



# LE MUSÉE INGRES

De septembre à juin,  
le musée est ouvert  
tous les jours  
sauf le lundi  
10H00 – 12H00 et 14H00 – 18H00

En juillet et en août,  
le musée est ouvert tous les jours  
10H00 – 18H00

Parking au pied du musée

## COLLECTIONS

Peintures et dessins d'Ingres et de ses élèves, sculptures de Bourdelle, peintures des écoles française, italienne, hollandaise...du XIV<sup>ème</sup> au XVIII<sup>ème</sup> siècles, faïences régionales, collection lapidaire médiévale, archéologie et histoire locale.

## TARIFS

Plein tarif : 4 €

Tarif réduit : 2 €

Tarif exposition : 7 €

Gratuité pour les scolaires, étudiants et handicapés.

## SERVICE DES PUBLICS

### La conservation

Florence Viguier-Dutheil  
conservateur du patrimoine, directrice du musée Ingres  
Hélène Guillaut  
attachée de conservation

### L'accueil

Marie-Anne Beillard  
Patrick Bruet  
Xavier Estévez  
Liliane Raynal  
Christiane Falgayrac  
Marie-Claire Leroy  
Serge Neyrat  
Francis Rodrigues  
Hervé Rombaut  
Bernard Valès  
Jean-François Valls

### L'administration

Brigitte Alasia  
assistante de conservation

### Le service des publics

Olivier Balax  
Nathalie Cottura  
Thomas Faugeras  
Claire Ghestin  
Maryse di Mattéo

## TRANSPORTS

Le Conseil Général de Tarn-et-Garonne prend en charge une partie des frais de transport sur demande écrite des écoles participant aux journées-musée.  
S'adresser directement à ses services.  
Tél. : 05 63 91 82 00

## CONTACTS

### Du lundi au vendredi

9H00 – 12H00

14H00 – 17H00

### Ecoles maternelles et primaires

Maryse DI MATTEO

Tél : 05 63 22 13 82

Mail : mdimatteo@ville-montauban.fr

Réservation premier degré :

sedmusée@ville-montauban.fr

### Collèges et lycées

Thomas FAUGERAS

Tél : 05 63 22 12 91

Mail : thomas.faugeras@ac-toulouse.fr

Activités hors temps scolaire (mercredi après-midi, samedi et vacances), et accueil des adultes

Claire GHESTIN

Tél : 05 63 22 28 35

Mail : cghestin@ville-montauban.fr

Pour toutes les animations du service éducatif, la réservation est obligatoire, de même il est impératif de signaler toute annulation au minimum 48 heures à l'avance.

## SOMMAIRE

**JEUX-VISITES**

06 &gt; 09

Jeux de piste  
 Jeu de l'Héraklès  
 Le détective  
 Le musée Ingres, histoire du bâtiment  
 À la rencontre des dieux et héros de la mythologie au musée Ingres  
 Les différents genres de la peinture  
 Les tableaux racontent une histoire  
 Le paysage  
 Les secrets de l'image  
 Iconographie religieuse  
 L'atelier d'Ingres  
 Le portrait  
 Sculpture, techniques et matériaux  
 Les couleurs du musée  
 Figures et corps du musée  
 Les portraits du musée  
 Les animaux du musée  
 Qui se cache ?  
 Les mains racontent  
 Le mystère de la salle du Prince Noir

**ATELIERS**

10 &gt; 13

Sculpture  
 Graphisme  
 Pastel  
 Le rythme  
 Le mouvement  
 Anges et démons  
 Ingres et Delacroix  
 Attention Fragile  
 Créatures fabuleuses dans l'art occidental  
 Créer un motif  
 Décors et formes  
 La composition  
 Ingres et le dessin  
 Ingres et l'antique  
 Ingres et Delacroix  
 Les vases Grecs d'Ingres  
 Architecture du bâtiment  
 Picasso Ingres  
 Ingres et les Modernes

**BOÎTES PÉDAGOGIQUES**

14 &gt; 17

Sculpter au temps de Bourdelle  
 Dessiner au temps d'Ingres  
 Découvrir l'œuvre d'Ingres  
 Regarder un portrait d'Ingres  
 Découvrir les collections d'art contemporain  
 La couleur  
 Comment conserve-t-on une œuvre d'art ?  
 Le mouvement  
 Le paysage  
 Picasso Ingres  
 Ingres et les Modernes

**COLLÈGES ET LYCÉES**

18 &gt; 19

L'image, l'œuvre, le musée  
 Approches thématiques et historiques

**PROJETS SCOLAIRES**

20 &gt; 21

Journée-musée  
 Semaine-musée  
 Cycle-musée  
 Expositions temporaires  
 « Regards d'artistes »

**HORS TEMPS SCOLAIRE**

22 &gt; 23

Les mercredis du musée  
 Mon anniversaire au musée Ingres  
 Vacances au musée  
 Activités pour adultes

**ACTIONS CULTURELLES**

24 &gt; 25

Spectacles au musée  
 Amis du musée Ingres  
 Service éducatif du patrimoine

**PRÉPARATION DES VISITES**

26 &gt; 27

Formation des enseignants  
 Outils pédagogiques disponibles au prêt  
 Documentation et préparation des visites

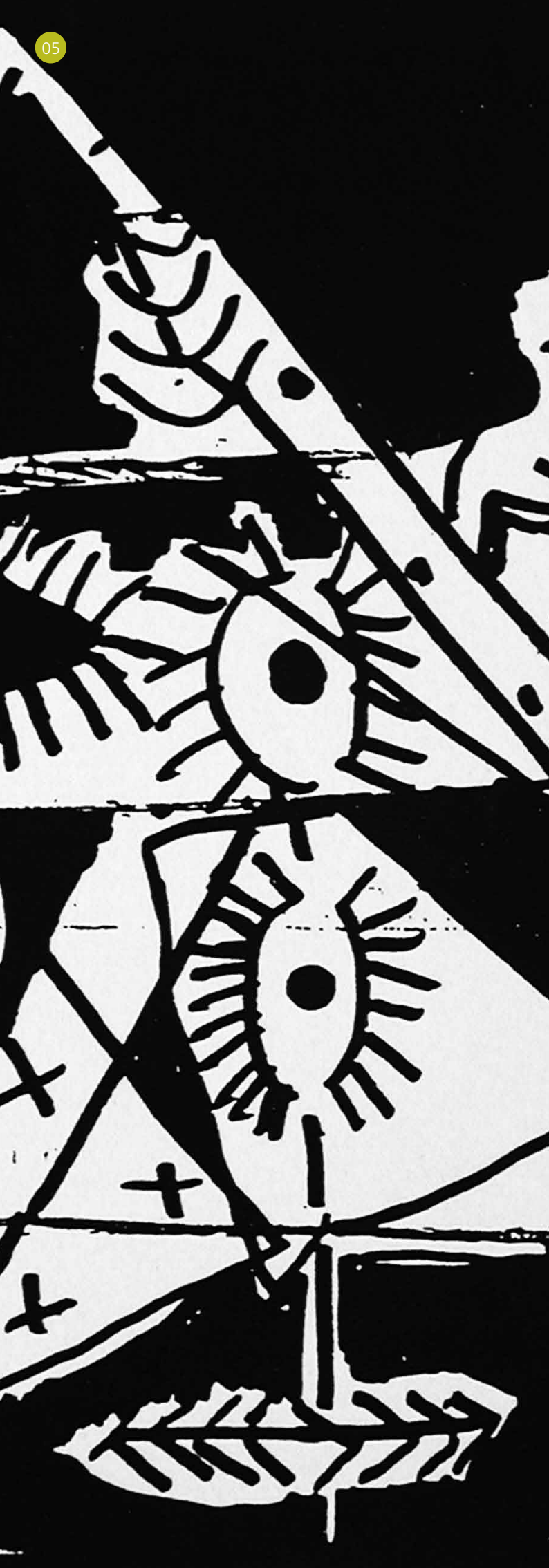
**POUR EN SAVOIR PLUS  
SUR LE MUSÉE  
ET SES COLLECTIONS**

28

Bibliographie  
 Catalogues d'expositions

**PLAN D'ACCÈS**

29



# Jeux-visites

Les jeux-visites se présentent sous forme de dépliants fournis gratuitement par le musée, à utiliser par l'enseignant seul avec sa classe, ou bien accompagné par un animateur. Ils ont pour objectif de proposer une découverte ludique du musée et de ses collections et de développer le sens de l'observation des enfants ou des adolescents. Ils durent une heure ou une heure trente, selon l'âge des enfants.



### JEUX DE PISTE

• cycle 3

Un tableau du musée a disparu. Une enquête menée par les enfants permet de le retrouver grâce à des indices repérés sur les œuvres (deux jeux au choix).

### JEU DE L'HÉRAKLÈS

• cycle 2

Sur le principe du jeu de l'oie, chaque coup de dés permet la découverte d'une œuvre, d'un lieu, une visite du musée à chaque fois différente.

### LE DÉTECTIVE

• cycle 3

Un crime a peut-être eu lieu au musée Ingres. Les enfants, transformés en détectives, se chargent de l'enquête.

### LE MUSÉE INGRES, HISTOIRE DU BÂTIMENT

• cycle 3

Du château médiéval à l'hôtel particulier classique ; découverte de l'architecture et des aménagements intérieurs de l'ancien palais épiscopal. Cette visite peut se prolonger, lors d'une seconde séance par l'atelier : architecture du bâtiment.

### À LA RENCONTRE DES DIEUX ET HÉROS DE LA MYTHOLOGIE AU MUSÉE INGRES

• cycle 3

Le musée présente des œuvres qui racontent de fabuleuses histoires tirées de la mythologie gréco-romaine. De Poséidon à Diane la Chasseresse en passant par Eros ou Hermès, l'enfant part à la rencontre de ces dieux et héros mythiques.

### LES DIFFÉRENTS GENRES DE LA PEINTURE

• cycle 2

L'observation de cinq œuvres du musée permet de découvrir les différents genres de la peinture du XVI<sup>e</sup> au XVIII<sup>e</sup> siècle (peinture d'histoire, portrait, paysage, scène de genre, nature morte) tout en se familiarisant avec le travail de l'artiste : palette des couleurs, composition, traitement du sujet...

A prévoir : feutres ou crayons de couleur

### LES TABLEAUX RACONTENT UNE HISTOIRE

• cycle 3

La peinture d'histoire qui fut le genre le plus considéré jusqu'au XIX<sup>e</sup> siècle trouve ses sujets dans la littérature, la Bible, la mythologie et l'histoire. A partir d'un récit, les enfants retrouvent un tableau.

Ce jeu visite permet de comprendre

la signification des tableaux anciens.

### LE PAYSAGE

• cycle 3

Evolution du genre du XV<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> siècle à partir des collections du musée.

Ce jeu visite permet de comprendre

la signification des tableaux anciens.

### LES SECRETS DE L'IMAGE

• cycle 3

L'allégorie est une énigme dont il faut posséder les clés pour en découvrir le sens.

### ICONOGRAPHIE RELIGIEUSE

• cycle 3

Les enfants retrouvent dans le musée, à partir d'une description, quelques personnages bibliques.

### L'ATELIER D'INGRES

• cycle 2

L'univers dans lequel travaille un artiste est souvent mal connu. Ce jeu-voyage dans l'atelier du peintre, la recherche de ses objets personnels permettent de reconstituer son atelier.

A prévoir : crayons et feutres de couleur



## LE PORTRAIT

• cycle 2 - cycle 3

L'observation des portraits d'Ingres permet de comprendre les procédés utilisés par l'artiste et de mettre en évidence ses choix de mise en page et de cadrage. Dans un second temps, la recherche de son portrait préféré conduit à comparer les expressions des personnages, les codes vestimentaires, culturels etc...Nouvelle version pour les maternelles.

## SCULPTURE-TECHNIQUES ET MATÉRIAUX

• cycle 2 - cycle 3

L'étude des œuvres d'Emile-Antoine Bourdelle permet de découvrir les techniques du sculpteur.

## LES COULEURS DU MUSÉE FIGURES ET CORPS DU MUSÉE LES PORTRAITS DU MUSÉE LES ANIMAUX DU MUSÉE QUI SE CACHENT LES MAINS RACONTENT

• cycle 2

• cycle 2

• cycle 2

• cycle 2

• cycle 3

Ces six jeux proposent aux enfants à travers un parcours, d'observer en détail certaines œuvres choisies dans le musée.

## LE MYSTÈRE DE LA SALLE DU PRINCE NOIR

• cycle 3

Les sous-sols du musée renferment un fonds archéologique riche et varié. Pour mieux le comprendre, les enfants doivent se glisser tour à tour dans la peau d'un historien, d'un archéologue, d'un conservateur ou d'un restaurateur pour effectuer des recherches, résoudre une énigme, retrouver une œuvre, compléter une fiche d'inventaire etc.

A prévoir : crayons à papier, carnet ou feuilles de dessin.



Les ateliers proposent une approche concrète de quelques notions plastiques par des expérimentations devant permettre aux enfants de mieux comprendre le processus de fabrication d'une œuvre d'art et de développer leur sensibilité. Ils sont conduits par des animateurs, plasticiens. Le matériel nécessaire est à amener par les classes inscrites.

Durée : environ 2H00



## SCULPTURE

Approche de certains aspects du travail d'un sculpteur au XIX<sup>e</sup> siècle. L'enfant est tour à tour sculpteur, modèle et praticien. Des manipulations complètent les diverses approches (technique du modelage) et permettent d'acquérir quelques éléments de vocabulaire.

À prévoir : un pain de terre (12 kg) pour une quinzaine d'enfants.

## GRAPHISME

Découverte de la ligne : épaisseur, force, intensité, densité ; la combinaison de tous ces facteurs constitue un champ de création illimité.

À prévoir : feutres noir, ciseaux, colle.

## PASTEL

L'observation de l'œuvre de Zoum Walter permettra de se familiariser avec le travail de cette artiste. En atelier, les enfants expérimentent la technique du pastel.

À prévoir : pastels gras

## LE MOUVEMENT

L'œuvre de Bourdelle « La Danse » sert d'introduction à l'étude du mouvement. En atelier, les enfants apprennent à animer une surface.

À prévoir : ciseaux, colle.

## ANGES ET DÉMONS

Ces créatures se sont échappées des tableaux du musée et s'affrontent dans un terrible combat. Les enfants doivent les capturer et les remettre à leur place. En atelier, ils imaginent et réalisent leur « ange ».

À prévoir : un pain de terre (12 kg) pour une quinzaine d'enfants.

## ATTENTION FRAGILE

Si l'on n'y prend garde, les œuvres d'art peuvent disparaître ou s'abîmer très vite car elles sont menacées par différents dangers. Les enfants découvrent lesquels et apprennent à les déjouer (initiation à la conservation préventive).

## CRÉATURES FABULEUSES DANS L'ART OCCIDENTAL

• cycle 2 - cycle 3

Les mythologies grecque et latine ont été des pourvoyeuses d'animaux fantastiques pour un Occident chrétien qui s'en est largement inspiré tout au long de sa création artistique. Ce jeu propose la découverte de ces êtres fabuleux dans les collections du musée, du Moyen-Age à nos jours. En atelier, les enfants réalisent une créature fantastique.

À prévoir : ciseaux, colle

## CRÉER UN MOTIF

• cycle 2

Le pavement cistercien de l'abbaye de Belleperche, exposé au musée Ingres, offre des motifs riches et variés que les enfants reconstituent à travers un jeu d'observation.

À prévoir : crayons de couleur.

## DÉCORS ET FORMES

• cycle 2

Après avoir découvert la collection de faïences du musée Ingres à l'aide d'un jeu visite, les enfants réalisent un décor sur une assiette en s'inspirant des motifs observés dans les collections.

À prévoir : crayons de couleur, ciseaux, colle

## LA COMPOSITION

• cycle 2 - cycle 3

L'œuvre de Lemaire-Poussin « Paysage avec des ruines antiques » permettra d'aborder la notion de composition. En atelier, les enfants apprennent à composer un tableau.

À prévoir : crayons de couleur, ciseaux, colle.

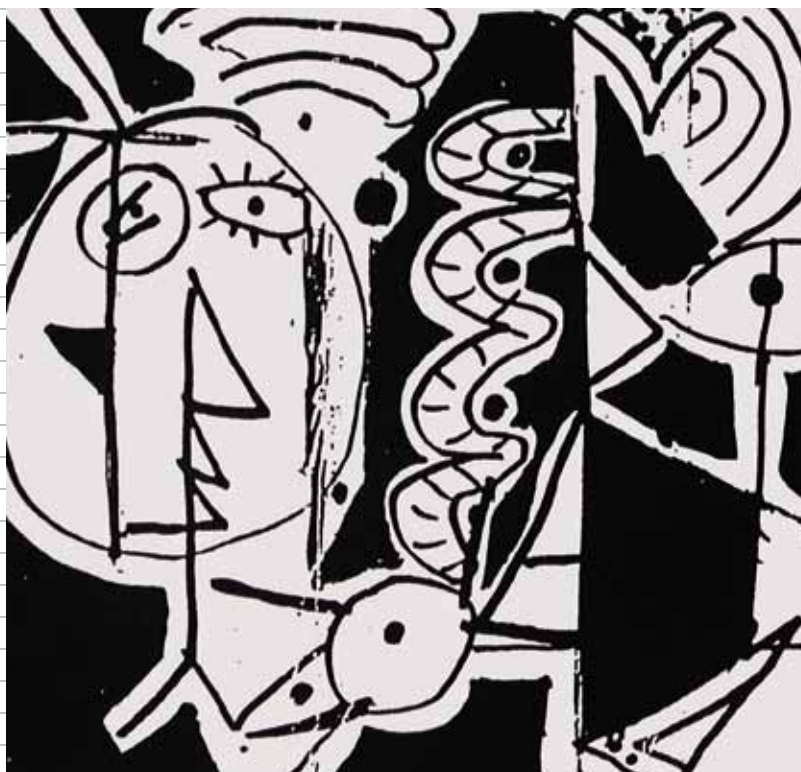
## CAPE, CORSAGE, COLLERETTE ET AUTRES EFFETS ...

• cycle 2 - cycle 3

Après avoir observé quelques détails de costume dans la collection des peintures du musée, les enfants sont invités en atelier à :

- reconstituer un vêtement selon les critères de certaines époques
- recomposer et habiller un personnage selon leurs goûts, à partir de différentes propositions,

À prévoir : ciseaux, colle.



## INGRES ET LE DESSIN

• cycle 3

Découverte des différents papiers utilisés par l'artiste (papier blanc, papier teinté, papier végétal, papier calque etc...) et de plusieurs crayons (mine de plomb, craie noire ou blanche, etc). L'enfant expérimente les nuances offertes par tous ces médiums. En atelier, les petits « habillent » un nu d'Ingres. Les plus grands réalisent une mise au carreau.

A prévoir : colle, ciseaux, crayons, gommés.

## INGRES ET L'ANTIQUÉ

• cycle 3

Ingres était passionné par l'Antiquité et a laissé au musée d'innombrables calques, dessins et gravures d'après l'Antique dont il s'inspirait pour composer ces tableaux. Le conservateur chargé de classer ces documents a disparu. Les enfants doivent achever le travail à sa place. En atelier, ils découvrent les possibilités du calque en travaillant à la façon d'Ingres.

A prévoir : une feuille de calque format A3 pour chaque enfant, crayons, gommés.

## INGRES ET DELACROIX

• cycle 3

La comparaison des dessins d'Ingres avec ceux de Delacroix permet de mieux comprendre l'importance du trait et de la ligne.

## LES VASES GRECS D'INGRES

• cycle 3

Après avoir découvert à l'aide d'un questionnaire la collection de céramiques antiques d'Ingres et l'influence de celles-ci sur l'œuvre de l'artiste, les enfants réalisent en atelier, en s'inspirant de la légende de Persée, un vase à figures rouges.

A prévoir : colle, ciseaux, feutres noirs.

## ARCHITECTURE DU BÂTIMENT

• cycle 3

Sensibilisation à l'architecture du musée par sa mise en volume à partir d'images telles que : dessins, photographies, vues aériennes, cartes postales.

A prévoir : un pain de terre (12 kg) pour une quinzaine d'enfant.

## PICASSO INGRES

• cycle 2 - cycle 3

Cet atelier permet de comparer le travail de ces deux artistes et de découvrir comment Picasso, un des fondateurs du cubisme, et de la peinture moderne traduit à sa façon l'œuvre d'Ingres, ce grand peintre du XIX<sup>ème</sup> siècle, chantre du classicisme.

A prévoir : ciseaux, colle.

## INGRES ET LES MODERNES

• cycle 2 - cycle 3

Atelier (durée : 1 h 30) : après avoir découvert à travers de nombreux visuels de l'exposition « Ingres et les Modernes », les enfants expérimentent les principales techniques employées par les artistes contemporains dans leur multiples références à Ingres : collage, déformation, détournement, etc...)

A prévoir : crayons de couleurs, feutres, ciseaux, colle

Ces boîtes permettent de présenter et résumer concrètement la vie et l'œuvre d'un artiste, sa technique, ou bien un mouvement artistique à l'aide d'objets et de documents que les enfants peuvent manipuler. Elles sont disponibles au prêt au musée Ingres ou au CDDP.

## SCULPTER AU TEMPS DE BOURDELLE

• cycle 2 - cycle 3

Découverte et manipulation des matériaux utilisés par les sculpteurs au XIX<sup>e</sup> siècle (bronze, terre, marbre, etc.).

• cycle 2 A partir d'un dispositif visuel en deux dimensions (photos, images), identification d'une œuvre en trois dimensions.

• cycle 3 Diaporama : L'atelier du sculpteur au XIX<sup>e</sup> siècle et sculpture. Techniques et matériaux.

## DESSINER AU TEMPS D'INGRES

• cycle 2 - cycle 3

La boîte contient différents échantillons de papiers utilisés par l'artiste (papier blanc, papier teinté, papier végétal, papier calque etc...) et plusieurs types de crayons (mine de plomb, craie noire ou blanche, pointe sèche, etc...). L'enfant expérimente les nuances offertes par tous ces médiums. En atelier : présentation des crayons d'Ingres conservés par le musée.

• cycle 2 Les enfants habillent un nu d'Ingres.

• cycle 3 Les enfants réalisent une mise au carreau.

A prévoir : colle, ciseaux, crayons, gomme

## DÉCOUVRIR L'ŒUVRE D'INGRES

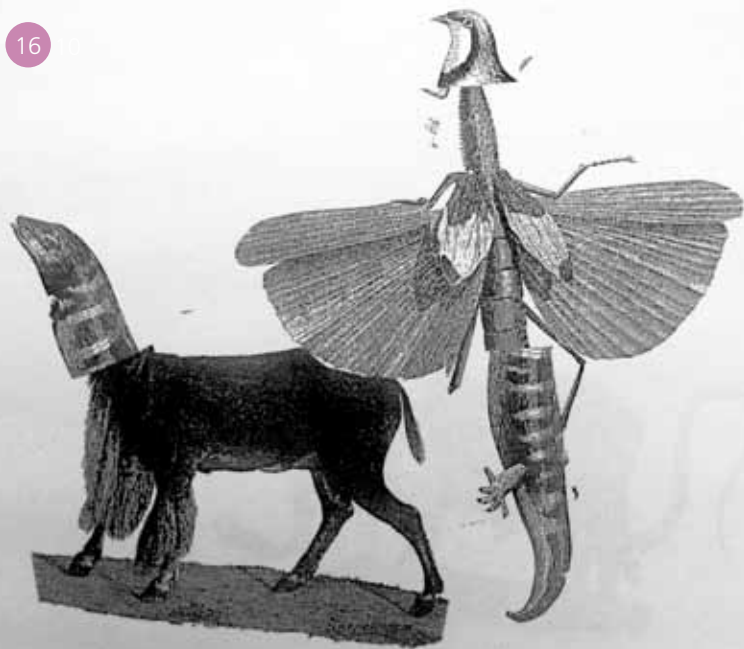
• cycle 3

La boîte contient jeux et documents permettant d'apprendre à lire le cartel d'un tableau, de connaître la vie d'Ingres, les portraits qu'il a réalisés, ses œuvres les plus importantes, ses méthodes de travail, les peintres et les musiciens qu'il aimait.

## REGARDER UN PORTRAIT D'INGRES

• cycle 2

La boîte contient jeux et documents permettant de découvrir l'art du portrait et plus particulièrement le portrait chez Ingres.



## DECOUVRIR LES COLLECTIONS D'ART CONTEMPORAIN

• cycle 3

Une boîte pédagogique permet de se familiariser avec les œuvres du XX<sup>e</sup> siècle en découvrant le travail des artistes de la collection.

## LA COULEUR

• cycle 3

Une boîte pédagogique permet d'aborder quelques notions plastiques (couleurs primaires, secondaires et complémentaires).

## COMMENT CONSERVE-T-ON UNE ŒUVRE D'ART

• cycle 3

La boîte contient différents supports, matériaux et documents qui permettront de se familiariser avec la notion de « conservation préventive » en découvrant les différents types de dégradation qui menacent les œuvres d'art et les précautions à prendre pour les éviter.





### LE MOUVEMENT

• cycle 3

L'œuvre de Bourdelle « La Danse » sert d'introduction à l'étude du mouvement. La boîte contient différents jeux et documents permettant d'étudier la représentation du mouvement, de la préhistoire à nos jours.

### LE PAYSAGE

• cycle 3

La boîte contient différents supports, diaporamas, documents, jeux qui permettront de découvrir l'évolution du paysage du XV<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> siècle.

### PICASSO INGRES

• cycle 2 - cycle 3

Cette boîte pédagogique permet de comparer le travail de ces deux artistes. (En lien avec l'atelier Picasso-Ingres cf. page 12)

### INGRES ET LES MODERNES

• cycle 2 - cycle 3

Après avoir découvert à travers de nombreux visuels de l'exposition « Ingres et les Modernes », les enfants expérimentent les principales techniques employées par les artistes contemporains dans leur multiples références à Ingres : collage, déformation, détournement, etc...)



Le service d'action culturelle du musée Ingres met à la disposition des enseignants de collège et lycée qui le souhaitent un professeur chargé de les aider à préparer leur visite. Il peut également permettre à des équipes pédagogiques de construire et de mener un projet autour du musée et de ses collections. Ce professeur assure une permanence hebdomadaire au musée. Les thématiques proposées ci-après peuvent servir de base à une approche des œuvres du musée.

#### Contact :

Thomas Faugeras  
thomas.faugeras@ac-toulouse.fr

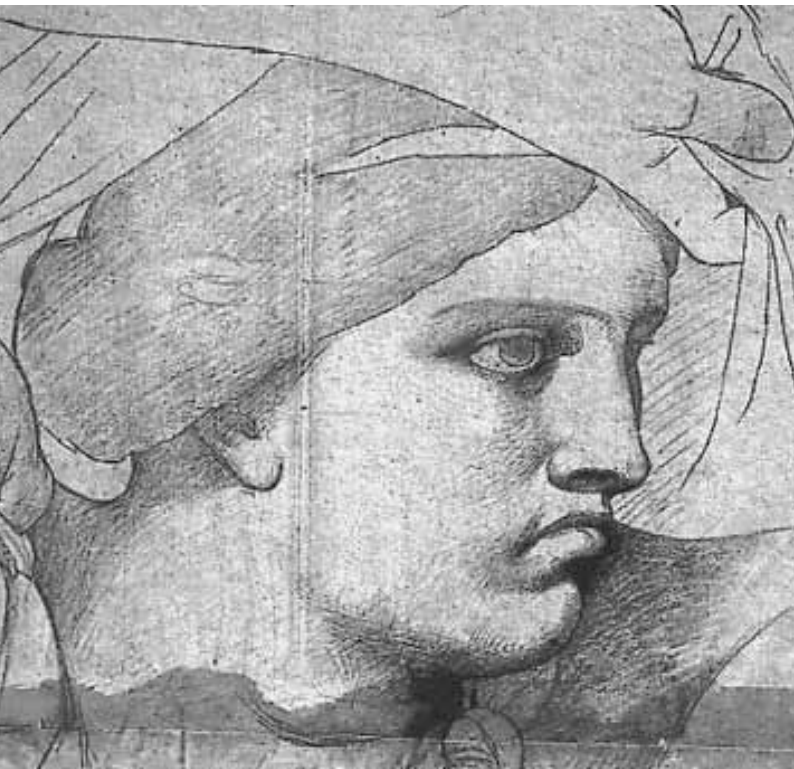


### L'IMAGE, L'ŒUVRE, LE MUSÉE

- Analyser une image
- L'allégorie
- L'œuvre d'art et le musée
- Les genres en peinture
- Des tableaux qui racontent des histoires

### APPROCHES THÉMATIQUES ET HISTORIQUES

- Le portrait
- La mythologie à travers les œuvres du musée
- La peinture religieuse
- L'art, le politique, le pouvoir
- Le néo-classicisme d'après les tableaux du musée Ingres
- Ingres au musée Ingres
- Bourdelle au musée Ingres



## JOURNÉE-MUSÉE

Le service éducatif a mis en place des journées-musée qui fonctionnent en accueillant sur inscription, les écoles maternelles ou primaires, le jeudi toute la journée.

Matin : Jeu-visite (au choix)

Midi : repas au centre du Ramiérou ou pique-nique au Jardin des plantes ou dans le square Picquard.

Après-midi : atelier au choix (pratique artistique, vidéo, diaporama).

## SEMAINE-MUSÉE

En collaboration avec l'Inspection Académique, le musée Ingres organise des semaines-musée à l'intention des cycles primaires et secondaires. Pendant deux ou quatre jours, les élèves sont invités à aborder les différentes lectures possibles d'une œuvre, grâce à plusieurs intervenants (conservateur, restaurateur, plasticien, comédien, etc...). Ces approches sont suivies d'une pratique en atelier.

## CYCLE-MUSÉE

Sur un thème choisi, l'enseignant développe avec l'animateur du service éducatif, un cycle d'activités pendant plusieurs séances.

## EXPOSITIONS TEMPORAIRES

Des activités sont proposées tout au long de l'année en liaison avec la programmation des expositions temporaires du musée Ingres.

## « REGARDS D'ARTISTES »

Une fois par trimestre, un artiste vient parler de sa pratique artistique et du regard qu'il porte sur la musée et ses collections (à préparer avec les enseignants intéressés).



## LES MERCREDIS DU MUSÉE

Ces activités sont destinées aux enfants de 8 à 12 ans venant individuellement au musée. Elles permettent de favoriser la découverte active du musée et de ses collections et ont pour but d'éduquer le regard, d'éveiller la sensibilité artistique, d'initier à l'art et à l'histoire de l'art. Elles se déroulent le mercredi après-midi de 14h à 15h30. Durant ces après-midi, différents thèmes seront abordés : le portrait, activités autour du dessin (graphisme, Ingres et le dessin, Ingres et Delacroix), sculpture, Ingres et la couleur, le pastel, les secrets de l'image (sens caché de la peinture), Ingres Matin (le musée fait son journal).

Participation : 10 € par trimestre et par personne.

## MON ANNIVERSAIRE AU MUSÉE INGRES

Les enfants peuvent venir fêter leur anniversaire au musée avec leurs parents et amis.

Un jeu de piste à travers les salles leur permet de partir à la recherche d'un tableau mystérieux qui les conduira jusqu'au trésor que l'on partage tous ensemble autour d'un goûter.

Participation : 4,50 € par enfant.

## VACANCES AU MUSÉE (STAGES POUR ENFANTS)

Pendant les vacances, les enfants ont la possibilité de participer à des stages autour des collections permanentes et des expositions temporaires du musée Ingres. Ces stages permettent d'approfondir la découverte des collections à travers un thème. Ils se déroulent durant trois après-midi de 14H00 à 16H00.

## ACTIVITÉS POUR ADULTES

Ces activités s'adressent aux groupes associatifs qui souhaitent découvrir « autrement » les collections du musée. À l'aide de reproductions de documents, de questionnaires, de diaporamas, de vidéos, de pratiques en atelier, une animatrice incite les visiteurs à l'observation, à la discussion et les invite à regarder de façon active les œuvres du musée. Huit thèmes sont proposés : les portraits, la couleur, la méthode Ingres, découvrir Bourdelle, sculpture – techniques et matériaux, Zoom Walter et le pastel, iconographie religieuse, la salle du Prince Noir. Les thèmes proposés peuvent être modifiés, adaptés, créés en fonction de la demande des associations.



## SPECTACLES AU MUSÉE

Tout au long de l'année, une fois par mois, concerts, lectures, théâtre, contes, danse et visites insolites... viennent rythmer la vie du musée. A l'attention de tous les publics, ces manifestations accompagnent la présentation des collections permanentes, des expositions temporaires et suivent l'actualité culturelle montalbanaise (Alors raconte, Carambole, Alors chante, Eidos, ...).

Elles s'intègrent également aux événements nationaux (Printemps des musées, Journées du patrimoine, Lire en fête, etc, ...).

Se renseigner auprès du musée pour le programme détaillé : 05 63 22 12 91

## AMIS DU MUSÉE INGRES

Cette association organise à l'intention du public adulte deux conférences mensuelles et un cours d'Histoire de l'art par mois.

Se renseigner auprès du musée pour le programme détaillé : 05 63 22 12 91

## MONTAUBAN VILLE D'ART ET D'HISTOIRE

Toute l'année hors et en temps scolaire, le service éducatif du centre du patrimoine accueille les enfants de la maternelle à la terminale. En ville ou en atelier, de nombreuses thématiques permettent au jeune public de découvrir l'histoire, l'architecture et la patrimoine de Montauban, au travers d'approches éducatives dynamiques et variées.

Toutes les visites et ateliers sont menés par des guides conférenciers agréés par le ministère de la culture et de la communication.

Renseignements : 05 62 33 19 81 / [artethistoire@ville-montauban.fr](mailto:artethistoire@ville-montauban.fr)



## FORMATION DES ENSEIGNANTS

Le musée participe régulièrement à des actions de formation organisées avec l'Éducation nationale ( IUFM) : journées pédagogiques, stages de formation continue, etc, avec un double objectif : mieux connaître le musée Ingres et pouvoir conduire soi-même une visite.

Rencontre enseignants : le vendredi après-midi hors vacances scolaires, les enseignants désirant préparer leur visite du musée ou de l'exposition en cours, pourront le faire sur rendez-vous avec Thomas Faugeras.

### Contacts :

#### pour les enseignants du primaire et de la maternelle :

Martine Hue : 05 63 92 62 56

#### pour les professeurs du secondaire :

Thomas Faugeras : 05 63 22 12 91

mail : thomas.faugeras@ac-toulouse.fr

## OUTILS PÉDAGOGIQUES DISPONIBLES AU PRÊT :

- . feuilles de salle
- . jeux-visites (dépliants)
- . boîtes pédagogiques (voir liste)
- . dossiers de préparation à la visite pour les enseignants.

## DOCUMENTATION ET PRÉPARATION DES VISITES

Une salle est mise à la disposition des enseignants ou de leurs élèves souhaitant préparer une visite, un cours ou un exposé.

Tél : 05 63 22 12 92

On y trouve :

- . une bibliothèque
- . des catalogues d'exposition
- . des périodiques
- . des dossiers d'œuvres
- . des fichiers
- . une photothèque (principalement des clichés noir et blanc et quelques diapositives des œuvres du musée)
- . des films vidéos (films sur l'art)

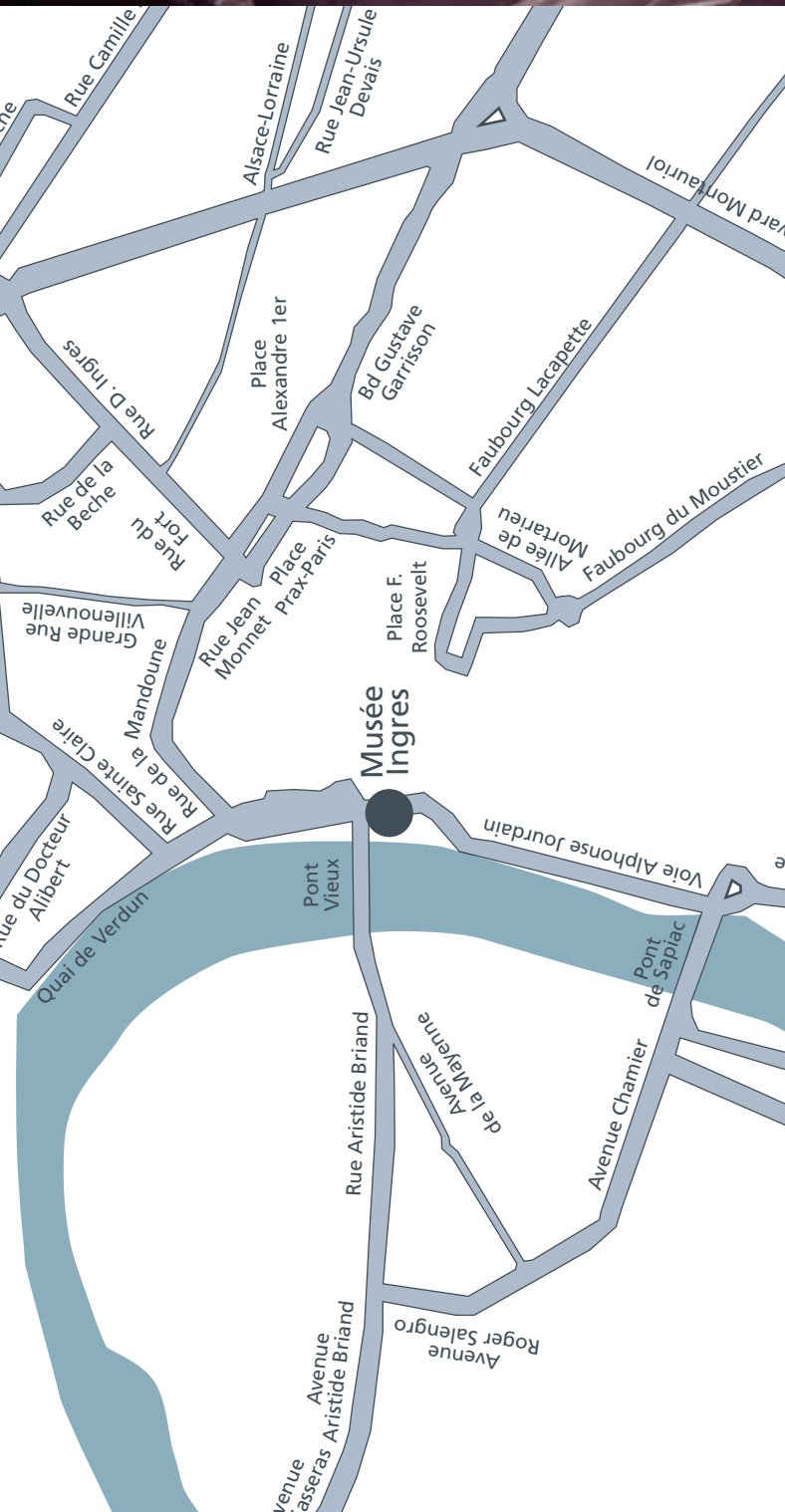
## BIBLIOGRAPHIE

### Collections du musée Ingres

- *Les peintures anciennes – XIV<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> siècles*  
Florence Viguié, Montauban, musée Ingres-1993
- *Dessins d'Ingres*  
Georges Vigne, éd. Gallimard, Paris 1995
- *Ingres*  
Georges Vigne, éd. Citadelles, Paris 1995
- *Bourdelle-Sculptures*  
Florence Viguié, Montauban, musée Ingres, 2000
- *Bourdelle-Œuvres graphiques*  
Florence Viguié, Montauban, musée Ingres, 2001
- *Ingres. Autour des peintures du musée Ingres*  
Georges Vigne, Montauban, musée Ingres, 2007
- *Papier d'Ingres et Invitations*  
28 publications thématiques sur les dessins d'Ingres de Montauban (1988-2002).

### Catalogue d'exposition

- *La Révolution à l'école de la vertu antique*  
Georges Vigne, Florence Viguié, Montauban, musée Ingres, 1989
- *Hommage et respect. Les monuments publics de Montauban*  
Georges Vigne, Florence Viguié, Montauban, musée Ingres, 1992
- *Marcel Lenoir*  
Catherine Manuel, Georges Vigne, Montauban, musée Ingres, 1994
- *Romain Cazes 1995*  
Georges Vigne, Montauban, musée Ingres, 1995
- *Picasso, Ingres*  
Sous la direction de Laurence Madeline, Paris, musée Picasso, Montauban, musée Ingres, coed. Fayard, RMN, 2004
- *Ingres et l'Antique*  
Sous la direction de Pascale Picard-Cajan, Montauban, musée Ingres, Arles, Musée de l'Arles et de la Provence antiques, coed. Actes Sud, Musée Ingres, MAPA, 2006
- *Ernest Pignon-Ernest, Situation Ingresque*  
Sous la direction de Florence Viguié, Montauban, Musée Ingres coed. Actes Sud, Musée Ingres, 2007
- *Ingres et les Modernes*  
Jean-Pierre Cuzin, Dimitri Salmon, Florence Viguié Somogy éditions d'art, 2009



## Légende des illustrations © musée Ingres Montauban

- couverture *Atelier Graphisme*
- p. 7 visite de l'exposition Ingres et les Modernes
- p. 8 visite de l'exposition Ingres et les Modernes
- P. 9 *Saint Jerome Pénitent, d'après Ribera*
- p. 11 *Atelier Graphisme*
- p. 12 *Atelier Graphisme*
- p. 15 *Atelier Ingres et Delacroix*
- p. 16 *Atelier Créatures fabuleuses*  
*Atelier Ingres et les Modernes*
- p. 17 Lucas  
*Atelier peintures d'histoires*  
*Atelier pastel*
- p. 19 J.A.D Ingres, étude de tête de cheval  
J.A.D Ingres, Nemesis
- p. 21 Visite de l'exposition *Ingres et les Modernes*
- p. 23 Journée musée
- p. 25 nuit des musées 2009 : Jan trio
- p. 29 *Stage sténopé*

