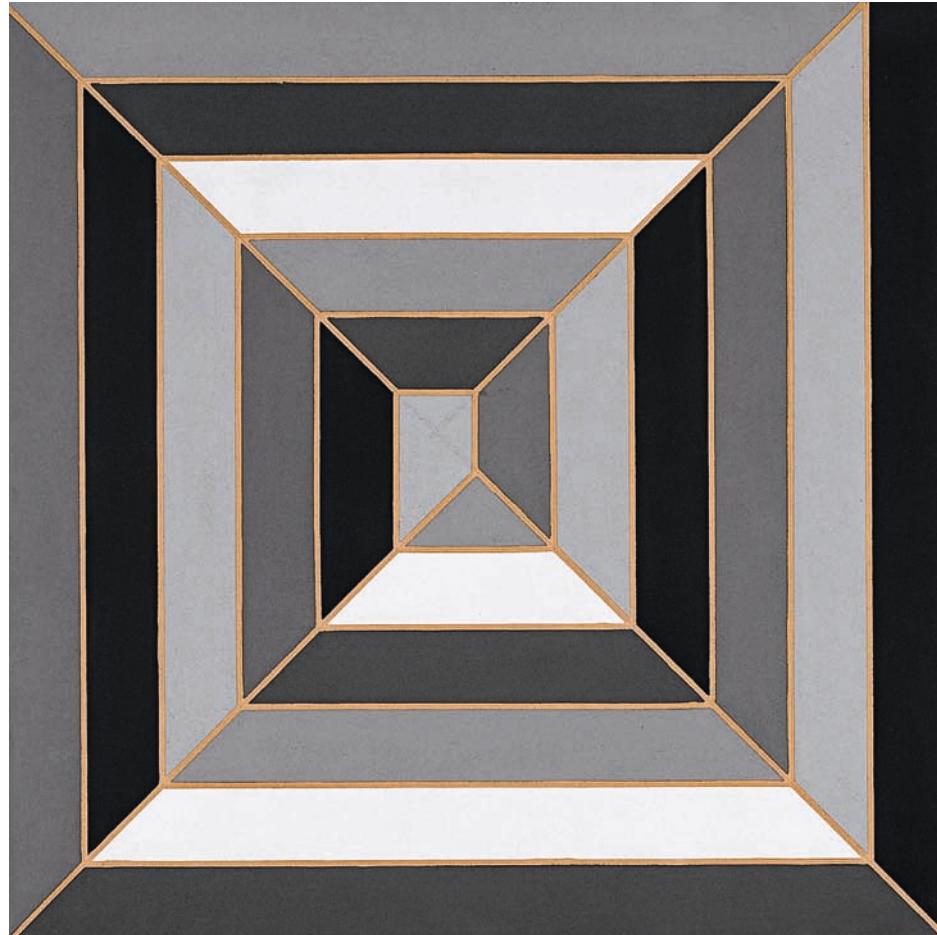
*Le puits se trouve à la case 31. Y tomber signifie qu'il faut attendre que quelqu'un d'autre y tombe et vienne vous délivrer. Le puits symbolise l'erreur et le pardon ; il apparaît avant l'oie.*

Pour notre jeu, nous avons choisi ce tableau de Duccio di Buoninsegna intitulé *Le Christ et la Samaritaine*. Cette œuvre reprend un épisode du Nouveau Testament racontant la rencontre de Jésus avec une femme dans la ville de Sychar, en Samarie.

Jésus est assis sur la margelle du puits de Jacob en train d'attendre ses disciples qui sont partis en ville pour acheter de quoi manger. Le dialogue entre Jésus et la Samaritaine a lieu à cet endroit. Jésus lui dit : « Donne-moi à boire » et elle est surprise que lui, le juif, lui demande à boire à elle la Samaritaine. Jésus parle de l'eau vive, de l'eau qu'il offre et qui donne la vie éternelle. Ici, pour illustrer le dialogue entre Jésus et la Samaritaine, Duccio utilise la communication au moyen des gestes de la main.

Frank Stella  
*Sans titre*, 1966

Peinture acrylique sur toile. 91,5 x 91,5 cm  
Musée Thyssen-Bornemisza, Madrid



*Le labyrinthe se trouve à la case 42. Celui qui s'y perd doit sauter à la case 30, juste avant le puits et sur le point d'atteindre l'oie. On a voulu voir dans le labyrinthe la Tour de Babel, la confusion des chemins physiques, des langues et des idées.*

Nous trouvons la forme d'un labyrinthe dans le tableau abstrait de Frank Stella *Sans titre*. La composition est très simple. Il s'agit de carrés concentriques qui, au moyen des changements de couleur, créent un mouvement en spirale pouvant se poursuivre au-delà des limites du tableau.

Le tableau est également simple en ce qui concerne les couleurs : blanc, noir et plusieurs tons de gris. Les lignes délimitant les côtés et traçant les diagonales sont marquées en ocre. Le jeu d'alternances des couleurs provoque un effet optique nous donnant une sensation de profondeur et fait que notre regard se dirige vers le centre de la toile.

Theo van Rysselberghe  
*La porte Bab Mansour, Meknès, Maroc, 1877*

Huile sur toile. 40,5 x 61 cm  
Collection Carmen Thyssen-Bornemisza en dépôt  
au Musée Thyssen-Bornemisza, Madrid



*La case 63 est la Porte du jardin, l'entrée du jardin de l'oie, et pour notre voyage, il s'agit de l'entrée dans la ville de Saint Jacques. Pour entrer, il faut obtenir le numéro exact ; c'est la fin du voyage. Arriver au Portique de la Gloire, porte principale de la cathédrale de Saint Jacques, c'était arriver à la Civitas Dei, la Jérusalem céleste sur terre. Traverser cette porte signifiait qu'on avait atteint un autre niveau et qu'un autre voyage commençait.*

Le peintre belge, Theo van Rysselberghe, s'est rendu au Maroc à de nombreuses occasions, attiré par la lumière et les couleurs de ce pays. Le but de ce voyage était d'accompagner un écrivain et de prendre des notes pour illustrer le livre de lithographies. Nous ne savons pas s'il a peint ce tableau d'après nature ou dans son atelier en se basant sur ses notes. Dans cette œuvre, ce qui frappe le plus est la lumière aveuglante qui en ressort, lumière renforcée par la présence des ombres sur la porte et sur le rempart de la ville.

L'équivalent du seuil attendu par le pèlerin de Saint Jacques, pour ceux qui se rendent à la ville historique de Meknès, est sans doute la ville voisine de Moulay Idriss où se trouve le sanctuaire du fondateur de la dynastie Idrisside, Moulay Idriss I, descendant de Mahomet.

Edvard Munch  
*Oies dans un verger*, c. 1911

Peinture à l'huile sur toile. 90 x 68 cm  
Collection Carmen Thyssen-Bornemisza, en dépôt  
au Musée Thyssen-Bornemisza, Madrid



*La grande oie se trouve à la case 64, mais elle ne porte jamais ce chiffre, elle est la gardienne du savoir secret, c'est la fin du chemin. Le chemin de l'initié s'achève pour que commence le chemin de celui devenu plus savant grâce à son voyage dans le temps et dans l'espace.*

Le thème des animaux de la ferme, et plus concrètement des oies, se retrouve dans plusieurs œuvres d'Edvard Munch. *Oies dans un verger* est un tableau peint à une époque où l'artiste recommence à utiliser des couleurs lumineuses et vives, ses touches deviennent plus légères, travaillant plutôt la tache de couleur. Ici, il utilise un fort contraste de couleurs entre le noir et le blanc, entre le vert et le violet.

Édition  
Fundación Colección Thyssen-Bornemisza

Textes  
Alberto Gamoneda

Coordination  
Ana Moreno

Conception graphique  
Sánchez/Lacasta

Pré-impression  
Lucam

Impression  
Brizzolis

Tous droits réservés  
© des textes : leurs auteurs  
© de la présente édition : Fundación Colección Thyssen-Bornemisza

Pour les règles du Jeu de l'Oie, nous avons consulté  
A. Fuentes ©juegodelaoca.com