

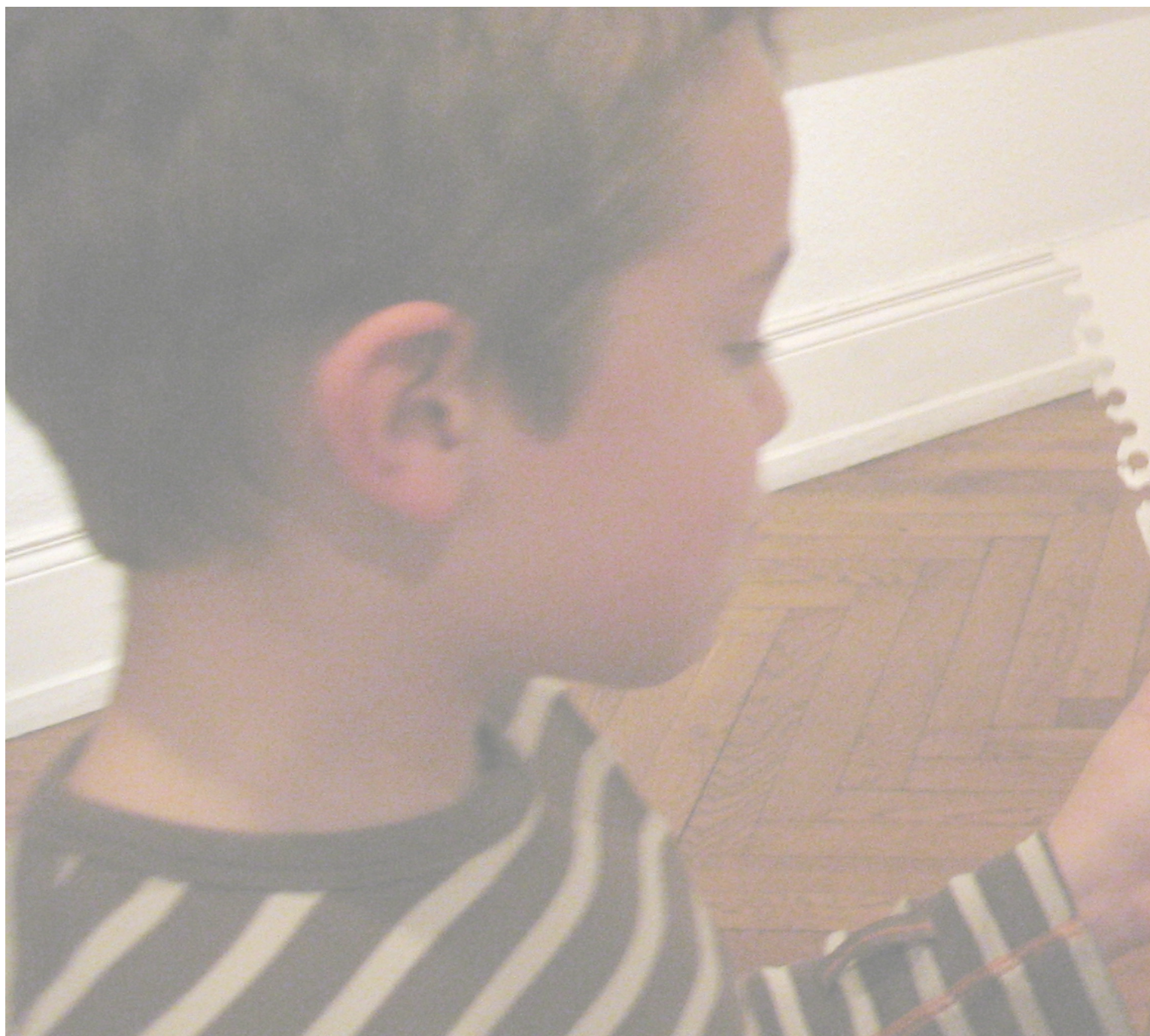


Dépisteurs de toiles

**Carnet de
l'accompagnateur**

VILLE DE
MULHOUSE

Ateliers Pédagogiques
d'Arts Plastiques



Remerciements à

Tous les enfants participants du site périscolaire élémentaire Freinet pour la réalisation des peintures et le test du jeu.

Joël Delaine, Conservateur des Musées Municipaux de Mulhouse et
Lionel Pinero, Assistant de Conservation pour la rédaction
des biographies des peintres.

Jean-Jacques Freyburger, Conseiller Pédagogique en Arts Visuels pour son aide

Henri Walliser, Plasticien pour la réalisation des séances de peinture au Musée.

Mars 2007



Conception et réalisation du jeu: Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques
Caroline Brendel, Julie Wienhoeft, Cyrille Saint-Cricq

Réalisation des *livrets accompagnateur/enfant/d'activités*: Cyrille Saint-Cricq
Crédit Photographique: Cyrille Saint-Cricq

Personnages / Objets / Animaux

Chérif: descendant de Mahomet par sa fille Fatima. C'est aussi un souverain ou un prince arabe.

Peintre: un artiste-peintre (ou peintre) est une personne qui pratique la peinture, discipline des Beaux-Arts, comme activité de loisir (peintre amateur) ou comme métier (peintre professionnel).

Velours: étoffe de coton, laine, soie, etc. qui présente généralement à l'envers une surface mate et lisse, à l'endroit une surface lustrée et moelleuse, formée de poils courts, dressés, serrés.

Tableau: oeuvre picturale réalisée sur un support autonome (panneau de bois, toile tendue sur un châssis).

Architecture: ensemble d'un bâtiment et de ses caractères architecturaux typiques, ou bien ses différentes parties.

Gibier: c'est l'ensemble des animaux sauvages que l'on chasse, notamment pour en consommer la viande. Il y a le gibier à plumes, les oiseaux (canards sauvages, faisans, tourterelle, perdrix...) et le gibier à poils, les mammifères (lapin de garenne, lièvre, sanglier, chevreuil, biche, daim...).

Étoffe: matière textile servant à l'habillement, à l'ameublement et à la décoration.

Divers

Métaphores : une métaphore est une figure de sens dans lequel un mot qui a habituellement un sens A est utilisé avec un sens B. Cette substitution se fait sur la base de propriétés communes aux deux termes (autrement dit, la métaphore suppose toujours une comparaison implicite).

Diaphane : qui laisse passer à travers soi les rayons lumineux. Comme transparent.

Symbole : objet, image, signe qui figure ou évoque quelque chose (exemple: les lauriers sont le symbole de la gloire).

Fioriture : détail ornemental aux formes extrêmement contournées et d'une complication parfois excessive pour agrémenter ou dénaturer quelque chose.



Règles du jeu

Préparation du jeu

1- L'accompagnateur doit en amont préparer les enfants à la venue au Musée. Il doit leur expliquer les différents genres en peinture mais aussi le vocabulaire. Pour cela, il peut remettre à chaque enfant le carnet d'activité.

2- Au musée, l'accompagnateur choisit un lieu de rendez-vous, réunit les enfants et reprend avec eux les différents genres et le vocabulaire vu précédemment.

Il peut s'aider de la fiche **démarrage** (dans la boîte du jeu).

3- L'accompagnateur présente les règles aux enfants

4- L'accompagnateur divise son groupe en 4 équipes et désigne une chef de groupe.

Les déplacements au sein du Musée sont autorisés au 1^{er} étage en respectant les règles de vie du Musée des Beaux-Arts, auxquelles les enfants devront adhérer.

Suivant le niveau, l'accompagnateur choisit parmi les 2 jeux de cartes indices:

F (facile) ou **D** (difficile).

4- L'accompagnateur rappelle le point de rendez-vous, mélange les cartes et distribue à chaque équipe:

- cinq *cartes indices* avec un numéro différent,
- un carnet de groupe

Ces cartes indices décrivent les 4 tableaux sous 5 aspects différents:

- **L'identité** (*carte indices 1*)
- **La composition** (*carte indices 2*)
- **Les couleurs** (*carte indices 3*)
- **Les objets / animaux / personnages** (*carte indices 4*)
- **Les actions** (*carte indices 5*)

Pour aider les enfants à repérer les tableaux du jeu, des gommettes de couleur sont collées sous les cartels. Toutefois certains tableaux marqués sont des leurres.

Tableau

Cartel: étiquette ou plaquette apposée à côté d'une oeuvre exposée dans un musée qui permet de l'identifier: artiste, titre, date, technique, dimensions, provenance.

Palette: mince plaque de bois, de métal, de forme ovale, souvent percée d'un trou permettant le passage du pinceau, sur laquelle le peintre dispose et mélange ses couleurs. C'est aussi l'ensemble des couleurs, gamme, harmonie de tons dont un peintre se sert habituellement pour ses compositions.

Clair-obscur: technique de peinture dans un tableau qui permet par un fort contraste de lumière, de faire ressortir un sujet devant un fond sombre.

Reflet: image formée sur une surface réfléchissante: miroir, eau, vitre ...

Composition plastique

Premier plan: ce qui se trouve au tout devant de la scène d'un tableau (exemple un personnage).

Second plan: ce qui se trouve au milieu d'une scène d'un tableau (des maisons).

Arrière plan: ce qui se trouve tout au fond d'une scène dans un tableau (des montagnes).

Contraster: être en opposition, en contraste; s'opposer.

Position de ¾: le sujet est légèrement de côté. Pas complètement de face ni de profil (côté) entre les deux.

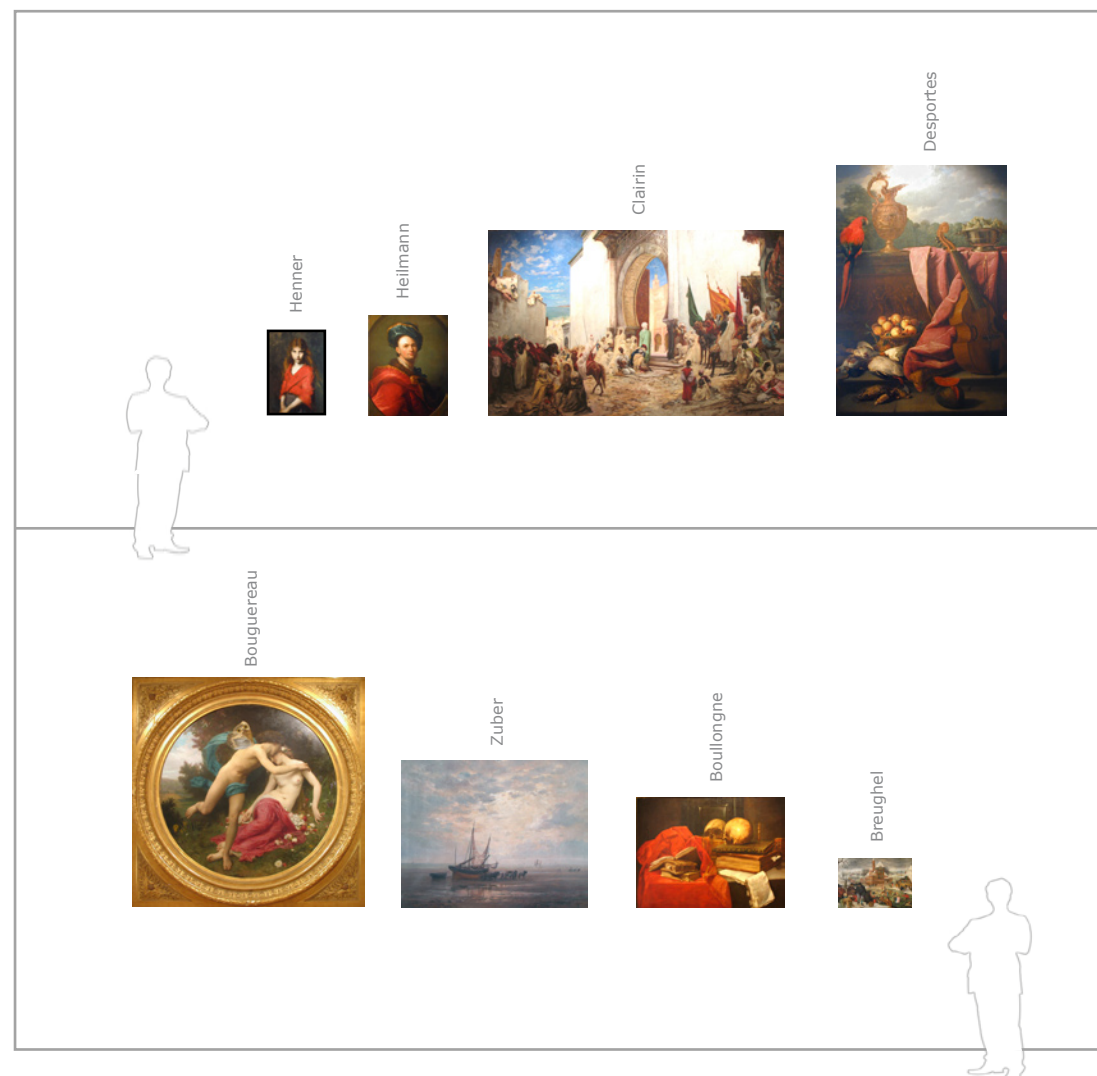
Horizon: ligne droite où le ciel et la terre semblent se rejoindre.

Couleurs

Les couleurs chaudes tendent à ressortir sur les couleurs froides comme le clair le fait sur le sombre.

Couleurs chaudes sont principalement le jaune, le rouge, l'orange.

Couleurs froides sont principalement le bleu, le vert et le violet.



Chaque carte est un indice pour retrouver le tableau auquel elle correspond, toutefois, un regard attentif des tableaux est nécessaire pour éviter de tomber dans les nombreux pièges !

Début du jeu

4 - Chaque équipe doit placer en premier, la *carte indice* 1 sous le bon tableau. Pour cela, elle doit s'aider du livret à la page Genres et des cartels collés à côté des tableaux.

La carte 1 posée, l'équipe peut se mettre en quête des autres tableaux en fonction des 4 cartes restantes. Maintenant la recherche peut se faire suivant un ordre choisit ou non.

Si une équipe ne trouve pas l'emplacement d'une carte, elle la met de côté et continue avec les autres cartes. Si en dernier, la carte n'a toujours pas trouvé son tableau, l'accompagnateur peut apporter son aide (mais pas la réponse!).

5- Quand les équipes ont déposé leur 5 cartes sous les tableaux, elles rejoignent le point de rendez-vous fixé par l'accompagnateur et attendent calmement le retour des autres groupes.

6- L'accompagnateur vérifie si les cartes indices sont bien placées.

7- Quand toutes les équipes ont fini, l'accompagnateur propose à l'ensemble des enfants, un parcours dans la Collection du Musée. Chaque équipe présente un tableau. L'équipe se place à côté du tableau et lit à voix haute, dans l'ordre les 5 *cartes indices*.

L'accompagnateur valide les réponses et apporte des éléments supplémentaires sur l'oeuvre, la technique ou la vie du peintre. Les enfants des autres équipes peuvent s'exprimer, commenter ou poser des questions.

8- Après ce temps de mise en commun, d'échanges qui permet un retour au calme et l'accompagnateur propose aux enfants une activité artistique (page 25 ou bien dans le *carnet activités* des enfants).

Les genres

Nature morte: genre pictural qui consiste en la représentation d'objets naturels ou manufacturés, de telle sorte qu'ils sont le principal ou le seul sujet d'un tableau ou d'une photographie.

Les premières traces de natures mortes sont visibles dans de nombreuses fresques ou mosaïques romaines, notamment celles de Pompéi. Si cette dénomination de nature morte est partagée par les historiens italiens, les auteurs anglais et allemands préfèrent parler de «vie immobile».

La nature morte apparaît comme une catégorie autonome, détachée progressivement de la peinture religieuse au cours du XVI^e siècle et située au plus bas de la hiérarchie des genres, bien après le portrait, le paysage et la peinture d'histoire.

Portrait: genre artistique qui regroupe des représentations de personnes sculptées, peintes, dessinées...

Le portrait, tout au long de son histoire, oscille entre le souci de l'imitation du caractère plus ou moins réaliste et celui de l'idéalisation du modèle. Au temps des rois, seuls les gens riches faisaient faire leur portraits pour montrer leur puissance.

Le peintre essayait de représenter les personnes le mieux possible (vraisemblance). A partir du XV^e siècle, le portrait connaît une large diffusion grâce à la Renaissance.

Un portrait peut être : une photo, un tableau, un texte (le portrait d'un personnage dans un roman ou dans un conte), un film.

Autoportrait: le sujet de la peinture c'est le peintre lui-même.

Paysage: représentation d'un site naturel ou construit, réel ou imaginaire avec ou sans personnage, quelle que soit la technique artistique utilisée.

Ignoré dans la Grèce antique, le paysage appartient, à Rome, au genre décoratif.

A l'époque byzantine, les scènes sacrées se déroulent dans un espace intemporel. Les allusions à la nature sont rares. Au XIV^e siècle, le paysage a encore une valeur très symbolique. Les montagnes et les rivières sont souvent fortement idéalisées, mais on voit apparaître, dans la fresque italienne comme dans la tapisserie française, des détails d'un réalisme nouveau : rochers, fleurs, arbres et animaux.

Les paysages impressionnistes constituent l'apogée le plus caractéristique et le plus parfait accomplissement du genre. Ils en marquent aussi l'apogée: sous l'influence des précurseurs que sont Boudin, Corot, Courbet et Turner, les artistes impressionnistes, Monet, Pissaro, Sisley, Renoir, vont définitivement imposer l'évocation de la nature comme genre majeur de la peinture.

Pour l'artiste impressionniste, la gageure est de fixer sur la toile un reflet fugitif, de donner forme au spontané. La peinture se fait dès lors en plein air, en peignant rapidement, par touches successives, en points ou en virgules, formant un empâtement ou un glacis.

Piste n°3

Nous vivons dans un monde où l'image est présente: télévision, publicités, magazines, cinéma...

En complément d'une éducation à la lecture et l'identification de ces images (de ses supports, de ses langages), nécessaire à l'enfant pour se construire, nous souhaitons inviter les enfants à jouer avec ces images, à les détourner en inventant de nouveaux codes.

En amont, l'accompagnateur photocopie au format A3, quelques tableaux (en nombre suffisant) pour tous les enfants participants. Puis il leur distribue à chacun une reproduction.

L'enfant l'adapte et en modifie sa destination:

1- Il transforme sa peinture (photocopie) en publicité, il choisit, transforme, manipule son image (ajout de textes, collage, travail de typographie...). Prévoir des prospectus publicitaires.

2- Il transforme une publicité avec sa peinture (photocopie). Il transforme, manipule les 2 images (collage, travail de métissage, de détournement, d'intégration...). Prévoir une collecte de prospectus publicitaires.

3- Il crée un emballage à partir d'éléments de sa peinture (photocopie) pour emballer, habiller un objet quotidien ou un produit imaginaire. On peut aussi jouer sur les emballages publicitaires. Prévoir une collecte de packagings publicitaires (emballage et conditionnement d'objets industriels).

Pistes n°4

Nous proposons en exemple un petit atelier de détournement de tableaux. L'accompagnateur photocopie une série de photos partielles et propose aux enfants de les compléter soit par moitié, par complément vestimentaire (inventer de nouveaux vêtements futuristes ou non) ou par ajout d'un visage (réaliste, expressif, abstrait ou tout simplement un autoportrait).

Travail à faire au Musée.



Il est possible de choisir d'autres tableaux de la Collection. Pour faciliter le détournement (sans ordinateur) des parties à supprimer, le plus simple est travailler sur une reproduction en découpant avec des ciseaux. Coller ensuite la partie souhaitée sur une nouvelle feuille permettra à l'accompagnateur de la dupliquer.



Prolongements artistiques

Pistes au choix, à faire en complément du jeu, sur place ou au retour du musée.

Piste n°1

**Regarder des tableaux c'est bien. Les dessiner c'est encore mieux.
Mais si on les mélangeait, cela serait extra!**

Les enfants sont invités avec l'aide des cartes indice du jeu à composer et à hybrider des parties de tableaux pour en inventer un nouveau.

L'accompagnateur retire du jeu les 8 cartes indice n°1 (identité) et n° 5 (action). Puis il mélange et distribue à chaque équipe, les 4 autres cartes indices.

Le première équipe reçoit par exemple, la carte indice (composition) de la Vanité puis la carte indice (objet) de la Nature morte et enfin la carte indice (couleurs) de l'Autoportrait.

Une fois les 3 cartes remises à une équipe, les enfants doivent réaliser un dessin individuel en suivant les indications des cartes. Ils peuvent se déplacer (en groupe) et se positionner devant le tableau correspondant pour les aider à dessiner.

Ce travail de dessin d'observation peut-être fait au feutre au musée puis être complété et peint en classe suivant les indications de la carte indice n° 4 (couleurs).

Piste n°2

Faire un dessin collectif est un premier pas vers la réalisation d'une affiche.

Chaque enfant choisit un tableau du jeu et dessine un détail, un personnage de son choix.

Les enfants donnent leur dessin à un camarade qui le complète en se positionnant devant un nouveau tableau et en choisissant à nouveau un élément. Ce camarade transmet une dernière fois le dessin à un troisième qui le finira. A mettre en couleur de retour au musée.

Pour faire une affiche, l'accompagnateur photocopie les dessins réalisés sur place (en les agrandissant ou réduisant). Une fois photocopiés, les enfants composent en les découpant et en les collant sur une grande feuille ou un grand carton. Ensuite, ils peuvent mettre l'affiche en couleur.



Marine: une peinture marine représente des scènes de navires dans des situations diverses selon les époques. Ils sont parfois en haute mer, parfois entrant ou sortant d'un port; la peinture peut représenter des batailles, ou une lutte contre les éléments (océan en furie, vents de tempête). Ces peintures évoquent bien souvent le génie humain dont la marine prend la conquête des mers, élément qui est originellement étranger au développement de l'humanité.

Vanité: genre pictural, sont le plus souvent une nature morte composée d'objets fortement symboliques, tels que le crâne, la bougie, le sablier ou la fleur qui se fane, évoquant la fuite du temps.

Scène de genre: aux XVIIe et XVIIIe siècles, la hiérarchie des genres veut que la peinture historique soit placée au plus haut, la nature morte, le paysage et les scènes de genre au plus bas. Bien qu'elle ait été considérée comme inférieure à celle des «grands sujets» religieux, mythologiques ou historiques, les peintres les plus éminents n'ont pas dédaigné la peinture de genre.

Peinture historique: la peinture d'Histoire, ou peinture historique, est un genre pictural qui s'inspire de scènes issues de l'histoire chrétienne, de l'histoire antique (Mésopotamienne, Egyptienne, Grecque, Romaine...), de la mythologie ou d'évènements historiques récents.

Les Styles

Peinture orientaliste: regroupe un ensemble d'artistes du XIXe siècle ayant traité le thème du Moyen-Orient suite à des voyages d'étude qui éveillent l'intérêt et la curiosité de l'Occident pour l'Orient. Les cultures, les intérieurs, les ambiances lumineuses et les modes de vies de ces habitants lointains sont autant de thèmes à faire découvrir à l'Europe.

Peinture académique: doit répondre à un certain nombres de règles:

- affirmer que le dessin est supérieur à la couleur
- imiter la nature et rendre la peinture la plus ressemblante possible.
- refuser de peindre à l'extérieur, gage d'un travail bâclé car trop rapide.
- Finir toutes les peintures, ne pas les laisser inachevées.

Les peintres

Madeleine DE BOULLONGNE (1648-1710)

Née à Paris en 1648, morte en 1710, l'artiste est la fille de Louis de BOULOGNE qui fut l'un des quatre fondateurs de l'Académie de peinture. Elle fréquente très tôt les allées du pouvoir, en travaillant notamment dans la Galerie du Louvre sous les ordres de COLBERT.

Membre de l'Ecole française, elle se fait connaître comme peintre de fleurs et de genre. Admise à l'Académie de peinture le 7 décembre 1669 en même temps que sa sœur Geneviève de BOULOGNE, elle figure aux Salons de 1673 à 1704 où elle présente des natures mortes (trophées d'armes, fruits, instruments de musique).

Henri ZUBER (1844-1909)

Peintre né à Rixheim en 1844, mort à Paris en 1909, Henri ZUBER grandit dans l'atmosphère de la manufacture de papiers peints familiale, où s'éveilla son goût pour le dessin et la peinture. Après une brève carrière d'officier de marine, il devient en 1868 élève de Charles GLEYRE (1806-1874), qui fut aussi le maître de Claude MONET (1840-1926) et d'Auguste RENOIR (1841-1919).

Dès 1869 il expose au Salon des Artistes français auquel il reste fidèle toute sa vie. Il participe également aux Expositions Universelles de Paris en 1889 et 1900, ce qui lui confère une renommée certaine.

Peintre polyvalent qui a pratiqué l'aquarelle, l'huile, le dessin à la mine de plomb et le pastel, il connut la célébrité avec ses paysages, se classant parmi les meilleurs peintres-paysagistes français du 19ème siècle.

Jean-Gaspard HEILMANN (1718-1760)

Peintre mulhousien né en 1718, il meurt à Paris en 1760. Orphelin très jeune, sa famille décide de l'envoyer en apprentissage à Schaffhouse chez le maître DOGLER, puis à Bâle. Sa rencontre avec le Cardinal DE TENCIN constitue le tournant de sa carrière. Il le suit à Rome et exécute pour lui de nombreuses commandes. Fort de cette expérience italienne, HEILMANN monte à Paris et se lie d'amitié avec BOUCHER, Premier Peintre du Roi Louis XV. Peintre éclectique, il aime représenter des paysages, des scènes d'histoire ou des portraits, il est apprécié pour sa technique raffinée. Portraitiste à succès, il abandonne progressivement la peinture d'histoire.

BREUGHEL-LE-JEUNE (1564 - 1638)

Né à Bruxelles, mort à Anvers, était un peintre flamand de la Renaissance, fils de Pieter Breughel l'Ancien et frère de Jan Breughel (I). Il était surnommé « Breughel d'Enfer » à cause d'un de ses thèmes favoris (thèmes d'incendie). Il se forme à Anvers où il est reçu franc-maître en 1585. Il se retrouve vite à la tête d'un atelier très productif et a de nombreux élèves (dont son fils Pieter III). Il est imitateur de l'œuvre de son père, dont il réalise nombre de copie pour répondre à la demande des collectionneurs (pas moins de 13 dénominations répertoriés). C'est d'ailleurs à travers les excellentes copies du fils que l'on connaît certains originaux disparus du père. Il conserva tout sa vie le style du réalisme flamand.

Vanité

Madeleine de Boullongne, XVI^e s

90 cm x 120 cm

Collection Société Industrielle de Mulhouse,
don Adolphe Mieg 1884.



Identité

Je suis une *Vanité* peinte par Madeleine de Boullongne à la fin du XVI^e siècle.

Composition

Je peux être découpée en 3 parties horizontales. Tu peux découvrir dans la partie centrale beaucoup d'objets peints dont une étoffe de tissu.

Couleurs

Mon peintre a utilisé la technique du clair-obscur avec des couleurs chaudes. Il y a beaucoup de rouge et de bruns. Par contre, la couleur bleue n'a été utilisée.

Objets

Si tu me regardes bien tu pourras apercevoir parmi tous les objets:

1 miroir,
des livres,
1 sablier.

Action

Je représente l'Homme en décrivant par métaphores tout ce qui le caractérise: la vie (la bougie qui s'éteint), le temps (le sablier), la connaissance (les livres), le jeu (cartes à jouer), les loisirs (partition de musique) et la mort (le crâne).

A savoir

Pour que la mort ne nous regarde pas de face, le peintre a utilisé un miroir. Ici, la mort est moins effrayante car elle est vue avec une certaine distance grâce au reflet (c'est l'image d'une image).



D

Georges CLAIRIN (1843-1919)

Né à Paris en 1843, mort à Belle-Île en 1919, Georges CLAIRIN fait partie de l'École française. Il fut l'élève de PILS et de PICOT à l'École des Beaux-arts. Médaillé d'or à l'exposition universelle de 1889 à Paris, une importante exposition lui est consacrée dès 1901.

Il accompagne Henri REGNAULT lors de son voyage en Espagne et au Maroc, ce qui l'influence certainement et explique son goût pour l'orientalisme.

Georges CLAIRIN s'est fait connaître pour son talent de portraitiste : certains portraits ont fait sensation à leur époque, notamment ceux de Madame KRAUSS et de Sarah BERNHARDT.

Peintre raffiné, on lui reconnaît le goût du détail savoureux et de la nature morte enlevée.

Jean-Jacques HENNER (1829-1905)

Artiste phare du musée, Jean-Jacques HENNER est l'artiste alsacien le plus célèbre de la seconde moitié du 19ème siècle. Né à Bernwiller dans le Sundgau en 1829, il meurt à Paris en juillet 1905. Après le décès de son père, il est placé chez un boulanger nommé LANDWERLIN à Altkirch. Il suit les cours de dessin de GOUTZWILLER à Altkirch puis de GUERIN à Strasbourg (disciple de JUNDT et d'HOFFNER).

En 1847, il entre à l'École des Beaux-Arts à Paris, puis retourne en Alsace de 1855 à 1857. Il obtient un Premier Grand Prix de Rome en 1858 avec « Adam et Eve découvrant le corps d'Abel ». Il s'installe définitivement à Paris en 1863, à 34 ans.

Deux sortes de thèmes dominent chez lui : les nus et les portraits.

- C'est en Italie qu'il approfondit l'étude du nu et que se révèle à ses yeux la magnificence de la chair souple et lumineuse. C'est également en Italie qu'il apprend à cerner le velouté de la lumière qui influe sur la chair.

- Il consacre de nombreux tableaux à des sujets relatifs à l'Alsace. Parmi ceux-ci figurent des portraits des membres de sa famille, ainsi que des « Alsaciennes », allégories patriotiques symbolisant cette région annexée.

William BOUGUEREAU (1850-1930)

Né à La Rochelle, prix de Rome en 1850, membre de l'Institut en 1876, Bouguereau remporta par ses grandes décorations murales, ses tableaux mythologiques ou ses peintures religieuses pleines de sentimentalisme (par exemple La Vierge consolatrice du Louvre), un succès incroyable de son vivant.

Sa pâte lisse, son application dans le détail en font un représentant de ce qu'on appelle l'académisme, c'est-à-dire la reproduction de techniques apprises qui ne dérange en rien les attentes du public.

Alexandre-François DESPORTES (1661-1743)

Peintre français, né en 1661 à Champigneul (Marne), mort à Paris en 1743, qui peut être considéré comme le fondateur de la peinture animalière française.

il s'imprègne de la tradition flamande mais tempère la violence et la fougue de ces compositions baroques au profit d'un art plus mesuré. Il est reçu à l'Académie Royale de Peinture et de Sculpture en 1699.

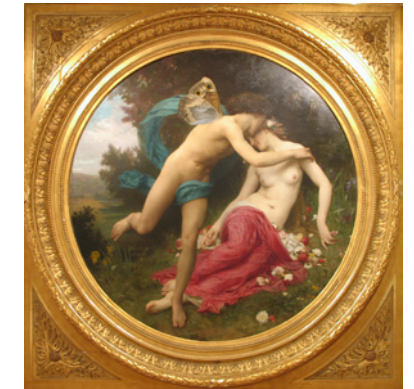
De 1700 jusqu'à sa mort, il exécute de très nombreux tableaux pour orner les demeures royales (Versailles, Marly, Meudon, Compiègne et Choisy). Louis XIV, puis Louis XV lui commandent le portrait de leurs chiens favoris. Peintre des chasses et de la meute royales, Desportes suivait le roi lors de ses chasses.



Flore et Zéphyr

William Bouguereau, 1875
185 cm x 185 cm

Collection Société Industrielle de Mulhouse,
don Georges Steinbach 1879.



Identité

Je suis une *Peinture Académique* peinte par William Bouguereau au XIXe siècle.

Composition

Je suis de forme ronde (un tondo) mais mon cadre est de forme carrée.

Je me découpe en deux plans. Au premier plan tu peux découvrir deux personnages devant une forêt.

Couleurs

Tu trouveras des couleurs froides (étoffe bleue et forêt verte) et des couleurs chaudes (tissu rouge et fleurs oranges) .

Objets

Si tu me regardes bien tu verras:

- du tissu rouge
- des fleurs
- des ailes de papillons

Action

Je suis une métaphore de l'arrivée du printemps.

Un homme ailé (l'image du vent) donne un baiser à une femme endormie (l'image de la nature) pour la réveiller.



Nature morte

Alexandre-François Desportes, 1733
194 cm x 180 cm

Collection Société Industrielle de Mulhouse,
don Société des Arts 1843.



Identité

Je suis une *Nature Morte* peinte par Alexandre-François Desportes en 1733.

Composition

On peut me découper en trois parties. Le premier et le deuxième plan sont riches en couleurs et en fruits. L'arrière-plan, lui, représente la cime des arbres et un ciel orageux.

Couleur

Au premier et deuxième plan, mes couleurs sont chaudes : animal rouge, tissu rose et coupe en or. Tandis que l'arrière plan est composé de couleurs froides : gris orageux, vert et bleu.

Objets/personnages

Sur ma toile, tu peux voir une étoffe, du gibier, des coupes de fruits et un ciel nuageux.

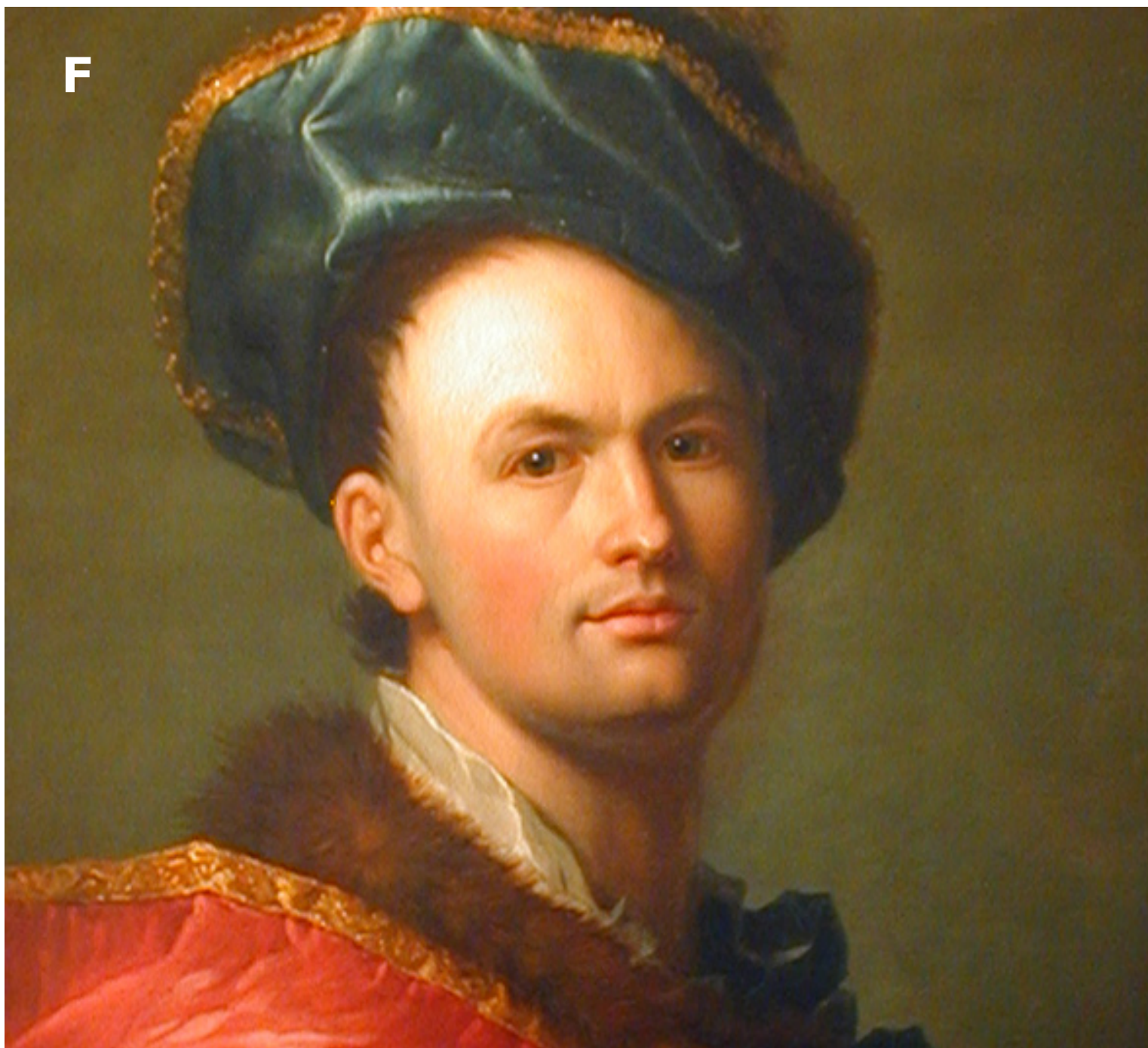
Action

Une fête se prépare au château. Je représente tous les ingrédients nécessaires pour la préparer : la nourriture, la boisson et bien sûr la musique !

A savoir

Les nature-mortes sont sensées ne représenter que des objets ou des animaux morts. Hors ici, il y a un perroquet bien vivant ! L'animal comme les chats et chiens sont des animaux de compagnie. Ils ne sont pas mangés et peuvent donc être représentés comme des objets.

F



Entrée à la mosquée du Chérif du Ouassan

Georges Clairin, 1875.
240 cm x 150 cm

Collection Société Industrielle de Mulhouse,
don d'un groupe d'amateurs 1911.



Identité

Je suis une *Peinture Orientaliste* peinte par Georges Clairin en 1875.

Composition

Ma composition s'organise autour d'un point de fuite central. Le peintre guide ton regard à travers la foule pour apercevoir un personnage habillé en vert, debout devant une porte.

Couleur

Mes couleurs dominantes sont chaudes. Deux couleurs froides contrastent : le bleu du ciel et l'habit vert du personnage central.

Objets/personnages

Tu trouveras sur ma toile: une grande porte en forme de serrure (symbole des architectures orientales) des hommes habillés de djellabas et coiffés de turbans, des cavaliers porte-drapeaux.

Action

Le chérif est debout sur le pas de la grande porte, entouré de son peuple, sur le point d'entrer dans la mosquée.

D



Autoportrait

Jean-Gaspard Heilmann,
XVIII^e s. 81 cm x 64 cm

Collection Société Industrielle de Mulhouse,
don Engel-Dollfus.

Identité

Je suis un *Autoportrait* en majesté de mon peintre Jean-Gaspard Heilmann peint au XVIII^e siècle.

Composition

Au premier plan, dans mes quatre coins, il y a des arrondis. Ils représentent le miroir dans lequel se regarde un personnage peint au second plan. Il occupe presque tout mon espace.

Couleur

Mon fond est de couleur froide, gris-vert et sombre pour mettre en avant le visage mon sujet aux joues rouges. Il est habillé d'une cape rouge vive et d'une coiffe bleu roy.

Objets/personnages

Mon personnage ressemble à un prince ou un roi car il a de très beaux vêtements.

Action

Mon peintre prend la place de ton reflet dans le miroir. Il prend la pose. Il est légèrement tourné de $\frac{3}{4}$, mais il te regarde.

A savoir

Il existe plusieurs types d'autoportraits. Ici le peintre se met à son avantage en trichant sur son apparence physique et en donnant l'impression qu'il est une personne importante et riche.



F



La frileuse

Jean-Jacques Henner,
1904. 70 cm x 47 cm

Collection Société Industrielle de Mulhouse,
don Jules Henner.



Identité

Je suis le *Portrait* d'une jeune fille peinte par Jean-Jacques Henner en 1904

Composition

La jeune fille que je représente occupe le premier plan de mon tableau. Le second plan n'est constitué que d'un fond de couleur foncée.

Couleur

Je suis chaude en couleurs : le rouge du châle, le roux des cheveux contrastent avec une peau claire presque diaphane et un fond brun sombre.

Objets/personnages

Ici, pas de fioritures, juste un châle rouge qui attirera à coup sûr ton regard.

Action

Tu m'observes, mon personnage te fixe. Pas de peur dans son regard, un peu d'insolence, peut-être...

D



Barque de pêche sur une plage

Jean-Henri Zuber,
XXe s. 150 cm x 120 cm

Collection Société Industrielle de Mulhouse,
don de quelques amateurs.



Identité

Dans la famille des *Paysages* peint par Zuber au XIX^e siècle, je suis une *Marine*.

Composition

On peut me découper en deux bandes horizontales: un premier plan qui présente un bateau et un second plan qui représente l'horizon.

Couleurs

La palette de couleurs utilisée réunit le ciel et la terre par le brun, le beige et le rosé, seul le ciel est bleuté. Mon peintre a réussi à recréer l'atmosphère incertaine du bord de mer où se mélangent couleurs froides et couleurs chaudes.

Objets/Personnages

Des hommes, des chevaux, des bateaux et des barques constituent mon univers.

Action

Je présente des hommes qui s'affairent à l'aide de chevaux et de carrioles autour d'un bateau échoué. On peut penser qu'ils en déchargent le poisson au retour de la pêche... Au loin, une carriole tirée par des chevaux est déjà en route, et plus loin encore quelques bateaux voguent sur les flots.



Scène de patinage

Brueghel le Jeune, 1613
40 cm x 59 cm

Collection Société Industrielle de Mulhouse,
don de Léon Mieg 1906.



Identité

Je suis une *Peinture de Genre* en hiver, peinte par Brueghel le Jeune au Moyen Age.

Composition

Je suis découpée en 3 plans.

Tu peux découvrir au premier et deuxième plan beaucoup de personnages chaudement habillés. A l'arrière plan, tu apercevras un village avec une très grande maison fortifiée.

Couleurs

Mes couleurs sont froides pour le paysage: du blanc, du gris et du bleu.

Mes nombreux personnages sont habillés avec des vêtements bruns, rouges et bleus.

Objets

Si tu me regardes bien, tu verras:

- un panier avec des noix
- une barque
- des patins à glace

Action

Je représente la vie de villageois au Moyen Age.

Les uns s'amuse dans des tavernes tandis que les autres regardent des patineurs glisser sur une rivière gelée.