

Visite en autonomie Paysage

Fiches à destination de l'enseignant

CM1—5^e

Utiliser une boussole

1. Vous devez d'abord connaître le principe de la boussole. Elle est aimantée et placée sur un pivot. La pointe extérieure du triangle indique le Nord (N).

2. Tenez correctement votre boussole. Placez la boussole à plat sur la paume de votre main et la main à hauteur de votre poitrine. Il est important de manipuler la boussole avec précaution et de vous déplacer lentement.

3. Trouvez dans quelle direction aller. Si vous souhaitez vous diriger vers le Sud, tourner lentement sur vous-même jusqu'à ce que la lettre **S** se trouve en haut du cadran. Vous pouvez alors marcher en suivant ce cap.



Pour information :

- N pour Nord
- S pour Sud,
- E pour Est
- W pour Ouest (West en anglais)

1 Orientation

Retrouvez ce tableau !



Deux indications possibles pour trouver votre chemin :

1. Suivez le PLAN rangé dans la pochette.
2. Guidez-vous à l'aide des BOUSSOLES en suivant l'itinéraire ci-dessous.

Attention, pour utiliser la boussole, placez-la bien à plat dans votre main et déplacez-vous lentement.

Placez-vous face au *Vieillard endormi*.

Dirigez-vous vers le Sud-Est jusqu'à la tête blanche.

Prendre le cap Sud-Ouest pour vous rendre dans la salle bleue.

Bravo ! Vous êtes arrivés à destination !

2 Médiation

Prendre le temps avec les élèves de regarder de près le tableau, sans toucher.

Proposition de questions pour accompagner le regard des enfants :

- Que représente ce paysage ?
- Est-ce que les architectures sont en bon état ?
- Où peut-on voir ce type de constructions ?
- À quoi peuvent faire penser les ruines ?
- Que font les personnages ?
- Imaginer le même tableau sans personnage. Quelle impression cela donnerait-il ?
- Le peintre a appelé son tableau *La Fontaine de Minerve à Rome*. Mais cette fontaine n'existe pas. Alors comment a-t-il fait pour peindre ce paysage ?

Texte à lire aux élèves pour aller plus loin dans la découverte de l'œuvre :

Ce paysage représente des architectures en ruines. On peut reconnaître au fond, à l'arrière-plan une pyramide et une colonne. Au premier plan, à gauche, une fontaine est surmontée d'une statue représentant la déesse romaine de la guerre, Minerve, reconnaissable à son casque. À droite, une tombe est en partie recouverte par les arbres.

Le peintre Hubert Robert a vu toutes ces architectures à Rome. Même la pyramide est romaine. C'est celle de Caius Cestius, un riche Romain qui pendant l'Antiquité, s'était fait construire une pyramide comme tombeau, à la façon des Égyptiens.

La grandeur de ces monuments évoque la richesse de l'Antiquité romaine. Pourtant, ce ne sont que des ruines. Le temps, les guerres les ont détruites progressivement. Mais les personnages nous montrent que la vie continue. Des femmes viennent laver leur linge à la fontaine, des bergers font paître leurs troupeaux dans les grandes herbes. La végétation, très présente, vient peu à peu recouvrir ces monuments : des plantes poussent autour des colonnes et sur les pierres. Avec ce paysage de ruines, l'artiste invite le spectateur à réfléchir, à méditer sur le temps qui passe et sur la fragilité des choses. Si les civilisations disparaissent, la nature, elle, est toujours présente.

Pour peindre ce paysage, l'artiste s'est promené dans la ville de Rome et a dessiné les monuments et les habitants qu'il croisait. Ensuite, dans son atelier, il a mélangé ses croquis pour composer un caprice architectural : un paysage imaginaire qui représente avec fantaisie des monuments réels.

③ Activité

À votre tour, composez un « caprice » !

Par groupe de deux ou trois, choisissez dans l'enveloppe des dessins de monuments, d'arbres, de personnages, de nuages et disposez-les sur le panneau.

Attention, la ligne d'horizon est déjà tracée : celle-ci sépare la terre du ciel.

- Placez au-dessus de la ligne les nuages
- Placez au-dessous de la ligne les monuments, les arbres, les personnages. Pensez à placer les éléments en fonction de leur taille, les plus grands devant, les petits derrière.

Et pour faire un caprice, il faut mettre ensemble des monuments qui ne se trouvent pas dans les mêmes villes !

Une fois votre paysage composé, vous pouvez le prendre en photo et recommencer!

Proposition : vous pouvez diviser le groupe en deux et demander, à la moitié des élèves, de réaliser un paysage triste, et à l'autre moitié un paysage plus joyeux.

Matériel :

- 16 panneaux (un panneau pour deux élèves)
- 8 enveloppes avec croquis (pour 4 élèves)

1 Orientation

Retrouvez ce tableau !



Deux indications possibles pour trouver votre chemin :

1. Suivez le PLAN rangé dans la pochette.
2. Guidez-vous à l'aide des BOUSSOLES en suivant l'itinéraire ci-dessous.

Attention, pour utiliser la boussole, placez-la bien à plat dans votre main et déplacez-vous lentement.

Placez-vous face au Vieillard endormi.

Avancez et traversez la galerie en suivant le cap Nord-Ouest.

Descendez les 24 marches.

Vous arrivez dans une salle verte.

Soyez observateurs car vous êtes arrivés à destination !

2 Médiation

Prendre le temps avec les élèves de regarder de près le tableau, sans toucher.

Proposition de questions pour accompagner le regard des élèves :

- Que représente ce paysage ?
- Est-ce que ce paysage vous paraît précis, détaillé ? Pourquoi ?
- Comment le peintre donne de la vie et du mouvement à son paysage ?
- Où pouvait être placé le peintre pour représenter cette vue ?
- Comment l'artiste a-t-il réussi à donner une impression de profondeur, de lointain ?
- Selon vous, à qui l'artiste Francesco Guardi pouvait-il vendre ce type de peinture ?

Texte à lire aux élèves pour aller plus loin dans la découverte de l'œuvre :

Ce tableau est un paysage urbain, la scène se situe en ville. Il représente Venise, une ville italienne traversée par des canaux (par l'eau). On peut notamment reconnaître les gondoles, de longs bateaux caractéristiques de cette ville.

Le peintre Francesco Guardi était lui-même vénitien, c'est-à-dire un habitant de Venise, et il s'était spécialisé dans les vues représentant sa ville. Ses tableaux, comme celui-ci ou celui qui se trouve au-dessus, étaient souvent vendus aux touristes de l'époque. Si aujourd'hui, nous prenons des photos de nos vacances, les voyageurs achetaient autrefois des tableaux représentant les lieux qu'ils découvraient, comme un souvenir de leur périple.

Le peintre a pris plaisir à représenter de nombreux détails : les gondoliers qui rament, les personnages sur les quais, le linge qui sèche aux fenêtres, le reflet des bâtiments sur l'eau, les nuages qui semblent avancer dans le ciel... Tout cela donne de la vie au paysage. À droite, l'artiste n'a pas hésité à peindre seulement le devant d'une gondole. Cela donne l'impression que le bateau se déplace, comme un arrêt sur image.

Pour peindre cette vue de Venise, l'artiste a dû se positionner sur un pont ou peut-être sur une gondole. Il s'aidait alors d'une chambre noire (ou camera obscura), l'ancêtre de l'appareil-photo. *Montrer le visuel rangé dans la pochette.* Grâce à cet appareil, les artistes disposaient d'une image fidèle de la réalité qu'ils reportaient ensuite sur du papier ou une toile.

Pour créer une impression de profondeur, Francesco Guardi utilise la technique de la perspective. Les quais de chaque côté du canal suivent des lignes qui se réunissent vers un point, appelé « point de fuite ». Les architectures mais aussi les gondoles sont plus petites et plus floues lorsqu'elles sont dans le lointain, à l'arrière-plan. Bien sûr, en réalité, ce n'est pas le cas. Mais nos yeux déforment la réalité lorsqu'on regarde au loin. L'artiste fait la même chose dans son tableau pour créer l'illusion.

3 Activité

Le peintre Francesco Guardi a représenté ici une ville en perspective.

À votre tour, réalisez un paysage en perspective en dessinant l'allée d'un parc. Pour cela, suivez bien les consignes suivantes :

1. Dessinez un point au milieu de la ligne horizontale : ce sera votre « point de fuite ».
2. Avec la règle, tracez un trait léger reliant le bas du tronc de l'arbre au point de fuite puis tracez un autre trait reliant la cime de l'arbre au point de fuite : ce sont vos « lignes de fuite ».
3. Entre les lignes de fuite que vous venez de tracer, dessinez d'autres arbres. Attention, ils doivent être de plus en plus petits et ne pas dépasser les lignes.
4. Recommencez maintenant de l'autre côté en dessinant d'abord un arbre en bas à gauche, puis les lignes de fuite, et, enfin, les autres arbres.

Bravo ! Vous avez dessiné l'allée d'un parc en perspective. Vous pourrez plus tard colorier votre dessin et rajouter des personnages, des nuages et d'autres détails si vous le voulez.

Matériel :

- Trousse de crayons de bois et gommes
- Feuilles A5 avec la ligne d'horizon et un arbre dessinés
- Règles

1 Orientation

Retrouvez ce tableau !



Deux indications possibles pour trouver votre chemin :

1. Suivez le PLAN rangé dans la pochette.
2. Guidez-vous à l'aide des BOUSSOLES en suivant l'itinéraire ci-dessous.

Attention, pour utiliser la boussole, placez-la bien à plat dans votre main et déplacez-vous lentement.

Placez-vous face au *Vieillard endormi*.

Dirigez-vous vers le Sud-Est jusqu'à la tête blanche.

Prenez le cap Nord-Est et montez les deux marches.

Traversez la grande salle blanche en naviguant entre les sculptures.

Au fond, tournez vers le Sud-Est et débarquez dans la salle rouge.

Droit devant vous, ouvrez grands les yeux, vous êtes arrivés à bon port !

② Médiation

Prendre le temps avec les élèves de regarder de près le tableau, sans toucher.

Proposition de questions pour accompagner le regard des enfants :

- Que voyez-vous dans ce paysage ?
- Selon vous, où était installé l'artiste pour peindre cette vue ?
- Regardez les couleurs, la lumière du ciel. Selon vous, à quel moment de la journée l'artiste a peint cette vue ?
- Est ce que la peinture vous paraît très précise, très fine ?

Texte à lire aux élèves pour aller plus loin dans la découverte de l'œuvre :

Ce paysage est une vue de la ville de Rome, en Italie. L'artiste Guillaume Bodinier a vécu pendant 25 ans dans ce pays. Il habitait à Rome mais partait souvent en expédition dans la campagne, en montagne ou encore en bord de mer pour peindre des paysages, comme sur les autres peintures accrochées sur le mur.

Ici, il a représenté les toits des maisons et des églises romaines. À l'arrière-plan, le dôme (clocher arrondi) est celui de la basilique Saint Pierre de Rome, un monument que les peintres aiment bien représenter. Pour peindre cette vue, l'artiste devait être en hauteur. Il s'était installé sur une petite colline, le Monte Pincio.

Ce paysage a été peint un matin, au lever du soleil. La lumière est douce, certains monuments sont encore dans l'ombre et il y a de la brume entre les bâtiments. À gauche, une autre peinture ressemble beaucoup à celle-ci. Les deux œuvres ont près de 200 ans. Elles ont été peintes au mois de novembre 1823, à cinq jours d'intervalle. L'artiste a même écrit la date sur l'œuvre de gauche. Guillaume Bodinier aimait peindre plusieurs fois le même paysage à différents moments de la journée ou de l'année. C'était une façon de s'entraîner pour bien observer les couleurs de la nature et les subtiles variations de l'atmosphère.

Pour cela, il utilise des petites feuilles de papier qu'il emporte facilement avec lui. Il peint en plein air et rapidement, parfois en quelques minutes. Les architectures ne sont pas détaillées précisément. L'artiste s'intéresse surtout aux couleurs et à la lumière et cherche à rendre une impression.

3 Activité

Après avoir peint ses petites peintures en plein air, Guillaume Bodinier aimait les retravailler dans son atelier en les agrandissant.

À votre tour, complétez ce paysage !

Placez la reproduction du tableau sur une feuille blanche plus grande et collez-la où vous voulez : en haut, en bas, au milieu... Puis, à l'aide d'un crayon, continuez les lignes du paysage et inventez d'autres détails.

Vous pourrez en classe ajouter de la couleur (au crayon ou avec de la peinture) pour représenter la lumière et l'atmosphère de votre paysage.

Matériel :

- Feuilles blanches A4
- Reproductions du tableau format A5
- Colles
- Trousse avec crayons de bois et gommes

1 Orientation

Retrouvez ce tableau !



Deux indications possibles pour trouver votre chemin :

1. Suivez le PLAN rangé dans la pochette.
2. Guidez-vous à l'aide des BOUSSOLES en suivant l'itinéraire ci-dessous.

Attention, pour utiliser la boussole, placez-la bien à plat dans votre main et déplacez-vous lentement.

Placez-vous face au *Vieillard endormi*.

Dirigez-vous vers le Sud-Est jusqu'à la tête blanche.

Prenez le cap Nord-Est et montez les deux marches.

Pénétrez dans la grande salle blanche et tournez de suite vers le Sud-Est.

Ouvrez grands les yeux, vous êtes arrivés à bon port !

2 Médiation

Prendre le temps avec les élèves de regarder de près le tableau, sans toucher.

Proposition de questions pour accompagner le regard des enfants :

- Que voyez-vous ? Qu'est-ce que le peintre cherche à mettre en avant ?
- Comment sont habillés les personnages ? Que font-ils ?
- Pourquoi les palmiers dessinés à l'avant sont plus grands que ceux situés dans le lointain ?
- Comment l'artiste différencie-t-il la mer du ciel ?
- À quel pays cela fait-il penser ?
- L'artiste n'a jamais vu ce paysage en vrai. Comment a-t-il fait pour le représenter ?

Texte à lire aux élèves pour aller plus loin dans la découverte de l'œuvre :

Au centre de ce tableau, l'artiste Lancelot Théodore Turpin de Crissé a peint une haute colonne en pierre surmontée d'un chapiteau. Devant, au premier plan, des blocs de pierre gisent au sol.

Des *bédouins*, les habitants du désert, portent des vêtements typiques : de longues robes, des pantalons serrés à la cheville, des turbans sur la tête, des foulards ou des voiles pour se cacher le visage et se protéger du soleil et du sable. Ils s'occupent en jouant, en fumant ou en discutant ; certains montent à cheval. Sur la droite, cinq dromadaires chargés de paquets marchent les uns derrière les autres. À gauche, sous la grande tente, deux hommes s'abritent du soleil. À côté de la colonne, on reconnaît des palmiers avec leurs longs troncs surmontés de larges feuilles.

Au deuxième plan, de hautes murailles protègent une ville : on devine des bâtiments et la cime des arbres. Enfin, tout au fond, à l'arrière-plan, la mer apparaît. Des drapeaux blanc et rouge flottant au vent indiquent la présence de navires amarrés dans le port.

Les palmiers placés au premier plan semblent plus grands que ceux situés dans le lointain. En effet, plus l'objet est situé au loin, plus notre œil le voit petit. Tout au fond, le ciel et la terre semblent se rejoindre et former une ligne imaginaire appelée la ligne d'horizon.

La ville représentée est Alexandrie, elle se situe en Égypte, sur les bords de la mer Méditerranée. L'artiste n'a jamais visité cette ville. Pour la peindre, il s'est aidé du récit d'un ami voyageur ainsi que d'une gravure faite par un artiste. Quand Turpin de Crissé réalise cette œuvre, peindre l'Égypte et plus généralement l'Orient est à la mode. On appelle ce courant artistique l'orientalisme.

3 Activité

Imaginez que vous vous trouvez sur le pont d'un bateau qui arrive à Alexandrie. Vous découvrez la ville pour la première fois. En vous inspirant de l'œuvre de Turpin de Crissé, dessinez ce que vous voyez.

Pour commencer, tracez votre ligne d'horizon.

Ensuite, pour dessiner le paysage, souvenez-vous que vous êtes sur un bateau, en mer :

- le port est donc au premier plan,
- plus loin, au deuxième plan, on voit la ville et ses murailles
- enfin, à l'arrière-plan, le désert. La colonne, les palmiers au fond, deviennent tout petits.

Une fois l'activité terminée, comparez vos dessins. Vous aviez tous la même consigne mais vos paysages sont sûrement très différents.

Matériel :

- Feuilles blanches A5
- Trousse avec crayons de bois et gommes

1 Orientation

Retrouvez ce tableau !



Deux indications possibles pour trouver votre chemin :

1. Suivez le PLAN rangé dans la pochette.
2. Guidez-vous à l'aide des BOUSSOLES en suivant l'itinéraire ci-dessous.

Attention, pour utiliser la boussole, placez-la bien à plat dans votre main et déplacez-vous lentement.

Placez-vous face au *Vieillard endormi*.

Dirigez-vous vers le Sud-Est jusqu'à la tête blanche.

Prenez le cap Nord-Est et montez les deux marches.

Traversez la grande salle blanche en naviguant entre les sculptures. Encore un effort !

Au fond, tournez vers le Sud-Est et gardez le cap en contournant le mur central.

En sortant de la salle rouge, direction Nord- Est : vous êtes bien arrivés !

2 Médiation

Prendre le temps avec les élèves de regarder de près le tableau, sans toucher.

Consigne à lire aux élèves pour observer le tableau :

Par petits groupes, approchez-vous de cette peinture. Nous n'avons pas le droit de la toucher car elle est fragile et précieuse. Regardez les couleurs, les traits de peinture, la taille du tableau.

Proposition de questions pour accompagner le regard des enfants :

- Où est installée cette famille ? Que font les personnages ?
- Quel temps fait-il ? Selon vous, à quelle saison se déroule la scène ?
- Pourquoi l'herbe a-t-elle des taches vert foncé et vert clair ?
- Quel geste le peintre a-t-il pu faire pour réaliser cette œuvre ?
- Quel titre pourrait-on donner à cette peinture ?

Texte à lire aux élèves pour aller plus loin dans la découverte de l'œuvre :

Ce tableau a été réalisé en 1903, il y a plus de 100 ans. L'artiste Henri Lebasque y représente sa famille : sa femme Catherine, sa fille aînée Marthe et la jeune Hélène. La famille s'est installée à l'ombre des arbres. Le soleil brille, il semble faire très chaud, les fillettes portent des robes légères : c'est l'été.

Henri Lebasque aime beaucoup peindre des paysages ensoleillés aux multiples couleurs vives. Ici, les arbres sont chargés de feuilles aux teintes multiples, des couleurs pures qui, de loin, se mêlent les unes aux autres. Notre œil voit des feuilles vertes mais approchez-vous... vous découvrirez également du jaune, du violet, du marron ou encore du bleu. De même, pour représenter l'ombre des arbres et la lumière du soleil, l'artiste s'est amusé à peindre l'herbe en vert foncé et en vert clair. Et si l'on regarde attentivement l'herbe, on peut là encore remarquer que les brins ne sont pas tous verts !

En observant bien cette œuvre, on voit la touche du peintre, c'est-à-dire sa manière de peindre. On peut apercevoir les traits des outils du peintre : la brosse et le couteau (*montrer les outils rangés dans le tiroir*). La peinture n'est pas toute plate ou lisse, elle est épaisse, avec du volume. Pour réaliser cette toile, Henri Lebasque a formé des petites taches colorées, collées les unes aux autres.

Henri Lebasque ne cherche pas à imiter la nature mais à donner une impression, une sensation de la nature : la lumière, le mouvement du feuillage, la fraîcheur d'être à l'ombre des arbres. On appelle cette manière de peindre l'impressionnisme.

③ Activité

À la manière d'Henri Lebasque, dessinez les feuilles de cet arbre. À l'aide des craies grasses, réalisez des tâches de couleurs en utilisant différents nuances.

Proposition : vous pouvez diviser le groupe en deux et demander, à la moitié des élèves, de dessiner un arbre d'automne, et à l'autre moitié un arbre de printemps.

Matériel :

- Feuilles blanches A5 avec dessin d'arbre
- Boîtes de crayons cire de couleurs

1 Orientation

Retrouvez ce tableau !



Deux indications possibles pour trouver votre chemin :

1. Suivez le PLAN rangé dans la pochette.
2. Guidez-vous à l'aide des BOUSSOLES en suivant l'itinéraire ci-dessous.

Attention, pour utiliser la boussole, placez-la bien à plat dans votre main et déplacez-vous lentement.

Placez-vous face au Vieillard endormi.

Avancez et traversez la galerie en suivant le cap Nord-Ouest.

Descendez les 24 marches.

Poursuivez vers le Sud-Est et contournez les deux murs situés en plein milieu !

Arrêtez-vous devant le troisième mur central : vous êtes arrivés à destination !

2 Médiation

Prendre le temps avec les élèves de regarder de près le tableau, sans toucher.

Proposition de questions pour accompagner le regard des enfants :

- Quelles sont les couleurs principales utilisées par le peintre ?
- Selon vous, à quelle saison se déroule cette scène ?
- Quel moment de la journée est représenté ?
- Que font les personnages dans ce paysage ?
- Comment peut faire le peintre pour aussi bien imiter la nature ?

Texte à lire aux élèves pour aller plus loin dans la découverte de l'œuvre :

Devant, c'est-à-dire au premier-plan, l'artiste Joris van der Haagen a peint un arbre majestueux qui déploie ses branches. Son feuillage vert foncé aux nuances marron est dense. À côté, trois hommes et leurs chiens avancent sur un chemin. Ce sont sûrement des chasseurs. Sur la droite, une femme (en bleu) marche à côté de son âne. Elle a relevé sa jupe pour traverser le ruisseau.

Devant le village, situé au deuxième plan, des bergers et des bergères surveillent leurs troupeaux. Les maisons sont regroupées autour de l'église. Certaines cheminées fument, c'est sans doute l'automne.

Au fond, c'est-à-dire à l'arrière-plan, les champs et les forêts s'étendent dans un paysage vallonné. Le ciel aux teintes bleutées est parsemé de nuages ; une légère brume plane dans l'air. L'artiste a choisi de peindre un moment où le soleil est bas dans le ciel : peut-être le matin ou au coucher du soleil.

Pour obtenir une représentation de la nature aussi minutieuse, le peintre travaillait directement dans la nature, en dessinant sur le vif dans son carnet de croquis. Ensuite, l'artiste sélectionnait les croquis, les assemblait et peignait les paysages ainsi créés. Joris van der Haagen a peint le paysage et il a demandé à un ami artiste de venir ajouter les personnages afin de créer de la vie et du mouvement dans la peinture.

Regarder tout autour.

Les peintures exposées dans cette salle ont été réalisées au 17^e siècle (il y a environ 300 ans) par des artistes originaires de Hollande. Les peintures de paysage sont très à la mode à cette époque. Les paysages représentés sont variés : la campagne, comme nous venons de le découvrir, mais également les ruines, la mer et ses navires ou encore des scènes d'hiver. Les riches Hollandais aimaient ce genre de peinture et les installaient dans leurs maisons. Habitant souvent en ville, c'était un moyen pour eux de rêver, de voyager en esprit à travers les tableaux.

③ Activité

Les tableaux nous font voyager dans des paysages. Parfois ce sont des musiques, des odeurs, des livres qui nous racontent des histoires.

Écoutez le texte suivant. Pour bien se concentrer, vous pouvez fermer les yeux.

Imaginez le paysage qui est décrit, puis dessinez-le.

Il est 15h ce dimanche de mai. J'arrive devant le jardin public. Depuis l'entrée, je peux sentir l'odeur enivrante des fleurs réunies en massifs colorés. Des allées sinueuses, bordées de pelouse, invitent à la promenade. L'une d'elle mène aux balançoires et au toboggan. Une autre aboutit à la grande fontaine ornée de jets d'eau et surmontée d'une statue. Au loin, les arbres se balancent au rythme du léger vent de printemps.

Matériel :

- Feuilles blanches A4
- Crayons de couleurs

1 Orientation

Retrouvez ce tableau !



Deux indications possibles pour trouver votre chemin :

1. Suivez le PLAN rangé dans la pochette.
2. Guidez-vous à l'aide des BOUSSOLES en suivant l'itinéraire ci-dessous.

Attention, pour utiliser la boussole, placez-la bien à plat dans votre main et déplacez-vous lentement.

Placez-vous face au *Vieillard endormi*.

Dirigez-vous vers le Sud-Est jusqu'à la tête blanche.

Prenez le cap Nord-Est et montez les deux marches.

Traversez la grande salle blanche en naviguant entre les sculptures. Encore un effort !

Au fond, tournez vers le Sud-Est et gardez le cap en contournant le mur central.

En sortant de la salle rouge, direction Nord-Est : vous êtes bien arrivés !

② Médiation

Prendre le temps avec les élèves de regarder de près le tableau, sans toucher.

Proposition de questions pour accompagner le regard des enfants :

- Où se passe cette scène ?
- Selon vous, quel temps fait-il ?
- De quelles couleurs est la mer ? Selon vous, pourquoi ?
- Imaginez que vous êtes dans ce port, sur un bateau. Quels bruits pourriez-vous entendre ?

Eugène Boudin peint le port de Camaret, situé à la pointe de la Bretagne. Une chapelle et une tour, placées sur la gauche du tableau, permettent de reconnaître le village. Dans le port, plusieurs voiliers sont représentés : les plus petits avec leurs voiles colorées servent à la pêche. Les plus gros, avec leurs nombreuses voiles blanches, partent naviguer en haute mer.

Le peintre dessine un grand ciel nuageux qui se reflète dans la mer. Les nuages semblent avancer, laissant apercevoir par endroit un beau ciel bleu. Eugène Boudin aime représenter le ciel, la mer et les changements du temps.

Lorsque le peintre a représenté cette scène, le port était animé. On peut imaginer le léger clapot des vagues, les voix des marins, les voiles qui bougent sur les mats des bateaux, peut-être même le cri des mouettes...

③ Activité

Jeu sonore

Brancher le poste radio.

Proposer aux élèves de fermer les yeux pour une meilleure écoute.

Après chaque son, proposition de questions pour dialoguer sur les bruits entendus :

- Avez-vous reconnu de quoi il s'agit ?
- Où peut-on entendre ce type de bruit ?
- Voyez-vous, dans cette salle, un ou des tableau(x) où nous pourrions imaginer ces bruits ?

Réponses possibles :

Son n°1 : le chant des oiseaux, de légers piaillements...

On peut imaginer le chant des oiseaux dans de nombreux tableaux, comme ceux avec des arbres, des buissons, de la végétation.

Lorsque nous regardons des œuvres d'art, nous pouvons utiliser plusieurs de nos sens : la vue pour les observer mais également l'odorat pour sentir les feuilles ou l'herbe, le goût pour imaginer les fruits ou encore l'ouïe pour imaginer tous les bruits.



Son n°2 : le chant des cigales

Les cigales aiment les endroits très chauds. On peut souvent les entendre, l'été, dans le sud de la France.

Dans ce tableau, l'artiste représente la mer Méditerranée près de Marseille, un endroit où il aime aller. En le regardant, on peut imaginer la chaleur mais peut-être aussi le chant des cigales.

Paul-Jean Flandrin, *Les environs de Marseille, 1859*

Son n°3 : le coassement des grenouilles



C'est souvent à la tombée de la nuit que l'on peut entendre les grenouilles qui coassent.

Dans cette peinture, l'artiste représente un coucher de soleil auprès d'une rivière. Installé en plein air pour peindre son paysage, le peintre cherche à donner des « impressions », comme l'humidité de la rivière, la nuit qui tombe, le réveil des animaux nocturnes...

Charles-François Daubigny, *Soleil couchant sur l'Oise, 1865*.