



AMUSE-TOI DANS LES MUSÉES

Visite ludique

Pour réserver, contacter le Musée de l'Échevinage :
Sandra Duvernoy : 05.46.93.52.39

Pour organiser la visite vous pouvez contacter
Sabrina Lacoste, conseillère pédagogique en arts visuels :
06.61.19.46.61 ou sabrina.lacoste@ac-poitiers.fr

Ce dossier et les fiches ateliers sont disponibles
au musée et peuvent être téléchargées sur le site
de la Ville de Saintes :
<http://www.ville-saintes.fr>, rubrique culture/patrimoine



Musée de l'Échevinage

Cycles 1, 2 et 3

(Maternelles, CP, CE1, CE2, CM1, CM2, 6^e)

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

S'exprimer par le langage :

- Participer à un échange collectif
- Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente
- Utiliser le vocabulaire approprié au musée
- Formuler une description
- Donner son point de vue

Devenir élève :

- Respecter les autres
- Ecouter
- Adopter un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes du groupe
- Découvrir un lieu différent de l'école et respecter ses règles

Percevoir, sentir, imaginer, créer :

- Apprendre à voir, regarder
- Etablir des rapprochements entre deux objets sur le plan de la forme, de la matière, de la couleur, des éléments qui les composent.

Arts visuels :

- Développer du goût pour les activités artistiques.
- Découvrir différentes formes d'expression artistique.
- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques.
- Observer, comprendre et transformer des images.
- Exprimer ses émotions dans une production plastique, préciser ses intentions dans un projet collectif.
- S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art ; comparer quelques œuvres d'arts.
- Fabriquer, représenter et donner à voir, avec des langages plastiques et en exploitant les qualités expressives des outils, des matériaux et des supports.
- Mener un projet artistique.

Objectifs généraux

- Acquérir un vocabulaire approprié pour décrire une œuvre.
- Exprimer ses émotions.
- Développer les facultés d'attention et de concentration.
- Découvrir et connaître le patrimoine de sa ville.
- Respecter les règles liées au musée.

Organisation

Etape 1 : Découvrir le musée avec l'ensemble de la classe (voir Fiche enseignant n°1)

Etape 2 : Diviser la classe en deux groupes qui peuvent être répartis dans deux salles (salle des portraits et salle des paysages) :

- 1^{er} groupe : dossier pédagogique accompagné par un agent d'accueil du musée.
- 2^e groupe : dossier pédagogique accompagné par l'enseignant. Puis permutation des groupes.

Durée : environ 1 heure par animation, soit 2 heures en tout.

La préparation de la visite nécessite un rendez-vous préalable directement au musée ou par téléphone.

Prévoir des accompagnateurs supplémentaires le jour de la visite (au minimum 2).

Matériel pour la visite

Matériel fourni par le musée :

- dossiers pédagogiques
- photographies
- cartes imagées
- jeux
- planches à dessiner

Matériel que les enfants doivent apporter :

- crayon à papier
- gomme
- papier

Ce dossier et les fiches ateliers sont disponibles au musée et peuvent être téléchargées sur le site de l'Inspection Académique 17 (<http://www.ia17.ac-poitiers.fr>) ou sur le site de la ville de Saintes (<http://www.ville-saintes.fr>), rubrique culture/patrimoine

Déroulement

1 : Découvrir la salle avec l'ensemble du groupe (salle des paysages : voir fiche enseignant n°2 et salle des portraits : voir fiche enseignant n°3).

2 : Proposer des ateliers autour du paysage (en fonction du souhait de l'enseignant) :

Atelier A : Dossiers pédagogiques

Atelier B : Des photographies de détails sont distribués aux enfants qui vont devoir retrouver les tableaux correspondants.

Atelier C : Puzzles.

Atelier D : Carrés magiques

Atelier E : Retrouver un tableau décrit par un camarade. Les enfants, assis face à plusieurs tableaux, écoutent la description d'une peinture faite par l'un de leur camarade. La description terminée, ils doivent retrouver le tableau.

Atelier F : Donner un titre à un tableau après une analyse plastique ou d'après une simple observation (voir fiche enseignant n°2 ou n°3).

Atelier G : Dessiner un paysage, un portrait ou un détail de son choix.

Ateliers salle des paysages

Atelier H : Trouver les tableaux où sont représentés des animaux et nommer les animaux.

Ateliers salle des portraits

Atelier I : Mimer les tableaux : un ou plusieurs élèves choisissent un tableau, l'observent et prennent la pose du ou des modèles. Les autres élèves doivent deviner à quel tableau correspond cette pose. Les élèves spectateurs pourront rectifier, améliorer l'attitude, la posture de ceux qui miment le tableau.

Prolongements possibles en classe

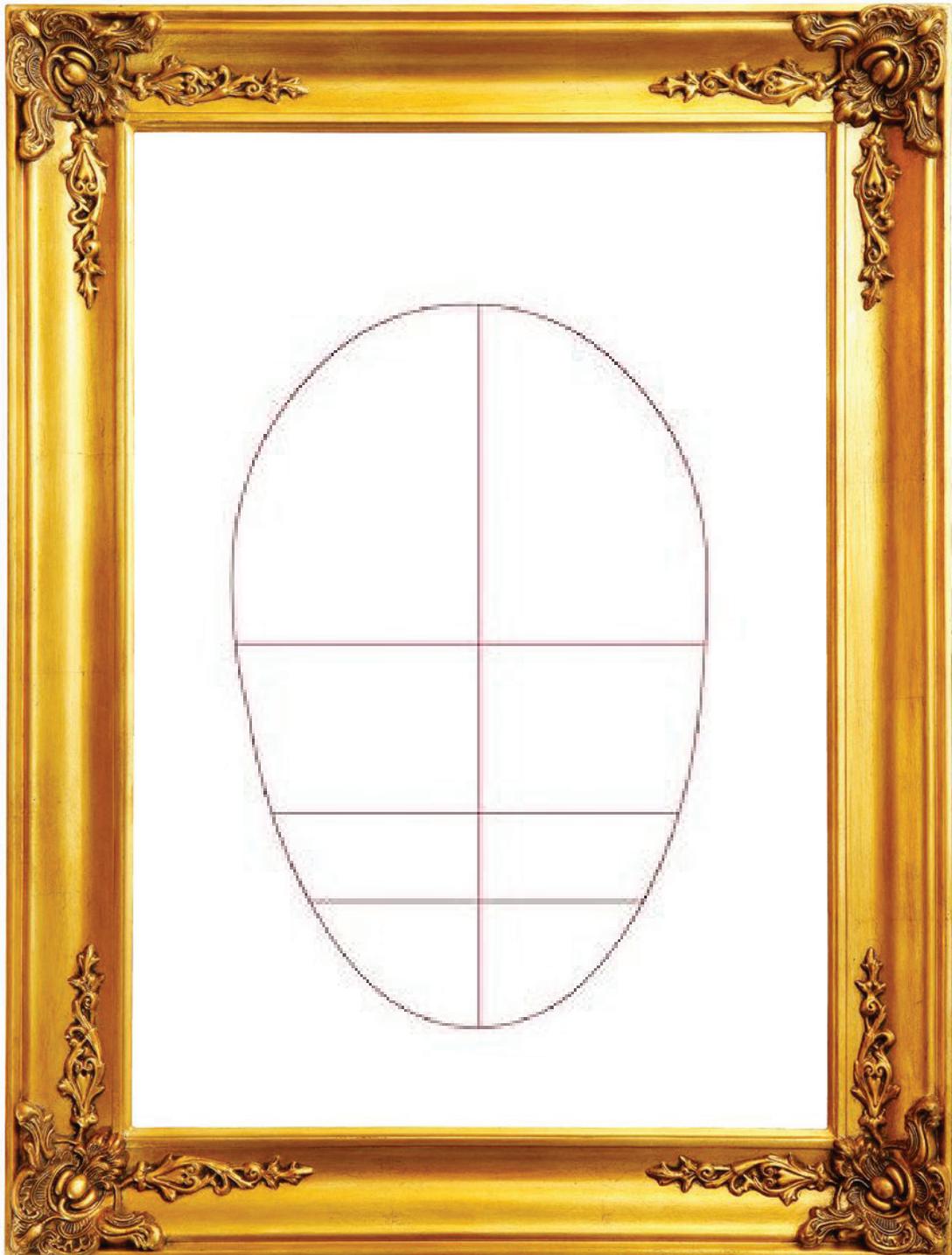
Voir le dossier pédagogique prolongement en classe.

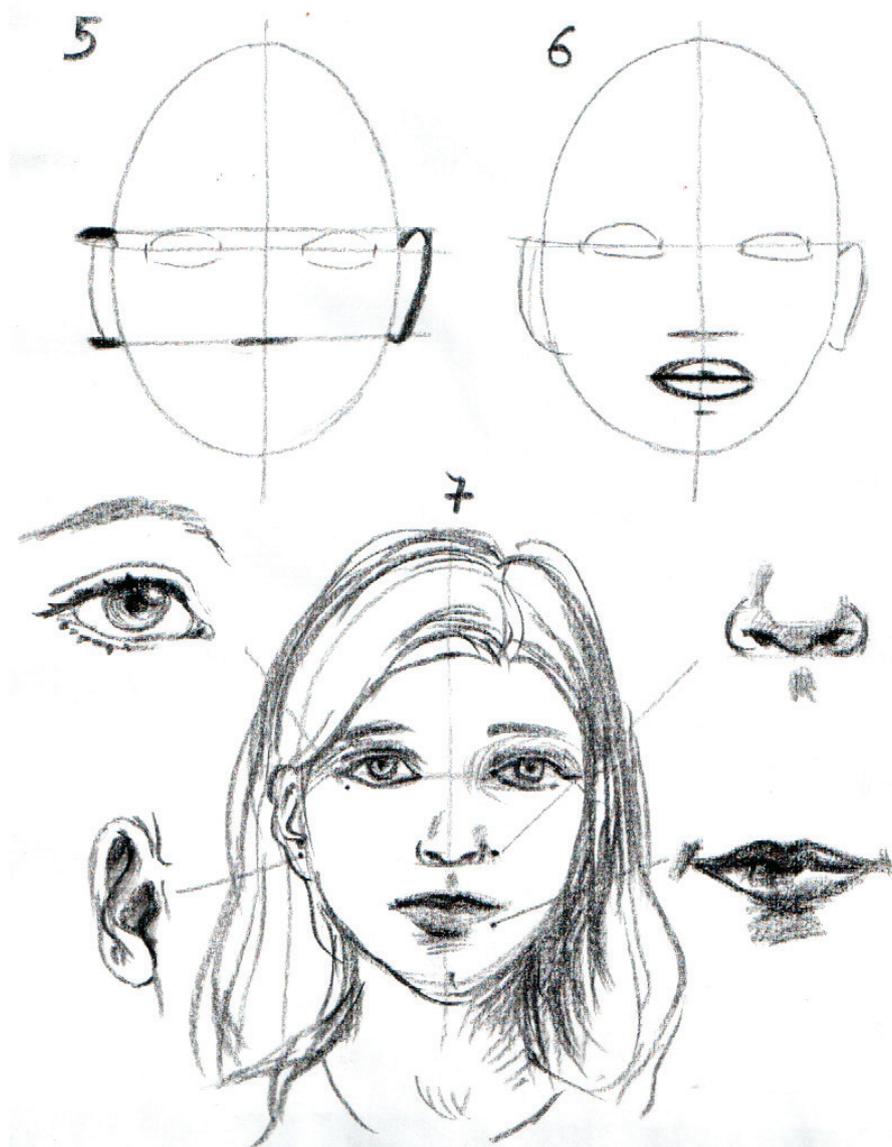
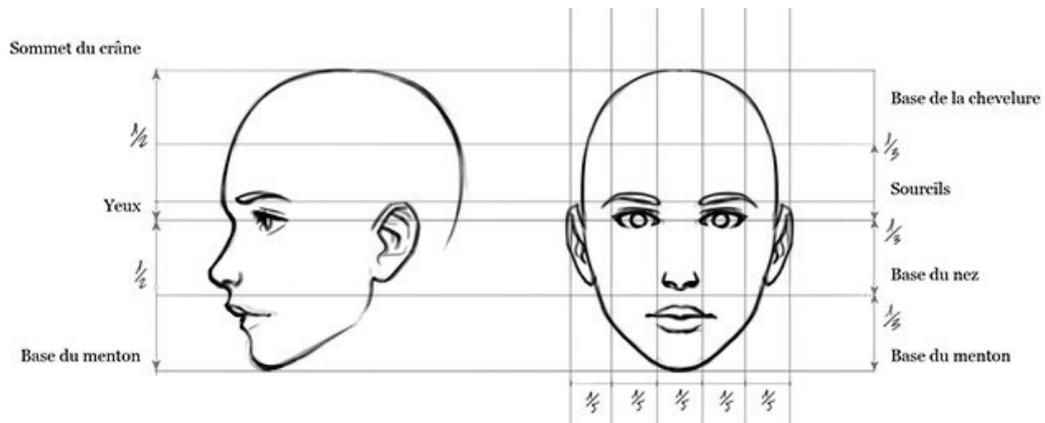
Le savais-tu ?

L'autoportrait est un portrait d'une personne qui l'a elle-même réalisé. Cette pratique se développe à la fin du Moyen-Âge grâce, notamment, à la diffusion du miroir (fin du 14^{ème} siècle).

Jeu n°1

Dessine dans ce cadre ton autoportrait.

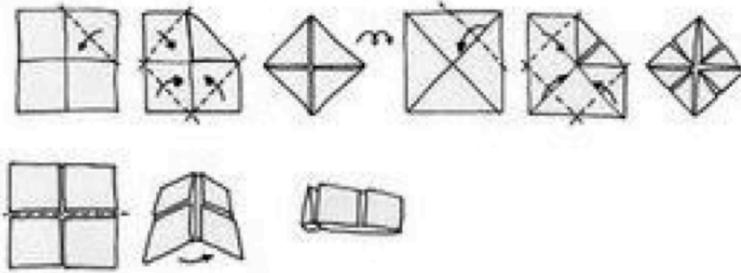




Jeu n°2

Réalise un carré magique sur le thème de la peinture.

Patron :



Coloriage	Dessin Question	Dessin Question	Coloriage
Dessin Question	Le musée de l'Echevinage		Dessin Question
Question Dessin			Question Dessin
Coloriage	Question	Question	Coloriage

Exemples de questions :

Qu'est-ce qu'un paysage ? Peux-tu citer 4 genres de peinture ?

Comment fais-tu la ligne d'horizon qui sépare le ciel de la terre ?

Peux-tu citer 2 types de paysages ? etc.

Idée d'organisation :

Ce jeu pourra être conçu en groupe ou individuellement.

Jeu n°3

Découpe cette femme ou ce chien et invente le paysage dans lequel tu l'imagines. Ce paysage peut être un dessin, une peinture ou un photo montage.



Jeu n°4

Rechercher des tableaux représentant des paysages, les comparer, les utiliser pour créer des jeux similaires à ceux proposés lors de la visite au musée.

Jeu n°5

Réaliser des collections de paysages, de portraits ou de natures mortes et les présenter (dans un classeur ou dans des boîtes).

Jeu n°6

Compléter les zones lacunaires de manière différente d'un tableau original.

Jeu n°7

Réaliser une production individuelle ou collective à la manière des artistes.

Jeu n°8

Travailler autour de la vie quotidienne au 19^{ème} siècle.

Jeu n°9

Travailler sur la notion de paysage, de portrait ou de nature morte.

Jeu n°10

Travailler sur le vocabulaire et la production d'écrits spécifiques aux paysages, aux portraits ou aux natures mortes.

Jeu n°11

Inventer des titres à partir des tableaux ou des extraits de tableaux.

Jeu n°12

Rechercher dans différentes revues des images, des photographies représentant des portraits de face, de profil, de trois-quart, en pied, jouer avec ces images, les transformer, les découper, créer des personnages nouveaux.

Jeu n°13

Photographier un camarade, faire une photo de groupe, de classe, rechercher l'originalité.

Jeu n°14

Imaginer l'histoire d'un personnage à partir d'un portrait, inventer une fiche d'identité.

CYCLES 1, 2 et 3

Fiche 1 : DECOUVERTE DU MUSEE

Rez-de-chaussée

VISITE LIBRE :

Les enfants découvrent librement l'espace et ses tableaux.

Les accompagnants écoutent leurs commentaires et répondent à leurs questions.

La visite du musée peut être préparée en classe autour d'une activité plastique. Par exemple, les enfants peuvent imaginer et créer un dessin à partir d'un détail de tableau et, le jour de la visite, retrouver le tableau correspondant au détail et le comparer à leur production.

OU

VISITE ACCOMPAGNEE PAR L'ENSEIGNANT :

- Où sommes-nous ? Qui connaît le nom de cet endroit ?

Nous sommes dans un musée : le musée de l'Echevinage. C'est un ancien hôtel de ville où se côtoient un beffroi daté de 1587 et une façade du XVIIIe siècle.

Dans ce musée sont rassemblées des œuvres réalisées entre le XVe et le début du XXe siècle.

- Qu'est-ce qu'un musée ?

Un musée est un bâtiment (établissement) dans lequel sont conservées et exposées des collections d'objets d'intérêt artistique, historique ou scientifique, dans le souci de transmettre des connaissances aux visiteurs.

- Etes-vous déjà allés dans un musée ? Qu'avez-vous vu ?

Des peintures, des sculptures, des objets...

- Qu'est-ce qu'une œuvre d'art ?

Une œuvre d'art est en général une création unique. Elle est le résultat d'un travail, qui permet à un homme ou à une femme de donner une forme visible ou audible à ses idées, ses sentiments, ses émotions ou ses centres d'intérêts.

L'art est souvent opposé au monde des objets utilitaires, quotidiens.

L'œuvre d'art crée un lien entre le spectateur et le créateur. Ses valeurs expressives et esthétiques s'adressent à l'esprit et à la sensibilité.

- Rappel des règles de comportement à adopter au sein d'un musée.

Informations complémentaires à destination de l'enseignant

Après la Renaissance, les hommes et les femmes qui créent deviennent plus indépendants et libres de leur choix de création. Leur savoir-faire est de moins en moins au service de personnes passant commandes (les nobles, le Roi, l'Eglise). Ils sont reconnus comme des artistes et osent donner leur propre vision du monde, exprimer leurs idées et préoccupations personnelles.

CYCLES 1, 2 et 3

Fiche 2 : DECOUVERTE DE LA SALLE DES PAYSAGES ET GUIDE D'OBSERVATION D'UN PAYSAGE

1^{er} étage

VISITE LIBRE :

Les enfants découvrent librement l'espace et ses tableaux.

Les accompagnants écoutent leurs commentaires et répondent à leurs questions.

OU

VISITE ACCOMPAGNEE PAR L'ENSEIGNANT :

Après avoir pris connaissance du lieu, les enfants se regroupent autour de l'enseignant.

- **Qu'avez-vous vu ?**

Des peintures, des vases, des meubles, une palette de peinture...

Des tableaux sont encadrés, d'autres ne le sont pas.

- **Que remarquez-vous à côté de chaque tableau ?**

LE CARTEL où on peut lire le nom de l'artiste, le titre de l'œuvre, l'année de sa réalisation, le format du tableau, le médium utilisé, le nom du propriétaire du tableau.

- **Comment sont mises en valeur les toiles ?**

Par un cadre plus ou moins élaboré (certaines œuvres ne sont pas encadrées), par l'éclairage.

- **Pourquoi certaines personnes font des tableaux ?**

Du Moyen-âge à la Renaissance, les peintres réalisaient des tableaux sur commande, ils étaient considérés comme des artisans. Par la suite, les peintres réalisent des peintures selon leurs envies et leur volonté et deviennent des artistes.

- **Quels outils utilisez-vous pour peindre à l'école ?**

Des pinceaux, des brosses, des rouleaux, des éponges, des chiffons, les mains...

- **Que représentent ces tableaux ?**

Définir avec eux le mot paysage. On peut accepter par exemple : « C'est une partie de la nature qui nous entoure, que l'on peut voir et qui se trouve à l'extérieur », « C'est une représentation de la nature avec la présence ou non de personnages, de constructions... », « C'est la représentation d'un site, naturel ou construit, réel ou imaginaire, avec ou sans personnages ».

Dans cette salle sont exposés des paysages qui représentent la campagne (paysage campagnard) ou la mer (paysage marin).

Informations complémentaires à destination de l'enseignant

Le paysage a longtemps appartenu au genre décoratif, la nature servait de décor au sujet principal du tableau.

Après la Renaissance, il devient le sujet unique du tableau où il exprime l'ordre et l'harmonie, il est idéalisé.

La nature devient le sujet de prédilection des Hollandais qui nous donnent à contempler des paysages réalistes.

Il faut attendre les impressionnistes, qui sortent de leurs ateliers et peignent directement dans la nature, pour imposer le paysage comme genre majeur de la peinture.

En classe on pourra montrer comment le paysage apparaît dans certaines œuvres en les observant, en les comparant et en les expliquant :

« La plaine de Crau » 1888 de Vincent Van Gogh

« Le bassin aux nymphéas » 1899 de Claude Monet

(Les reproductions et analyses de ces œuvres sont à votre disposition sur le site Internet de l'Inspection académique 17 : <http://www.ac-poitiers.fr>)

- **En peinture, connaissez-vous d'autres genres que le paysage ?**

- nature morte

- vanité

- scène historique, scène mythologique et allégorique, scène religieuse (visibles au rez-de-chaussée)

- scène de genre

- nu

- portrait et autoportrait (visibles au 2e étage)

- art animalier

Informations complémentaires à destination de l'enseignant : Les différents genres en peinture.

La nature morte : qui présente des objets inanimés, des fruits, des fleurs... des animaux morts.

La vanité : c'est une nature morte particulière, une composition allégorique qui exprime la brièveté de la vie sur terre, le temps qui passe, la mort. Cette fragilité est représentée par des objets symboliques (le crâne humain symbole de la mort est l'un des plus courants).

Les vanités dénoncent la relativité du savoir (livres, instruments scientifiques...), de la richesse, du pouvoir (argent, bijoux, armes, couronnes, sceptres...), des plaisirs (vin, instruments de musique...).

Elles évoquent le caractère transitoire de la vie humaine (sablier, bougie, montre, lampe à huile, squelette, fleur...) et peuvent contenir des éléments qui sont les symboles de la résurrection et de la vie éternelle (épis de blé, couronnes de lauriers...).

La scène historique : jusqu'au XIXe siècle, la peinture d'histoire est la peinture par excellence. Les scènes historiques traduisent la grandeur de la Royauté, de l'Empire ou de la République. Le peintre glorifie les faits et les gestes les plus nobles, compose de grandes actions humaines et peint de brillants sujets dignes d'intérêt.

La scène mythologique et allégorique : pendant la Renaissance, les artistes s'inspirent de l'art gréco-romain pour célébrer le plaisir des puissants et le retour à un ordre antique idéal dans lequel règne l'harmonie entre l'homme et la nature. L'allégorie, procédé de personnification d'une idée morale, philosophique ou religieuse est utilisée par le peintre pour composer des sujets spirituels.

La scène religieuse : elle prédomine dans la peinture jusqu'à la fin de la Renaissance. En effet, les principales commandes faites aux peintres sont pour les lieux de culte. Le peintre illustre la foi et évoque la présence divine. Les artistes qui travaillent au service des ordres religieux utilisent différents supports selon les époques : retable, vitrail, icône.

La scène de genre ou de vie : donne à voir la vie quotidienne simple et populaire (travaux, loisirs, divertissements...). Elle raconte la vie des humbles et des anonymes.

Le nu : il décrit la beauté formelle du corps humain. Corps idéal représenté dans l'Antiquité, corps réaliste au XIXe siècle. Ce genre nous permet de voir l'évolution des critères de beauté.

Le portrait : c'est un genre très ancien. L'art du portrait est celui de la capture de la ressemblance physique et psychologique du modèle. Au XVIe siècle, la mode des portraits peints et dessinés en France se propage à travers l'Europe.

L'autoportrait : il concrétise matériellement le regard que le peintre porte sur lui-même en se choisissant comme modèle. Parfois il se glisse dans une œuvre. Il lui permet aussi de se positionner en tant qu'artiste dans la société.

L'art animalier : présent depuis la Préhistoire, il se caractérise par la représentation d'animaux familiers, domestiques, ou sauvages.

- **Savez-vous quand les peintres ont commencé à peindre des paysages à l'extérieur de leur atelier ?**

A la fin du XIXe siècle, les innovations dans le matériel, chevalet léger et couleur en tube de zinc, permettent à l'artiste de sortir de son atelier pour peindre. Les peintres sont captivés par la nature, le mouvement et la modernité. Ils cherchent à traduire les impressions fugitives liées à un moment précis et éphémère.

Les peintres de l'école de Barbizon élèvent la peinture du paysage au même rang que celui du portrait ou de la peinture de genre, ouvrant ainsi la voie à l'impressionnisme.

- **Est-ce que tous les tableaux représentent les mêmes paysages ?**

Non. Certains nous montrent la mer, d'autres la campagne.

Il y a différents types de paysages en peinture, pourriez-vous les nommer ?

Quatre types de paysages : campagnard, marin, urbain et montagnard.

- **Y-a-t-il une suite logique, une histoire dans cet accrochage ?**

Les paysages accrochés ont été peints à des époques différentes. Une chronologie est respectée.

Les tableaux d'un même peintre ont été regroupés.

Informations complémentaires à destination de l'enseignant : Gustave Courbet et Louis Auguste Auguin

Gustave Courbet (1819-1877), grand maître de l'école réaliste, fait apparaître sur ses toiles les clochers de Saint-Pierre, de Saint-Eutrope et les bords de Charente durant son passage à Saintes entre 1862 et 1863.

Jean-Baptiste Camille Corot (1796-1875), a eu pour disciple Louis-Auguste Auguin (1824-1903). Considéré comme le peintre de la Saintonge, Auguin est le chef de file de l'école bordelaise du paysage. Hippolyte Pradelles (1824-1912) rencontre Louis-Auguste Auguin vers 1860 et reçoit les conseils éclairés de celui-ci. Ils sont venus peindre sur le motif, aux côtés de Gustave Courbet à Port-Berteau et dans ses environs. Suite à ces rencontres, leurs œuvres furent exposées à l'hôtel de ville de Saintes en janvier 1863.

Cette exposition souligna les influences immédiates que Courbet et Corot exerçaient sur leurs disciples Saintais.

Pour Louis-Auguste Auguin, la campagne est une réalité matérielle palpable : le rocher réclame une traduction rude et solide (« La Roche, site saintongeais »), les frondaisons sont des masses compactes dont il faut restituer la densité par des moyens appropriés.

Ses motifs de prédilection, la dune et la forêt, recherchés loin de la ville, témoignent de son besoin de liberté.

Ce pays natal lui inspire une peinture hantée par l'opposition entre le littoral et l'arrière-pays, tantôt ombreuse et nourrie, tantôt claire et sereine : des vues rapprochées sur un morceau de nature découpée, des panoramas profonds offrant une succession de plans échelonnés. Ainsi espaces bloqués par les roches calcaires ou dunes ouvertes sur l'horizon infini de l'Atlantique construisent sa vision contrastée de la Saintonge.

Il sait rendre l'austérité des grèves désertes, la tristesse des terres nues. « Sa mise en page », l'horizontalité du continent, donne une assise puissante au paysage et nous donne à contempler l'espace, son infini, sa solitude.

GUIDE D'OBSERVATION D'UN PAYSAGE

- **Le support :**

- Donner la forme du support.

- **Les matières, médiums :**

- Lister les différentes matières qui existent (exemple : l'encre, le fusain, la peinture, la gouache utilisée à l'école, etc.)
- Donner la matière utilisée pour ce tableau.
- Dire si elle est terne, brillante et si elle laisse voir le support.

- **Les outils :**

- Lister les différents outils utilisés par les peintres, lister ceux utilisés à l'école.
- Donner l'outil utilisé pour ce tableau.

- **Le geste :**

- Repérer les traces du geste et avec quel outil il a été réalisé.
- Exprimer quels effets provoquent ces traces d'outil

- **Les éléments :**

- Observer, rechercher et énumérer les éléments qui composent le tableau.
- Comparer leur emplacement.
- Définir si cette peinture est abstraite ou figurative. Pourquoi ?
- Dire quel élément attire le plus le regard. Pourquoi ?
- Regarder où sont placés les éléments principaux. Dans la partie centrale ?
- Repérer les personnages, dire qui ils sont et ce qui nous permet de l'affirmer.
- Essayer de raconter ce qu'ils sont en train de faire (observer les attitudes, les postures, leur place par rapport à d'autres éléments du paysage, par rapport à d'autres personnes).
- Repérer les animaux. Dire si leur présence est importante et et les renseignements qu'elle apporte.

- **Le point de vue :**

- Trouver où se situe le peintre par rapport au sujet qu'il a choisi.
- Dire si le regard est frontal (si l'angle de vision se trouve de niveau), en plongée, ou en contre-plongée.

- **Le cadrage :**

- Définir si l'artiste a peint un paysage d'ensemble ou un détail du paysage.
Plan d'ensemble, plan moyen, gros plan ?

- **La perspective :**

- Mettre en évidence la notion de profondeur.
- Découvrir les différents plans (1er plan, 2e plan ou plan moyen, 3e plan ou arrière plan).
- Montrer les différences de teintes, de netteté, de détails : le peintre met en évidence l'éloignement par le manque de détails, le flou, les couleurs claires, les éléments de petite taille.
(En général le 1er plan est plus foncé que l'arrière plan, on y distingue bien les formes et les détails, le 3e plan est plus flou).

- **Les lignes de construction:**

- Distinguer les lignes de construction fortes. Horizontales, verticales et obliques.
- Repérer et localiser la ligne d'horizon. Définir de quelle manière elle partage le paysage.
- Repérer les lignes de fuite et situer vers quel point vers elles convergent.
- Remarquer les symétries.

- **La lumière :**

- Désigner quel est le paysage qui vous paraît le plus lumineux. Pourquoi ?
- Définir et montrer le clair, l'obscur.
- Comparer l'importance du ciel dans les tableaux.
- Comparer paysages marins et campagnards et repérer les plus lumineux.

- **Les couleurs :**

- Nommer les couleurs que vous reconnaissez.
 - Définir et nommer les couleurs primaires et secondaires.
- En classe on pourra montrer un cercle chromatique, rappeler la notion de couleurs complémentaires, les effets produits.
- Nommer les couleurs avec lesquelles on fabrique du vert.
 - Nommer la couleur qu'il faut ajouter pour en éclaircir une autre.
 - Regarder si les couleurs sont contrastées.
 - Regarder si la palette est restreinte ou large.
 - Dire si les couleurs sont réalistes, si elles correspondent à celles que l'on voit dans la nature.
 - Exprimer quelles sensations provoquent les couleurs (tranquillité, chaleur, froid, calme...).

- **Donner ses impressions :**

- A-t-on une sensation particulière en regardant ce tableau ? Par quoi est-elle produite ?
- Quel tableau nous plaît le plus ? Pourquoi ?

CYCLES 1, 2 et 3

Fiche 3 : DECOUVERTE DE LA SALLE DES PORTRAITS ET GUIDE D'OBSERVATION D'UN PORTRAIT

2e étage

VISITE LIBRE :

Les enfants découvrent librement l'espace et ses tableaux.

Les accompagnants écoutent leurs commentaires et répondent à leurs questions.

OU

VISITE ACCOMPAGNEE PAR L'ENSEIGNANT:

Après avoir pris connaissance du lieu, les enfants se regroupent autour de l'enseignant.

- **Qu'avez-vous vu ?**

Des tableaux, des peintures.

- **N'y a-t-il que des tableaux dans cette salle ?**

Il y a aussi une sculpture.

- **Pourriez-vous expliquer la différence entre une peinture et une sculpture ?**

La peinture c'est plat, la sculpture c'est un volume.

Deux types de sculptures : le relief et la ronde-bosse.

Le relief est attaché à un arrière plan. Il y a le bas-relief qui se détache légèrement de l'arrière plan et le haut-relief dont les formes sont quasiment complètes mais restent attachées au fond.

La ronde-bosse est une sculpture dont on peut faire le tour et qui repose sur le sol ou sur un socle. Elle propose plusieurs points de vue, alors que la peinture est difficilement contournable.

- **Que remarquez-vous à côté de chaque tableau ?**

LE CARTEL où on peut lire le nom de l'artiste, le titre de l'œuvre, l'année de sa réalisation, le format du tableau, le médium utilisé, le nom du propriétaire du tableau.

- **Comment sont mises en valeur les toiles ?**

Par un cadre plus ou moins élaboré (certaines œuvres ne sont pas encadrées), par l'éclairage.

- **Pourquoi certaines personnes font des tableaux ?**

Du Moyen-âge à la Renaissance, les peintres réalisaient des tableaux sur commande, ils étaient considérés comme des artisans. Par la suite, les peintres réalisent des peintures selon leurs envies et leur volonté et deviennent des artistes.

- **Que représentent les tableaux ?**

Des portraits.

- En peinture, connaissez-vous d'autres genres que le portrait ?
- paysage (visible au 1e étage)
- nature morte
- vanité
- scène historique, scène mythologique et allégorique, scène religieuse (visibles au rez-de-chaussée)
- scène de genre
- nu
- art animalier

Informations complémentaires à destination de l'enseignant : Les différents genres en peinture

Le paysage : C'est la représentation d'un site, naturel ou construit, réel ou imaginaire, avec ou sans personnage. Le paysage a longtemps appartenu au genre décoratif, la nature servait de décor au sujet principal du tableau. Après la Renaissance, il devient le sujet unique du tableau où il exprime l'ordre et l'harmonie, il est idéalisé. La nature devient le sujet de prédilection des Hollandais qui nous donnent à contempler des paysages réalistes. Il faut attendre les impressionnistes, qui sortent de leurs ateliers et peignent directement dans la nature, pour imposer le paysage comme genre majeur de la peinture.

La nature morte : qui présente des objets inanimés, des fruits, des fleurs... des animaux morts.

La vanité : c'est une nature morte particulière, une composition allégorique qui exprime la brièveté de la vie sur terre, le temps qui passe, la mort. Cette fragilité est représentée par des objets symboliques (le crâne humain symbole de la mort est l'un des plus courants).

Les vanités dénoncent la relativité du savoir (livres, instruments scientifiques...), de la richesse, du pouvoir (argent, bijoux, armes, couronnes, sceptres...), des plaisirs (vin, instruments de musique...).

Elles évoquent le caractère transitoire de la vie humaine (sablier, bougie, montre, lampe à huile, squelette, fleur...) et peuvent contenir des éléments qui sont les symboles de la résurrection et de la vie éternelle (épis de blé, couronnes de lauriers...).

La scène historique : jusqu'au XIXe siècle, la peinture d'histoire est la peinture par excellence. Les scènes historiques traduisent la grandeur de la Royauté, de l'Empire ou de la République. Le peintre glorifie les faits et les gestes les plus nobles, compose de grandes actions humaines et peint de brillants sujets dignes d'intérêt.

La scène mythologique et allégorique : pendant la Renaissance, les artistes s'inspirent de l'art gréco-romain pour célébrer le plaisir des puissants et le retour à un ordre antique idéal dans lequel règne l'harmonie entre l'homme et la nature. L'allégorie, procédé de personnification d'une idée morale, philosophique ou religieuse est utilisée par le peintre pour composer des sujets spirituels.

La scène religieuse : elle prédomine dans la peinture jusqu'à la fin de la Renaissance. En effet, les principales commandes faites aux peintres sont pour les lieux de culte. Le peintre illustre la foi et évoque la présence divine. Les artistes qui travaillent au service des ordres religieux utilisent différents supports selon les époques : retable, vitrail, icône.

La scène de genre ou de vie : donne à voir la vie quotidienne simple et populaire (travaux, loisirs, divertissements...). Elle raconte la vie des humbles et des anonymes.

Le nu : il décrit la beauté formelle du corps humain. Corps idéal représenté dans l'Antiquité, corps réaliste au XIXe siècle. Ce genre nous permet de voir l'évolution des critères de beauté.

Le portrait : c'est un genre très ancien. L'art du portrait est celui de la capture de la ressemblance physique et psychologique du modèle. Au XVIe siècle, la mode des portraits peints et dessinés en France se propage à travers l'Europe.

L'autoportrait : il concrétise matériellement le regard que le peintre porte sur lui-même en se choisissant comme modèle. Parfois il se glisse dans une œuvre. Il lui permet aussi de se positionner en tant qu'artiste dans la société.

L'art animalier : présent depuis la Préhistoire, il se caractérise par la représentation d'animaux familiers, domestiques, ou sauvages.

- **Savez-vous quand les peintres ont commencé à peindre des portraits ?**

Il existe des portraits depuis l'antiquité (exemple : sur les monnaies). Au Moyen-âge, les rois et les princes faisaient peindre leur portrait. Cela signifiait qu'ils exerçaient un pouvoir politique ou religieux. Les peintres étaient attachés au service d'un roi ou d'un prince et n'avaient pas le choix du sujet.

A partir du XVe siècle, les notables, banquiers, marchands faisaient eux aussi peindre leur portrait. Il fallait avoir les moyens financiers d'engager un portraitiste.

Dès la fin du XIXe siècle, les peintres représentaient leurs amis, parents, peignant de moins en moins sur commande.

- **Quel est le procédé technique qui peut remplacer le portrait peint ?**

La photographie.

Inventée au XIXe siècle, elle permet de rendre la précision des traits et de démultiplier les représentations.

- **Quelle est la différence entre les deux espaces de l'exposition ?**

On trouve dans le premier espace des portraits de femmes et d'hommes adultes. Dans le suivant, ce sont des portraits d'enfants et d'adolescents qui sont accrochés.

- **Trouvez-vous une suite logique, une histoire dans cet accrochage ?**

L'accrochage suit un ordre chronologique.

On trouve dans cette salle des portraits en pied, dont certains en pied « rapproché », des portraits de dos, des portraits représentant le visage ou le buste, des auto-portraits et des portraits de femmes légèrement dénudées.

GUIDE D'OBSERVATION D'UN PORTRAIT

- **Le support :**

- Quelle est la forme du tableau ?

- **Les matières, médiums :**

- Quelles sont les différentes matières qui existent (exemple : l'encre, le fusain, la peinture, la gouache utilisée à l'école, etc.) ?
- Quelle est la matière utilisée pour ce tableau ?
- Est-elle terne, brillante ? Laisse-t-elle voir le support ?

- **Les outils :**

- Quels sont les différents outils utilisés par les peintres, ceux utilisés à l'école ?
- Quel est l'outil utilisé pour ce tableau ?

- **Le geste :**

- Peut-on voir les traces du geste et avec quel outil il a été réalisé ?
- Quels effets provoquent ces traces d'outil ?

- **Le sujet :**

- Est-ce un portrait d'enfant, d'adulte, de femme, d'homme, de personne âgée ou jeune ?
- Est-ce le portrait d'un individu ou de plusieurs personnes ?
- Est-ce une personne connue ou anonyme ? Comment peut-on le savoir ?
- Est-ce une personne identifiable ou un personnage imaginaire ?

- **Le cadrage :**

- Que voit-on du sujet ? Le visage, le buste, en demi-grandeur, en pied ?

- **Le point de vue :**

- Comment se positionne le peintre par rapport au sujet qu'il a choisi ?
- Nous donne-t-il à voir la personne de manière frontale, par-dessus (en plongée) ou par-dessous (contre-plongée) ?
- Le choix du point de vue ajoute-t-il une impression supplémentaire (grandeur, puissance) ?

- **La posture :**

- Quelle est la position de la personne ? De face, de profil, de trois-quart, de dos ?

- **L'attitude :**

- Est-elle immobile ou en action ?
- Quelle est la position de ses mains ? Ce détail aide-t-il à l'interprétation du tableau ?

• L'expression :

- Où est dirigé son regard ? Est-ce que son expression est particulière ?

• Les accessoires :

- Les vêtements sont-ils détaillés ? Donnent-ils des indications sur la personne représentée (son milieu social, ses activités, sa personnalité)?
- Quels objets voyez-vous? Où sont-ils placés ? Donnent-ils des indications sur la personne représentée (son milieu social, ses activités, sa personnalité)?

• Le fond, le décor :

- Comment est le fond ? Est-il uni ou représente-t-il un décor ?
- Est-ce un décor d'intérieur ou d'extérieur ?
- Comment est placée la personne par rapport aux éléments du décor ?
- Est-ce que les éléments du décor confirment les hypothèses émises sur la personne représentée?

• Portrait réel ou imaginaire :

- Est-ce un portrait réaliste ou non ?
- Nommer les différentes parties du corps et du visage tout en les montrant.
- Quels sont les éléments qui ne paraissent pas réels (couleurs, formes, postures, accessoires, décors, etc.)?

• Les couleurs :

- Quelles sont les couleurs que vous reconnaissez ?
- Quelles sont les couleurs primaires et secondaires ?
En classe on pourra montrer un cercle chromatique, rappeler la notion de couleurs complémentaires et les effets produits.
- Avec quelles couleurs fabrique-t-on du vert ?
- Quelle couleur faut-il ajouter pour en éclaircir une autre ?
- Est-ce que les couleurs sont contrastées ?
- La palette est-elle restreinte ou large ?
- Est-ce que les couleurs sont réalistes ? Correspondent-elles à celles que l'on voit dans la nature ?
- Quelles sensations provoquent les couleurs (tranquillité, chaleur, froid, calme, etc.) ?

• La lumière :

- Quel portrait vous paraît le plus lumineux ? Pourquoi ?
Définir et montrer le clair, l'obscur.
- Peut-on déterminer la source de la lumière (lampe, fenêtre, bougie, etc.)?
- Eclaire-t-elle un élément particulier ? Pourquoi ?

• Donner ses impressions :

- A-t-on une sensation particulière en regardant ce tableau ? Par quoi est-elle produite ?
- Quel tableau nous plaît le plus ? Pourquoi ?