

CHEZ UN PEINTRE HOLLANDAIS, 17^E SIÈCLE
BIENVENUE DANS VOTRE ATELIER !
VOUS Y TROUVEREZ :

UN PETIT CHEVALET

Vos clients sont les notables de la ville, qui exposent leurs tableaux dans leur salle à manger ou dans leur chambre à coucher. Vous ne réalisez que des tableaux de petites tailles : s'ils étaient trop grands, ils ne rentreraient pas dans les maisons !

DES PINGEAUX FINS

Ils vous permettent de sublimer votre technique dont vous êtes très fier : vous êtes reconnu pour le réalisme de vos tissus, le rendu des reflets et des textures.

**DE L'HUILE ET DES PIGMENTS
 FABRIQUER LA PEINTURE**

On dit que c'est au 15^e siècle aux Pays-Bas que la peinture à l'huile a été inventée. Quelle révolution ! Avant cela, on utilisait de la *tempera* (un mélange d'œuf et de pigments qui ne pouvait être utilisé que sur du bois).

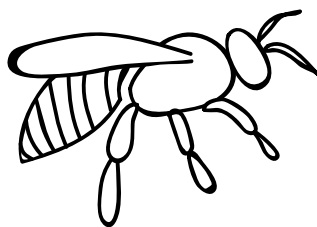
DES MARMITES !

La peinture ne vous rapporte pas assez pour vivre, comme beaucoup d'autres peintres, vous avez une autre activité : le soir vous êtes aubergiste.

PEINTURE NORDIQUE

**JEU
 SALLES
 1 À 8**

BZZZZZZZ



VOTRE MISSION :

**CHERCHER LA
 PETITE BÊTE**

Les Flandres* et les Pays-Bas constituent dès le 15^e siècle un foyer artistique de tout premier plan. La peinture de ces régions rayonne dans toute l'Europe grâce à des peintres de renom comme Jan Van Eyck, Jérôme Bosch, Bruegel, Rubens, Jacob Jordaens, Van Dyck... Ils sont les premiers à utiliser la peinture à l'huile.

* Les Flandres étaient constituées d'une partie de la Belgique actuelle, du Sud des Pays-Bas et du Nord de la France.

PEINTURE NORDIQUE

15^E SIÈCLE

SALLES
1 À 8

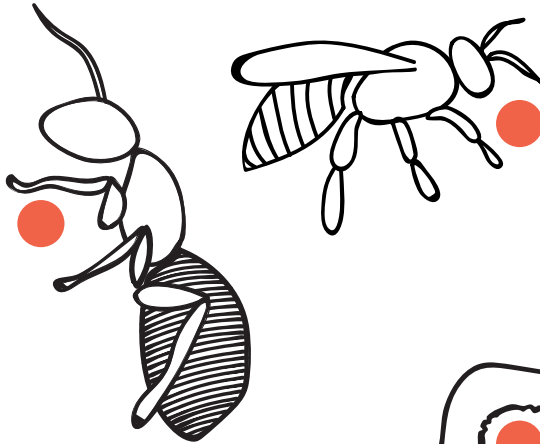
CHEZ UN PEINTRE HOLLANDAIS :
VOTRE COMMANDITAIRE VOUS
COMMANDE UNE NATURE MORTE*
SUR LAQUELLE IL SOUHAITE TOUS
CES ELEMENTS :

TROUVEZ-LES
DANS LES
TABLEAUX
POUR VOUS
INSPIRER

UNE FOURMI

En étant très attentif, vous pourrez trouver une fourmi qui se promène sur les fleurs d'une nature morte.

Ces insectes donnent aux tableaux un aspect légèrement inquiétant qui est typique des natures mortes du 17^e siècle.



UNE ABEILLE

Tous les insectes, comme l'abeille, ont une valeur symbolique dans les natures mortes : ils nous rappellent la brièveté de la vie terrestre.

UNE CHENILLE

La transformation de la chenille en papillon évoque le cycle de la vie.

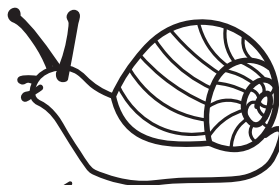
UNE COCCINELLE

Pas facile de trouver cette coccinelle ! Il n'y en a qu'une seule dans les tableaux du musée Fabre. Un indice ? Elle s'accroche à un brin d'herbe tout près d'un gros lézard.



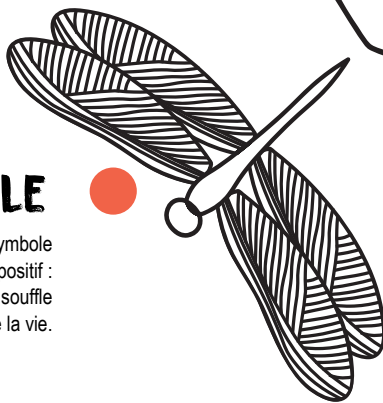
UN ESCARGOT

En rampant au sol, l'escargot symbolise la vie sur Terre, et, sa coquille en spirale, le cycle de la vie.



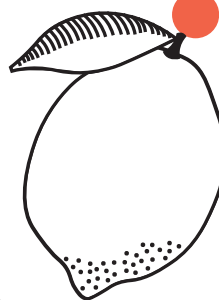
UNE LIBELLULE

La libellule est un symbole plutôt positif : elle représente le souffle de la vie.



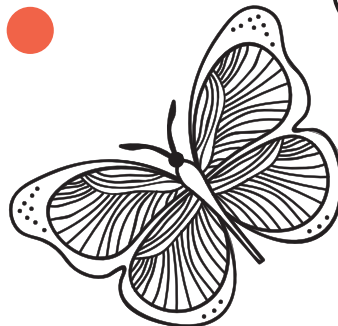
DU CITRON

On retrouve souvent un citron pelé dans les natures mortes de cette époque. Son écorce apparante et enroulée, peut représenter le déroulement de la vie.



UN PAPILLON

Des papillons de toutes les couleurs volent dans les natures mortes ! Partez à leur recherche. Les papillons, dont l'existence est particulièrement éphémère, représentent la brièveté de la vie sur Terre.



DU RAISIN

La grappe de raisin est une évocation de la résurrection du Christ.

* NATURE MORTE

Une nature morte est un tableau qui représente une composition d'objets, de fleurs ou de fruits. Ce genre est très en vogue en Hollande au 17^e siècle. Ce qui a l'air d'une simple nature morte peut-être l'expression d'un langage extraordinairement riche, où chaque fleur, chaque fruit, chaque animal est porteur d'une valeur singulière et caractéristique.

LE JEU DES TOUT-PETITS :
CONNAISSEZ-VOUS DES CHANSONS OU DES
COMPTINES QUI PARLENT DE CES INSECTES ?

N'HÉSITEZ PAS À DEMANDER UN CRAYON À PAPIER
ET DES FEUILLES À L'ACCUEIL DU MUSÉE POUR
DESSINER LES INSECTES QUE VOUS DÉBUSQUEZ.

DES VITRAUX

Comme tous les peintres de votre époque, vous travaillez essentiellement pour des églises. Vos oeuvres sont donc en grande majorité des oeuvres religieuses.



DE L'HUILE ET DES PIGMENTS

Vous fabriquez votre peinture pour peindre des toiles qui vendront décorer des églises. Vous êtes réputé pour vos coloris lumineux. Votre peinture est épaisse, elle laisse voir votre touche vigoureuse.



RENAISSANCE ITALIENNE

JEU SALLES 9-14

La Renaissance voit progressivement le jour à la fin du 14^e siècle en Italie et se propage dans toute l'Europe. Elle annonce la fin du Moyen Âge. Les artistes remettent au goût du jour l'héritage de l'Antiquité grecque et romaine.

RENAISSANCE ITALIENNE

14^e SIÈCLE

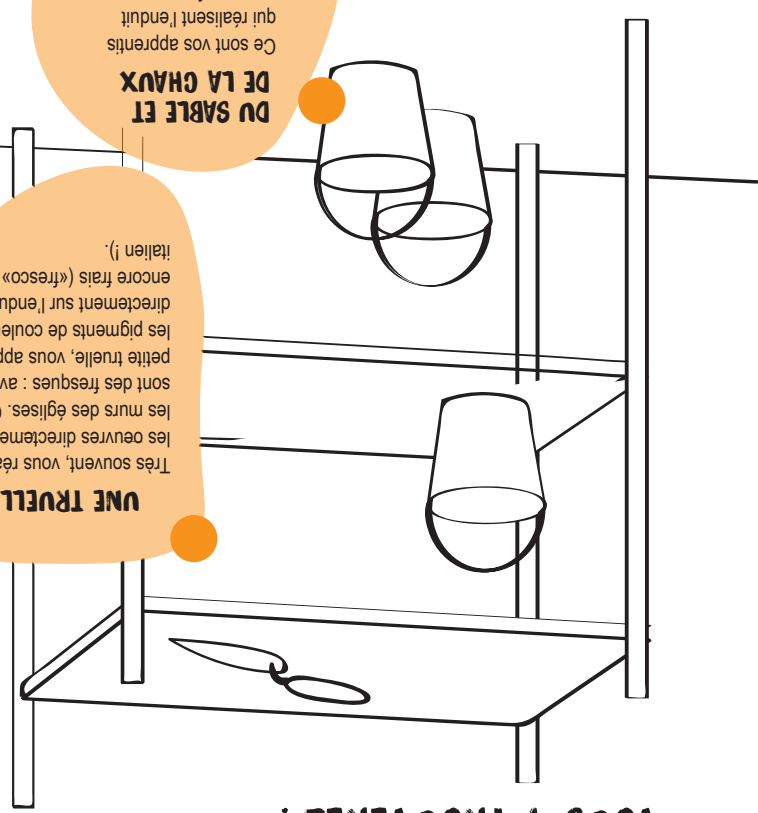
BIENVENUE DANS VOTRE ATELIER !
CHEZ UN PEINTRE VENISSIEN, 16^e SIÈCLE

UNE TRUELLE

Très souvent, vous réalisez les oeuvres directement sur les murs des églises. Ce sont des fresques : avec une petite truelle, vous appliquez les pigments de couleurs directement sur l'enduit encore frais («fresco» en italien).

DU SABLE ET DE LA CHAUX

Ce sont vos apprentis qui réalisent l'enduit pour vos fresques : c'est un mélange de sable et de chaux.



VOTRE MISSION :
ÊTRE AUX ANGES

SALLES

9 À 14

CHEZ UN PEINTRE DU 16^E SIÈCLE

UNE ÉGLISE VOUS
COMMANDE UN **TABLEAU**
RELIGIEUX METTANT EN SCÈNE
QUATRE PERSONNAGES :

EXERCEZ-VOUS
À LES
IDENTIFIER
DANS
LES TABLEAUX

UN ANGE ●

Vous voyez un **bébé** potelé avec des ailes ?

Une **auréole** lui orne la tête et il tient un **instrument de musique** dans ses mains ?

Il s'agit très certainement d'un ange.

Présents dans les trois grandes religions monothéistes, les anges sont des messagers entre Dieu et les hommes. Dans la Bible, certains anges se voient confier des missions très spéciales : comme Gabriel qui annonce à Marie la future naissance de son fils Jésus.

MARIE ●

Si le personnage devant vous est une **femme** portant un **voile** sur la tête et habillée de **bleu**, la couleur du ciel, il s'agit certainement de Marie : la **mère de Jésus**. Les peintres la représentent lors de tous les moments de la vie de son Fils : douce et protectrice, on la voit agenouillée au pied du berceau de son Enfant, tenant son bébé dans les bras ou aux côtés de son Fils adulte. On la retrouve ensuite en pleurs au pied de la croix.

UN HOMME

UNE AURÉOLE

« couronne d'or » en latin

UN VOILE

UN BÉBÉ

UNE COURONNE D'ÉPINE

DES CHEVEUX LONGS

UNE FEMME

UN VASE

UNE CROIX

UNE TROMPETTE

UN MANTEAU BLEU

UN CRÂNE

JÉSUS ●

Vous voyez un charmant **bébé** dans les bras de sa mère ? Il s'agit sûrement de l'Enfant Jésus.

Vous avez devant vous un **Homme** au **cheveux longs auréolés**, coiffé d'une **couronne d'épines** ?

Il s'agit alors de **Jésus-Christ adulte** : dans la Bible, il est considéré comme le Fils de Dieu. Sa mère, Marie, est souvent représentée à ses côtés. Les tableaux religieux le représentent à toutes les étapes de sa vie : sa naissance dans une étable (à Noël !) puis son enfance. À l'âge adulte, ce sont Ses miracles que les peintres représentent, mais aussi Sa mort sur la **croix**, puis Sa résurrection.

MADELEINE ●

Vous voyez une femme aux **beaux cheveux longs** ? À ses côtés, se trouve un **crâne** (symbole de méditation) ou un **vase** contenant du parfum ? Il s'agit peut-être de **Marie-Madeleine**.

Elle est connue dans la Bible pour avoir demandé à Jésus le pardon pour ses péchés. Elle aurait baigné les pieds du Christ de ses larmes, puis les aurait essuyés de sa belle chevelure pour finir par les parfumer. Elle est souvent représentée seule en méditation et pénitente, mais aussi en pleurs au pied de la croix.

LE JEU DES TOUT-PETITS :
POUVEZ-VOUS TROUVER LE PLUS DE
BEBÉS DANS LES TABLEAUX ?

POUR LES PLUS GRANDS :
RETROUVEZ TOUS LES TABLEAUX REPRÉSENTANT
LA VIE DU CHRIST ET CLASSEZ-LES DANS L'ORDRE
CHRONOLOGIQUE DE SES ÉTAPES DE VIE.



PEINTURE RELIGIEUSE

Au 16^e siècle, ce sont essentiellement les églises qui commandent des oeuvres : les peintres représentent donc principalement des sujets religieux. Ces tableaux permettent aux fidèles de se remémorer les histoires de la Bible qu'ils connaissent.

DES LIVRES
Les textes anciens sont une source d'inspiration pour vos œuvres qui représenteront souvent de grands épisodes de la mythologie ou de la Bible.

DES DESSINS PRÉPARATOIRES
Avant de peindre l'œuvre définitive, vous réalisez un grand nombre de dessins pour travailler l'expression de vos personnages, leur posture, les décors, etc.

DES DESSINS DE VISAGES
Les personnages de vos œuvres ressentent des émotions fortes qui doivent se voir sur leurs visages ! Pour représenter au mieux les expressions (la peur, la surprise, l'amour...), vous vous inspirez des dessins de «têtes d'expression» de Charles Le Brun.

DIMENSÉS TOILES QUADRILLÉES
Vos œuvres décorent des palais ou des églises : elles sont immenses ! Pour faciliter la reproduction de vos dessins grand, vous divisez la toile en plusieurs carrés : c'est la technique de la mise au carreau.

ESCARBEAU
Les toiles sur lesquelles vous peignez sont si grandes que vous ne pouvez atteindre certains endroits qu'à l'aide d'un escabeau ou d'un échafaudage !

DANS VOTRE ATELIER IL Y A :
PARIS, 16^E SIÈCLE

CLASSICISME
JEU
SALLE
20

SNIF

PEINTURE FRANÇAISE
17^E ET 18^E SIÈCLES

Cette période est marquée par la création de l'Académie Royale de peintures et de sculptures en 1648. Son ambition est de former et de réunir les meilleurs peintres du royaume. Pour y accéder, les peintres devaient réaliser un morceau d'agrément pour montrer leurs capacités puis un morceau de réception leur permettant d'intégrer l'institution. Le jugement était rendu par leurs pairs. Les meilleurs élèves tentaient une épreuve difficile : le Prix de Rome, leur permettant d'aller étudier en Italie. À leur retour ils pouvaient prétendre aux grandes commandes royales.

VOTRE MISSION :
PLEURER À CHAUDES LARMES

SALLE
20

UN PEINTRE DU 18^E SIÈCLE

POUR INTÉGRER L'ACADÉMIE ROYALE,
VOUS DEVEZ MONTRER QUE VOUS
SAVEZ PEINDRE DES VISAGES
EXPRESSIFS



L'ADMIRATION

Conseils pour peindre l'admiration :
le sourcil s'élève
l'œil s'ouvre un peu
la bouche s'entre-ouvre.



LA TRISTESSE

Conseils pour peindre la tristesse :
les sourcils sont élevés vers le milieu du front
les yeux sont presque fermés, mouillés,
le blanc de l'œil est jaune
les paupières sont un peu enflées
la bouche est entre-ouverte
les lèvres sont pâles et sans couleur
la tête est penchée sur une des épaules.



L'HORREUR

Conseils pour peindre l'horreur :
le sourcil se fronce
la prunelle est au bas de l'œil et couverte par la
paupière inférieure
la bouche est entre-ouverte, serrée au milieu,
les muscles et les veines sont marqués.

LE JEU DES TOUT-PETITS :
TROUVEZ DES PERSONNAGES CONTENTS
OU TRISTES DANS LES OEUVRES ET MIMÉZ
LEURS EXPRESSIONS.

POUR LES PLUS GRANDS :
TOUT COMME LES VISITEURS DE L'ÉPOQUE, ESSAYEZ DE
COMPRENDRE LES HISTOIRES DES OEUVRES EN DECRYPTANT
LES EXPRESSIONS DE CHAQUE PROTAGONISTE : QUE
PEUVENT-ILS BIEN SE DIRE OU PENSER ?

WAOUW

HIHI

BOUH

SNIF

AAAAHHH

HUM

RETROUVEZ LES
EMOTIONS
RESSENTIES
PAR LES
PERSONNAGES
DES TABLEAUX



LA JOIE

Conseils pour peindre la « joie tranquille » :
le front est serein, le sourcil, sans mouvement,
est élevé par le milieu,
l'œil est ouvert et riant, la prunelle est brillante,
les coins de la bouche s'élèvent un peu, les joues
et les lèvres sont vermeilles.



LE PLEUR

Conseils pour peindre le pleur :
le sourcil s'abaisse sur le milieu du front
les yeux sont presque fermés et rouges
les narines sont enflées, les veines du front sont
apparentes
la bouche est fermée, les cotés abaissés.



LE DÉSIR

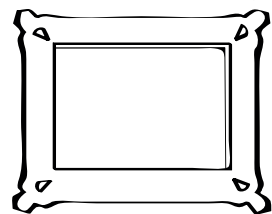
Conseils pour peindre le désir :
les sourcils sont avancés sur les yeux,
les yeux sont plus ouverts qu'à l'ordinaire
la prunelle se place au milieu de l'œil
les narines s'élèvent
la bouche s'entre-ouvre et prend une couleur vive.



Ces conseils pour peindre les expressions sont extraits du traité
écrit en 1727 par le peintre Charles Le Brun : *Les expressions
des Passions de l'âme*. Cet ouvrage deviendra une référence
pour tous les peintres. Grâce aux indications précises, ils peuvent
représenter avec justesse les émotions des personnages.

CHEZ FRANÇOIS-XAVIER FABRE, MONTELLIER, 18^E SIÈCLE
VISITE GUIDÉE DE VOTRE ATELIER :

VOTRE COLLECTION
 Vous êtes un grand collectionneur d'art. Entre les vases antiques et les oeuvres de grands maîtres, vous possédez près de 1000 pièces que vous offrirez au Musée Fabre lors de sa création.



DU MATÉRIEL DE DESSIN
 Vous passez le plus clair de votre temps à dessiner pour préparer vos tableaux. Vous utilisez des bâtons de graphite (l'ancêtre des crayons papier), des plumes, de l'encre.

UNE ESTRÈDE POUR LES MODELES VIVANTS
 Tous les jours, des hommes et des femmes viennent poser dans votre atelier. Ils vous servent de modèles pour dessiner les postures et les expressions des personnages de vos tableaux.

DES MODELO
 Avant de peindre l'oeuvre définitive, vous réalisez un brouillon en petit format pour le montrer à votre client. Il pourra ainsi valider les couleurs, la composition, l'expression des personnages...



L'influence de l'art antique, de même que le goût des sujets vertueux ou sentimentaux tirés de l'histoire grecque et romaine imprègnent cette peinture. Le courant néoclassique traverse l'art européen de la fin du 18^e au début du 19^e siècle. Les peintures de Joseph Marie Vien (1716 -1809), artiste né à Montpellier et initiateur du néoclassicisme, sont nombreuses. De même que celles de son protégé Fabre, qui rejoint l'atelier de David, et qui eut à cœur de collectionner les plus belles œuvres des artistes de son temps.

NÉOCLASSICISME

JEU SALLES 22-26



VOTRE MISSION :

VOIR NAPLES ET MOURIR

PEINTURE NÉOCLASSIQUE

18^E ET 19^E SIÈCLES

**SALLES
22-26**

**CHEZ FRANÇOIS-XAVIER FABRE
UN RICHE ANGLAIS, FASCINÉ PAR
L'ANTIQUITÉ DEPUIS SON "GRAND
TOUR"* COMMANDE UN TABLEAU
AVEC LES ÉLÉMENTS SUIVANTS :**

**POUR VOUS
INSPIRER,
RETROUVEZ
CES ÉLÉMENTS
DANS LES
TABLEAUX**

UNE COLONNE

Dans l'architecture antique, la colonne soutient un portique en façade. On peut l'assimiler à un tronc d'arbre sur lequel s'appuierait le toit. Elle est le pilier fondamental à toute construction.

Toutes les civilisations ont utilisé les colonnes qui deviennent le témoignage de l'Antiquité.

UN TEMPLE

Édifice érigé en l'honneur des dieux. Les temples sont des lieux de culte et abritent les statues des divinités au pieds desquelles les fidèles viennent faire leurs offrandes.

UN DIEU OU UN HÉROS

Les tableaux néoclassiques racontent les histoires issues de la Bible ou de la mythologie. Les dieux, déesses et héros sont partout ! Observez les personnages, vous reconnaîtrez sans doute un des protagonistes d'un mythe que vous connaissez.

**BONS BAISERS
DE POMPEI**

UNE AMPHORE

Dans les tableaux de cette époque, on trouve beaucoup d'objets qui témoignent de l'intérêt des artistes pour l'Antiquité : des amphores, des épées, des boucliers...

Les peintres les représentent avec une grande précision. S'ils n'ont jamais vu d'objets archéologiques de leurs propres yeux, ils peuvent s'inspirer des ouvrages illustrés sur l'art antique qui sont édités à partir de la fin du 18^e siècle.

UNE TOGE

Quand ils ne sont pas des dieux ou des déesses représentés nus, les personnages des tableaux néoclassiques sont tous habillés à la mode antique. Les tuniques, les toges et autres sandales de cuir sont autant de façon pour les peintres de montrer leur talent en soignant le rendu des plis des drapés et les effets de matière.

DES CORPS PARFAITS

Les dieux, déesses et héros de l'Antiquité sont très souvent représentés nus. Les corps des dieux sont idéalisés : ils sont beaux et sans défauts : les peintres doivent donc apprendre à représenter parfaitement l'anatomie du corps humain. C'est une partie très importante de leur apprentissage.

**LE JEU DES TOUT-PETITS :
DANS QUEL TABLEAU VOUDRIEZ-VOUS
PARTIR EN VACANCES ?**

* LE "GRAND TOUR"

Au 18^e et au 19^e siècle, les jeunes gens de familles aisées ont coutume de partir pendant quelques années parfaire leur éducation à la découverte de l'Europe. La destination la plus prisée est l'Italie, pour la découverte de ses sites archéologiques comme Pompéi et de ses richesses artistiques.

CHEZ JEAN-ANTOINE HOUDON, PARIS, 18^E SIÈCLE
IL Y A :
DANS VOTRE BOUTIQUE-ATELIER,

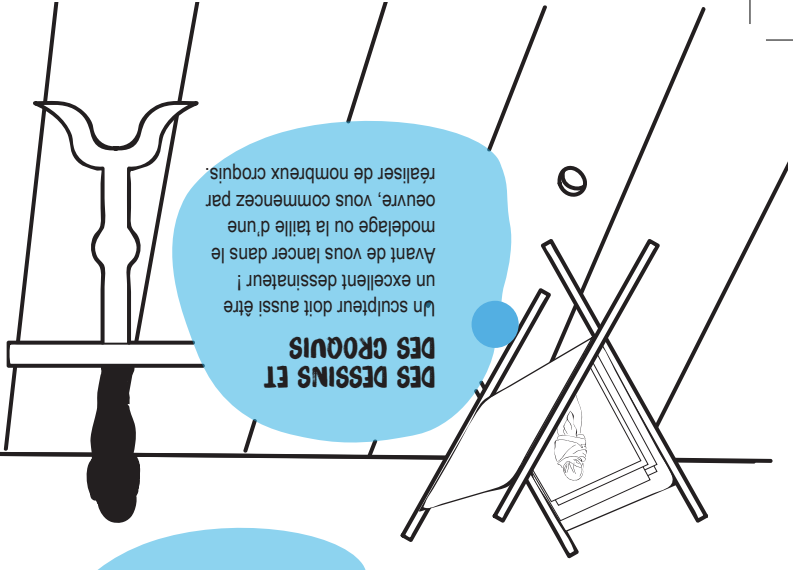


**DES ÉTAGÈRES
 REMPLIES D'ŒUVRES**

Vous êtes un artiste
 reconnu et très en vogue.
 De nombreux visiteurs
 viennent admirer et acheter
 vos œuvres.

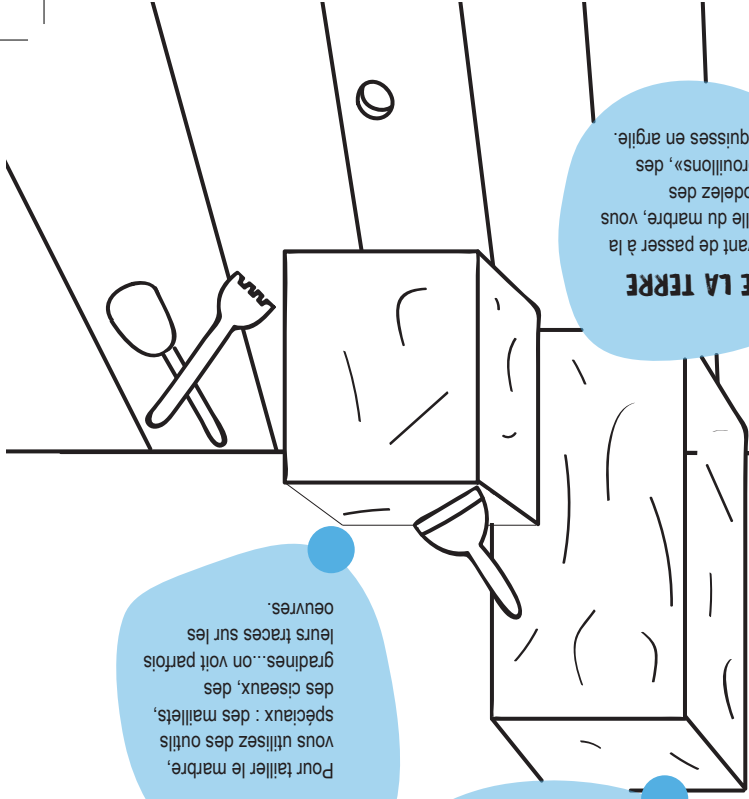
**DES DESSINS ET
 DES GROQUIS**

Un sculpteur doit aussi être
 un excellent dessinateur !
 Avant de vous lancer dans le
 modelage ou la taille d'une
 œuvre, vous commencez par
 réaliser de nombreux croquis.



DE LA TERRE

Avant de passer à la
 taille du marbre, vous
 modeliez des
 «brouillons», des
 esquisses en argile.



DES BLOCS DE MARBRE

Le marbre est un matériau très cher.
 C'est seulement lorsque le client est
 entièrement satisfait par vos dessins et
 les esquisses en terre, que vous
 commencez à tailler le bloc de marbre.

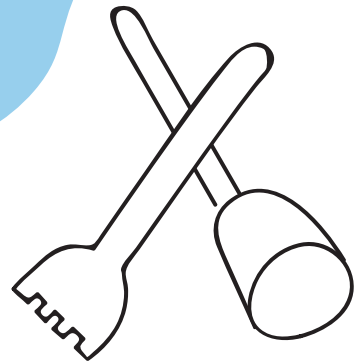
DES OUTILS

Pour tailler le marbre,
 vous utilisez des outils
 spéciaux : des maillets,
 des ciseaux, des
 gradines... on voit parfois
 leurs traces sur les
 œuvres.

La sculpture néo-classique
 s'inspire de la statuaire antique,
 grecque et romaine.
 Elle est constituée de bustes,
 de bas-relief, de statues,
 de groupes sculpturaux,
 et de réalisations monumentales.

SCULPTURE NÉOCLASSIQUE

**JEU
 SALLES
 19-22**



VOTRE MISSION :

**RESTER DE
 MARBRE**

SCULPTURE NÉOCLASSIQUE

18^E ET 19^E SIÈCLES

SALLES
19-22

CHEZ JEAN-ANTOINE HOUDON

UN CLIENT VOUS A COMMANDÉ SON
PORTRAIT SCULPTÉ.
IL SE REND DANS VOTRE ATELIER POUR
EXAMINER LES MATÉRIAUX ET CHOISIR
CELUI QU'IL PRÉFÈRE.

MONTREZ-LUI DES
EXEMPLES DE CES
MATÉRIAUX PARMI LES
SCULPTURES
PRÉSENTES DANS LES
SALLES DU MUSÉE

MATÉRIAUX VISIBLES EN ATELIER :

TRIER PAR : prix croissant ▼

TERRE CUITE

“ L'aspect mat de la terre et la finesse des outils utilisés convient pour un rendu réaliste des traits d'expression, de plus, son coût de revient très faible en laissera votre bourse bien remplie. ”

INFORMATIONS SUR LE PRODUIT :
Grâce à la cuisson, l'argile, qui est une matière molle et collante devient un matériau céramique : dur et cassant.

UTILISATION : Ajouter ou supprimer de la matière : l'œuvre prend forme progressivement. L'argile est très facile à modeler. Il est aisé d'apporter des retouches.

PRIX : Moyen

PETIT
PRIX



PLÂTRE

INFORMATIONS SUR LE PRODUIT :
Matière blanche et fragile, le plâtre s'obtient en broyant de la « pierre à plâtre » : le gypse.

UTILISATION : Mélanger le plâtre à de l'eau et verser le liquide dans un moule. Permet de reproduire des modèles en terre cuite à l'infini. Idéal pour réaliser une étape intermédiaire entre la terre cuite et le bronze ou le marbre.

PRIX : Faible

“ Si vous souhaitez plusieurs exemplaires de votre portrait, le plâtre sera idéal. Sachez que ce matériau est davantage utilisé comme étape de travail, ce qui n'empêche pas certains musées d'en exposer comme de véritables œuvres d'art. ”

LE CHOIX
DES EXPERTS



MARBRE

“ Entre le prix du marbre et le temps passé à le tailler, votre portrait sera onéreux mais il restera intact pour l'éternité ! ”

INFORMATIONS SUR LE PRODUIT :
Pierre dense et compacte qui permet de créer des œuvres qui résistent pour l'éternité. Acheminés en gros bloc depuis leurs carrières d'extraction, les marbres les plus blancs et les plus purs, comme celui de Carrare en Italie, sont les plus recherchés. Existe en plusieurs coloris

TRAÏEMENT : Tailler et polir, pour obtenir la blancheur, la douceur et la brillance souhaitée.

PRIX : Élevé

TOP
QUALITÉ



LE JEU DES TOUT-PETITS :
SAUREZ-VOUS TROUVER UNE STATUE QUI
A TRÈS FROID ?

BRONZE

INFORMATIONS SUR LE PRODUIT :
Alliage d'étain et de cuivre, le bronze est une matière métallique obtenue par fusion à haute température (1 100 degrés).

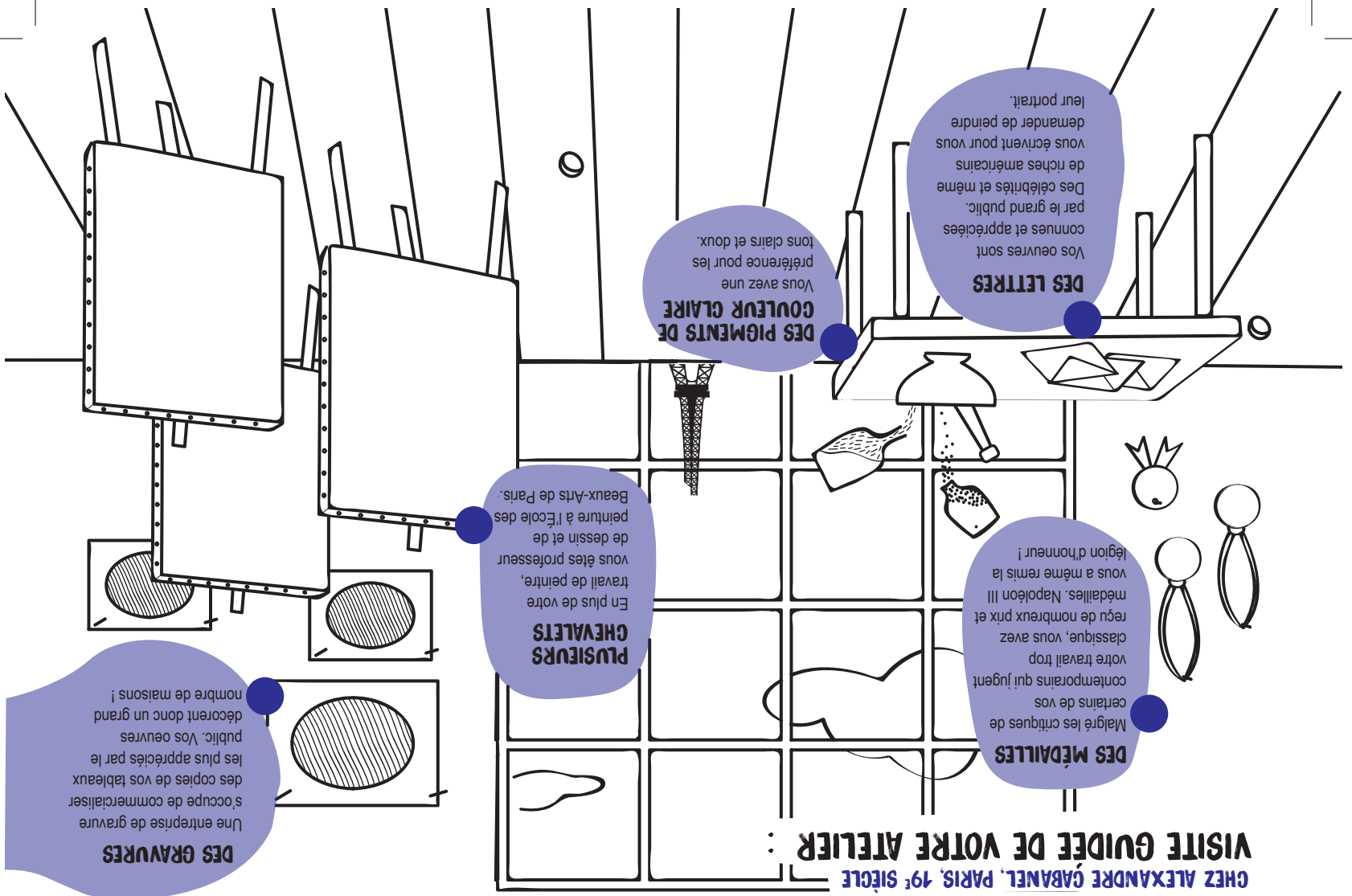
UTILISATION : Une fois en fusion, le bronze se verse dans un moule : ses propriétés de grande liquéfaction le rend sensible aux moindres détails du moule dans lequel il se répand avec finesse et précision. Une fois refroidie, la surface du bronze est rugueuse et poreuse. Selon le rendu souhaité, on peut limer, patiner, oxyder, ou lustrer la surface de l'œuvre.

PRIX : Très élevé

“ Pour cela je dois contacter la fonderie avec laquelle je travaille. Le temps n'en sera que décuplé, je dois par ailleurs rémunérer les fondeurs qui se chargeront de couler le bronze, aussi le prix augmentera en conséquence. Mais la trace que vous laisserez avec ce buste sera marquée dans le temps, croyez-en mon expérience ! ”

100%
DURABLE





CHEZ ALEXANDRE GABANEL, PARIS, 19^E SIÈCLE
VISITE GUIDÉE DE VOTRE ATELIER :

DES LETTRES

Vos œuvres sont connues et appréciées par le grand public. Des célébrités et même de riches américains vous écrivent pour vous demander de peindre leur portrait.

DES PIGMENTS DE GOUTEUR CLAIR

Vous avez une préférence pour les tons clairs et doux.

PLUSIEURS CHEVALETS

En plus de votre travail de peintre, vous êtes professeur de dessin et de peinture à l'École des Beaux-Arts de Paris.

DES MÉDAILLES

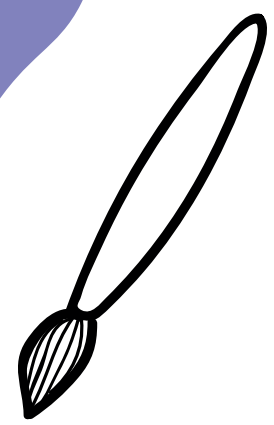
Malgré les critiques de certains de vos contemporains qui jugent votre travail trop classique, vous avez reçu de nombreux prix et médailles. Napoléon III vous a même remis la légion d'honneur !

DES GRAVURES

Une entreprise de gravure s'occupe de commercialiser des copies de vos tableaux les plus appréciés par le public. Vos œuvres décorent donc un grand nombre de maisons !

ACADÉMISME

JEU SALLE 35



Au 19^e siècle, l'Académie impose aux peintres une excellente maîtrise du dessin. Les grands modèles sont les peintres de la Renaissance comme Raphaël et ceux du néoclassicisme français comme David. L'académisme a souvent été critiqué, car ces règles strictes étaient considérées par certains artistes comme un frein à la créativité.

ACADÉMISME

19^E SIÈCLE

VOTRE MISSION :

DONNER UNE BONNE LEÇON

**SALLE
35**

CHEZ ALEXANDRE CABANEL

**VOUS DONNEZ VOTRE PREMIÈRE
GRANDE LEÇON DE PEINTURE :
LES JEUNES APPRENTIS ÉCOUTENT
VOS CONSEILS**

**ILLUSTREZ VOS
PROPOS EN LEUR
MONTRANT
DES EXEMPLES
SUR VOS
PROPRES OEUVRES**

LEÇON N°1 LE DESSIN

Le dessin est l'exercice central de l'œuvre : le trait doit être net et précis. La peinture ne sert qu'à embellir ce coup de crayon.

NOTE : 120

“ Si vous regardez mes tableaux en détails, vous verrez la trace de crayon (ou pierre noire) encore visible. ”

“ Je vous mets au défi de trouver le moindre défaut physique sur le corps de mes personnages. ”

LEÇON N°2 LE CORPS HUMAIN

Savoir représenter un corps nu à la perfection est primordial pour représenter les dieux et les héros mis en scène sur les œuvres. Cela demande de la persévérance et de l'entraînement. Le dessin d'après modèle vivant constitue la plus grande partie de l'apprentissage. La rémunération des modèles qui prennent la pose jusqu'à 5 heures d'affilée, est à la charge des élèves qui doivent se cotiser.

NOTE : 120

LEÇON N°3 LES DRAPERIES

Le rendu des matières doit être impeccable. Lorsqu'ils ne sont pas nus, les personnages sont parés de mille drapés. Les moins nobles seront couverts d'étoffes de coton, tandis que les plus importants revêtent des matières soyeuses, de gaze ou de fourrure.

NOTE : 120

“ Prenez exemple sur mon savoir faire et observez les différentes matières de tissus que je sais peindre. ”

“ Observez ma manière de peindre les larmes : elles forment des petites bulles rondes parées en leur centre d'un reflet rendu grâce à des rehauts blancs subtils et délicats. ”

LEÇON N°4 LES LARMES

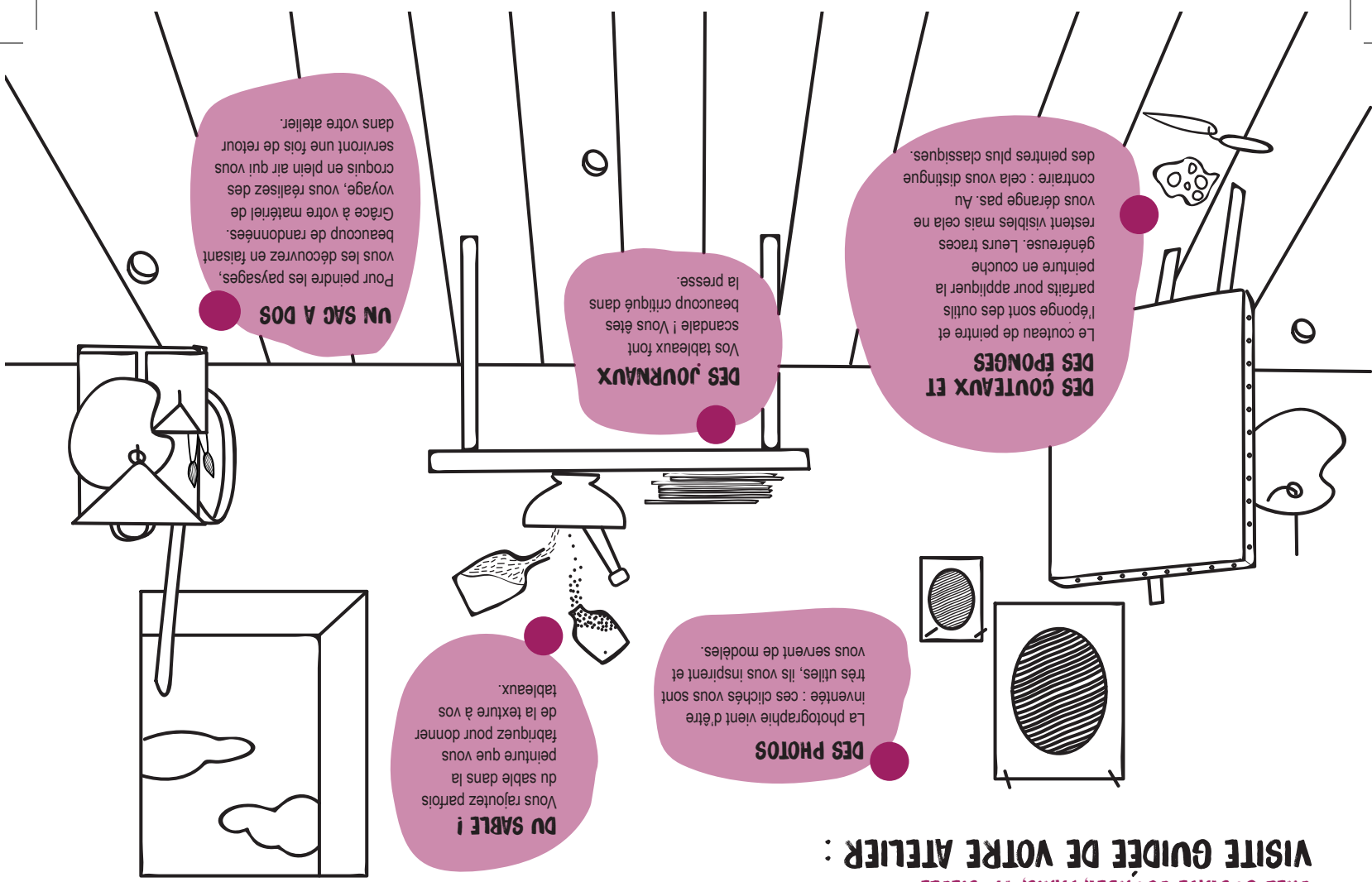
Les histoires qui sont représentées dans cet atelier sont pleines d'émotions et de grands sentiments. Les larmes au creux des yeux sont courantes. La maîtrise de ce genre de détail vous mènera loin, croyez-en mon expérience.

NOTE : 120

**LE JEU DES TOUT-PETITS :
QUI A UN GROS CHAGRIN ? TROUVEZ TOUS LES
PERSONNAGES EN PLEURS DANS LA SALLE.
IMAGINEZ POURQUOI ILS SONT SI TRISTE ?**

**POUR LES PLUS GRANDS :
ET SI VOUS DEVIEZ NOTER LES OEUVRES
D'ALEXANDRE CABANEL ? QUELLES NOTES LEURS
DONNERIEZ-VOUS DANS CHAQUE MATIÈRE ?**

CHEZ GUSTAVE COURBET, PARIS, 19^E SIÈCLE
VISITE GUIDÉE DE VOTRE ATELIER :



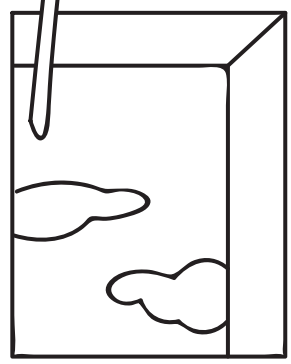
UN SAC A DOS
 Pour peindre les paysages, vous les découvrez en faisant beaucoup de randonnées. Grâce à votre matériel de voyage, vous réalisez des croquis en plein air qui vous serviront une fois de retour dans votre atelier.

DES JOURNAUX
 Vos tableaux font scandale ! Vous êtes beaucoup critiqué dans la presse.

DES GOUTEAUX ET DES EPONGES
 Le couteau de peinture et l'éponge sont des outils parfaits pour appliquer la peinture en couche généreuse. Leurs traces restent visibles mais cela ne vous dérange pas. Au contraire : cela vous distingue des peintres plus classiques.

DU SABLE !
 Vous rajoutez parfois du sable dans la peinture que vous fabriquez pour donner de la texture à vos tableaux.

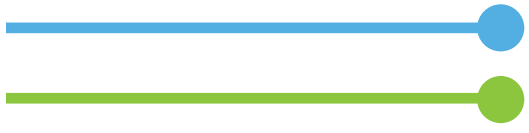
DES PHOTOS
 La photographie vient d'être inventée : ces clichés vous sont très utiles, ils vous inspirent et vous servent de modèles.



RÉALISME
 19^E SIÈCLE

RÉALISME
JEU
SALLE
37

BEURK



VOTRE MISSION :
CRÉER UN
SCANDALE

SALLE
37

CHEZ GUSTAVE COURBET

VOS TOILES FONT SCANDALE AU SALON.*
ALFRED BRUYAS, VOTRE MÈCÈNE,* VOUS
RAPPORTE LES CRITIQUES QU'IL A LE
PLUS ENTENDUES.

TROUVEZ DANS
LES OEUVRES LES
DÉTAILS QUI ONT
FAIT SCANDALE

LES SUJETS DU QUOTIDIEN

Vous puisez votre inspiration dans la réalité : vous voulez la représenter telle qu'elle est, sans l'idéaliser.

Les histoires mythologiques, religieuses ou historiques ne vous intéressent pas, ce sont les sujets du quotidien que vous voulez peindre.

Dans vos oeuvres, on retrouve la dureté du travail et de la vie des gens ordinaires.

VULGAIRE

LA TAILLE DES OEUVRES

Non seulement les sujets que vous choisissez de peindre choquent les critiques, mais la taille des tableaux fait aussi scandale ! En faisant délibérément le choix de peindre des sujets du quotidien sur des grands formats - qui étaient jusqu'alors dédiés aux sujets mythologiques et religieux - vous êtes sûr de vous attirer les foudres des critiques les plus classiques...et de faire parler de vous.

LES GENS ORDINAIRES

Vous préférez peindre des gens ordinaires : des paysans, des travailleurs que l'on croise tous les jours dans les villes et les campagnes, plutôt que des dieux ou des héros.

Montrer en peinture ces classes populaires est osé pour l'époque : c'est un moyen pour vous d'exprimer le désir de voir plus d'égalité dans la société.

LAID

LES CORPS IMPARFAITS

Vous refusez d'idéaliser vos modèles : vous les représentez tels qu'ils et elles sont, sans tenter de gommer leurs défauts. Certains de vos personnages ont même les pieds sales ! La plupart des critiques, habitués à voir des corps idéalisés, ont bien du mal à apprécier les vôtres !

HIDEUX

COULEURS TERREUSES

Vos couleurs ne brillent pas. La palette que vous utilisez oscille entre les tons sombres, noirs, beiges et bruns. Ces couleurs vous permettent d'obtenir des effets atmosphériques comme l'humidité des sous-bois. On pourrait presque en sentir les odeurs, mais cela n'enchante pas l'ensemble des critiques !

IGNOBLE

LUMIÈRE DU JOUR

La lumière que vous peignez dans vos tableaux n'est pas divine : elle s'inspire de la lumière réelle que vous observez. Pour les scènes d'extérieur, vous cherchez à peindre les effets naturels de la lumière. Le ciel en est la source principale et vous utilisez les effets d'ombre pour renforcer les ambiances lumineuses que vous souhaitez obtenir.

LE JEU DES TOUT-PETITS :
SAUREZ-VOUS TROUVER ALFRED BRUYAS. LE
MÈCÈNE DE GUSTAVE COURBET SUR LES
TABLEAUX ? SON PORTRAIT APPARAÎT DANS DE
NOMBREUSES SALLES.

IL EST RECONNAISSABLE À SA CHEVELURE ET SA
BARBE ROUSSE !

* SALON

Tous les ans, les artistes peuvent présenter (si le jury les accepte) leurs oeuvres lors d'une grande exposition officielle appelée le «Salon».

* MÈCÈNE

Alfred Bruyas est le mécène de plusieurs artistes, dont Gustave Courbet. En lui achetant ses oeuvres, il lui permet de pouvoir vivre de son art.



**CHEZ FRÉDÉRIC BAZILLE, MONTPELLIER, 19^E SIÈCLE
VOTRE ATELIER EST EN PLEIN AIR !
POUR PEINDRE, VOUS AVEZ BESOIN :**

D'OMBRE

Vous faites partie des tout premiers peintres à sortir de votre atelier pour peindre ! Cela nécessite un minimum de matériel : la lumière du Sud est belle à peindre, mais il faut vous protéger du soleil pendant les longues heures de travail.

**D'UN TABOURET
ET UN CHEVALET
PLIABLES**

Contrairement au mobilier de l'atelier, ceux-ci sont légers et conçus pour être facilement transportables.

**DE TUBES DE
PEINTURE**

L'invention des tubes de peinture au cours du 19^e siècle est une incroyable révolution pour les artistes : vous pouvez transporter et conserver toutes les couleurs que vous souhaitez ! Pour les fabriquer, vous vous fondez sur la roue des couleurs imaginées par le chimiste Eugène Chevreul.

**D'UN APPAREIL
PHOTO**

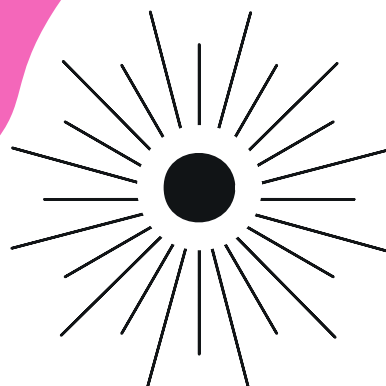
Inventé en 1826, les peintres impressionnistes le considèrent comme un moyen extraordinaire pour explorer le monde. Le mode de cadrage très caractéristique les influence pour composer leurs tableaux.

**DE BILLETS
DE TRAIN**

Grâce à l'évolution des transports, les peintres sont plus mobiles et rejoignent rapidement la campagne qu'ils habitent.

IMPRESSIONNISME

**JEU
SALLE
39**



VOTRE MISSION :

**ENTRER DANS
LA LUMIÈRE**

IMPRESSIONNISME

19^E SIÈCLE

Avec leur volonté de représenter le motif en fonction de la lumière et de ses effets, les impressionnistes remettent en question les principes artistiques qui définissaient jusqu'alors la peinture. L'impressionnisme ne cherche pas le sens mais la forme, qu'il réinvente en peignant l'instant selon les lois scientifiques de la perception visuelle, en utilisant la couleur comme seul outil de composition.

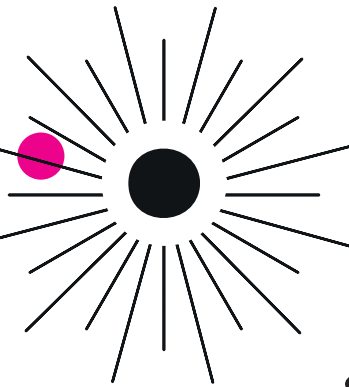
CHEZ FRÉDÉRIC BAZILLE

C'EST UNE BELLE JOURNÉE
POUR PEINDRE ! VOUS VOUS
PROMENEZ DANS LA NATURE POUR
CHOISIR LE DECOR IDEAL POUR
VOTRE FUTUR TABLEAU.

TROUVEZ DANS
LES TABLEAUX
CES ÉLÉMENTS DE
PAYSAGES

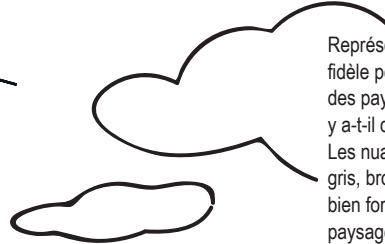
DU SOLEIL

Vous faites partie des tout premiers peintres à installer votre atelier en extérieur. Comme tous les autres impressionnistes, la nature et la lumière sont vos sujets favoris. Pour peindre la lumière du soleil de manière réaliste, vous utilisez une palette de couleur beaucoup plus étendue que les peintres d'autrefois. Vous alternez entre les touches de couleurs foncées et plus claires, selon si le paysage est à l'ombre ou au soleil.



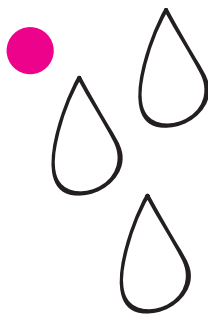
DES NUAGES

Représenter les nuages de manière fidèle permet de traduire l'atmosphère des paysages : fait-il chaud ou froid ? y a-t-il du vent ? Les nuages peuvent être denses et gris, brossés et légers, empâtés et bien formés, ou inexistantes si le paysage est peint un jour de très beau temps. Les peintres impressionnistes essaient de traduire au mieux les changements atmosphériques des paysages qu'ils représentent.



DE L'EAU

L'eau est un thème très important dans la peinture des artistes de plein air. Ils aiment particulièrement représenter les reflets de la lumière sur cette surface mouvante. Les rivières autour de Montpellier vous inspirent. Vous aimez peindre ces paysages en y représentant des personnages en train de rêver, de plonger, de se reposer...



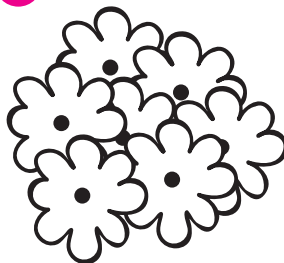
DE LA VÉGÉTATION

Les peintres impressionnistes réalisent leurs tableaux en plein air, ils peuvent donc observer avec beaucoup d'attention les plantes et les arbres qui les entourent et représenter de manière très fidèle leurs formes et leurs couleurs. Dans le Sud, vous peignez la garrigue avec sa végétation rase et sèche. Les vignobles sont également très présents, ainsi que les pins parasols. On entend presque les cigales dans vos tableaux !



DES FLEURS

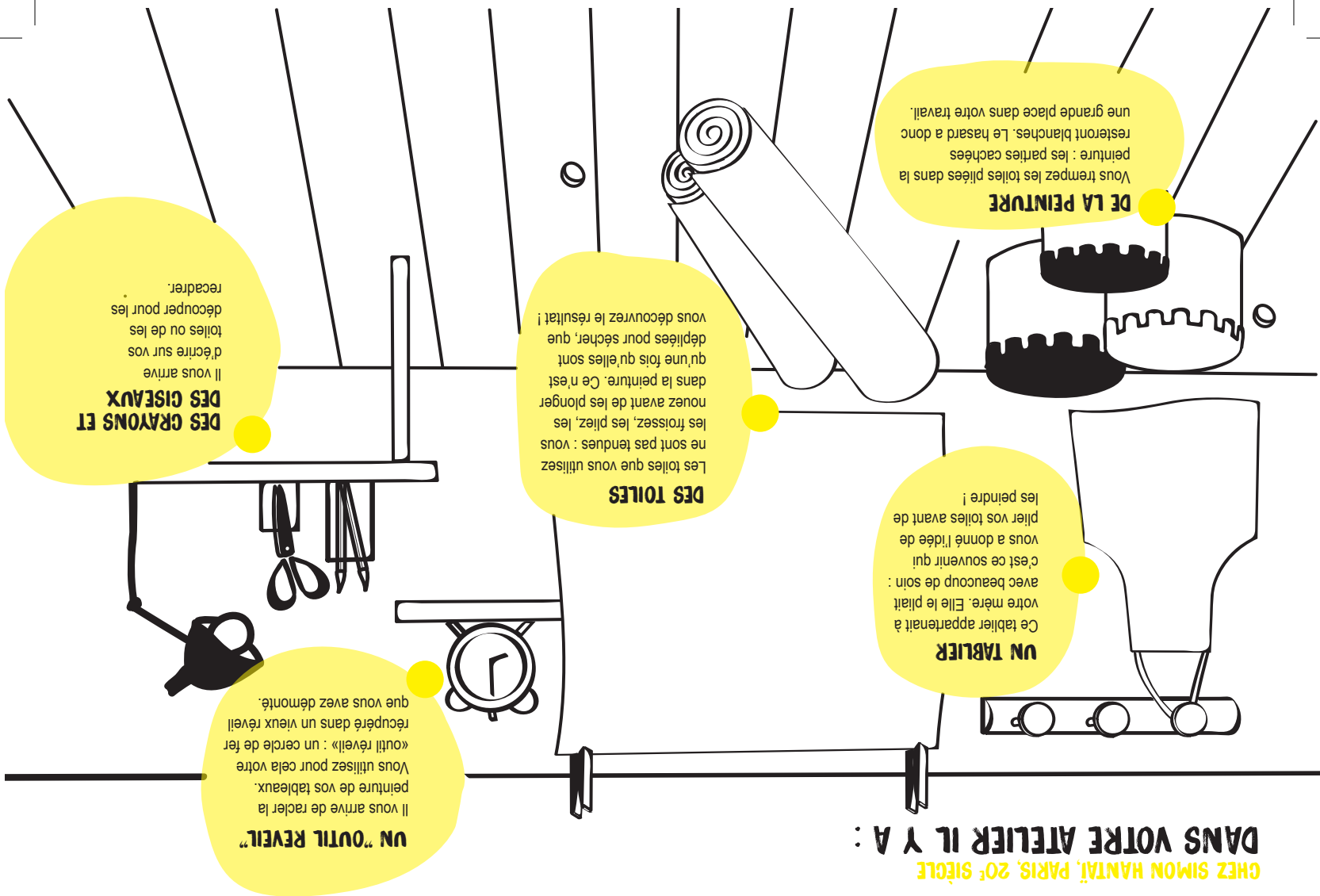
Comme la plupart des peintres impressionnistes, vous appréciez peindre des fleurs. Elles ne coûtent pas cher et sont très colorées ! Pour les peindre, les artistes les cueillent pour les arranger en bouquet ou se rendent directement dans les champs avec leur matériel de peinture. En observant les tableaux, on voit que les pétales sont représentés par de petits coups de pinceaux successifs : la touche est envolée et rapide.



DES PERSONNAGES

Un des principaux défis pour les peintres : représenter une figure dans un paysage en respectant un équilibre parfait. Leurs tableaux représentent des personnages dans leurs occupations quotidiennes : en train de travailler ou de vaquer à leurs loisirs. Leurs vêtements sont typiques du 19^e siècle : des belles robes pour les dames et des costumes pour les hommes.

CHEZ SIMON HANTAI, PARIS, 20^E SIÈCLE
DANS VOTRE ATELIER IL Y A :



DES GRAYONS ET DES CISEAUX

Il vous arrive d'écrire sur vos toiles ou de les découper pour les recadrer.

DES TOILES

Les toiles que vous utilisez ne sont pas tendues : vous les froissez, les pliez, les nouez avant de les plonger dans la peinture. Ce n'est qu'une fois qu'elles sont dépliées pour sécher, que vous découvrez le résultat !

DE LA PEINTURE

Vous trempez les toiles pliées dans la peinture : les parties cachées resteront blanches. Le hasard a donc une grande place dans votre travail.

UN TABLIER

Ce tablier appartenait à votre mère. Elle le plait c'est ce souvenir qui vous a donné l'idée de plier vos toiles avant de les peindre !

UN "OUTIL RÉVEIL"

Il vous arrive de raclez la peinture de vos tableaux. Vous utilisez pour cela votre «outil réveil» : un cercle de fer récupéré dans un vieux réveil que vous avez démonté.

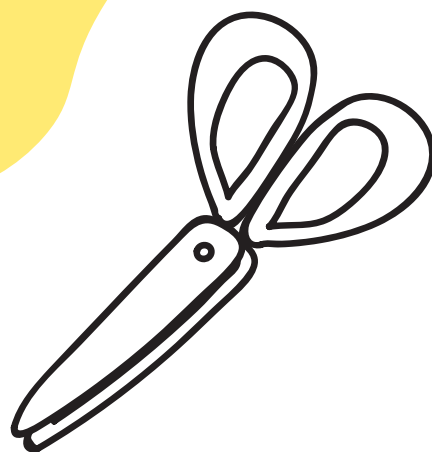
ABSTRACTION

JEU SALLE 48

ABSTRACTION LYRIQUE

20^E SIÈCLE

Les œuvres abstraites reflètent les émotions propres des artistes. Ces derniers ne cherchent plus à peindre des œuvres figuratives ou inspirées par la société. Ils laissent une large place au hasard dans leur création. La méthode de travail est toute aussi importante que l'œuvre finale. Simon Hantai nomme la sienne : « le pliage comme méthode ».



VOTRE MISSION :

NE PAS FAIRE UN PLI

SALLE
48

CHEZ SIMON HANTAÏ

UN JOURNALISTE VOUS
DEMANDE DE LIVRER VOS
SECRETS DE CRÉATION POUR
LE **PLIAGE** DE VOS OEUVRES.

ASSOCIEZ
CHAQUE
MÉTHODE À
UNE OEUVRE

FROISSAGE

1

Froissez une toile, un chiffon ou une feuille, un peu « n'importe comment »

2

Posez la toile froissée au sol (vous pouvez marcher dessus pour bien l'aplatir) et recouvrez de peinture.

Laissez sécher.

3

Dépliez et aplatissez le travail
SURPRISE !

Découvrez le résultat final...

Tendez votre travail sur un châssis.
Exposez, c'est prêt. Vous avez créé

UNE MARIALE



NOUAGE

1

Nouez une toile ou un chiffon aux quatre coins et par endroits autour d'une zone circulaire.

2

Posez la toile nouée au sol et recouvrez de peinture.

Laissez sécher.

3

Dénouez et aplatissez le travail
SURPRISE !

Découvrez le résultat final...

Tendez votre travail sur un châssis.
Exposez, c'est prêt. Vous avez créé

UN MEUN



KOCKAZAS *

mot hongrois
« faire des carrés »
« jeter les dés »
« mettre en jeu »

1

Pliez une toile, un chiffon ou une feuille de papier en petits carrés.

2

Fixez les plis à l'aide de ficelles à l'arrière de l'ouvrage.
Recouvrez de couleurs.
Laissez sécher.

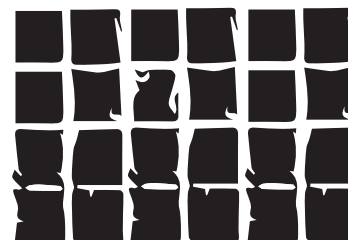
3

Tirez la toile pour faire sauter toutes les ficelles
SURPRISE !

Découvrez le résultat final...

Tendez votre travail sur un châssis.
Exposez, c'est prêt. Vous avez créé

UNE TABULA



LE JEU DES TOUT-PETITS :
PARTEZ À LA CHASSE AUX COULEURS

**CHEZ PIERRE SOULAGES, SÛTE, 21^E SIÈCLE
DANS VOTRE ATELIER IL Y A :**



**VOTRE MISSION :
BROYER
DU NOIR**

DE LA LUMIÈRE
Vous êtes un des artistes les plus connus de votre époque. Votre secret ? Savoir jouer avec la lumière en utilisant uniquement de la peinture noire.

DES POTS DE PEINTURE NOIRE

Vous utilisez de l'acrylique car c'est une peinture qui sèche rapidement. Vous avez besoin de grandes quantités de peinture pour réaliser vos «OUTRENOIRS» (mot que vous avez inventé pour désigner votre travail pour révéler la lumière avec de la peinture noire).

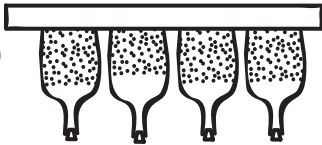
DES TOILES AU SOL

Vous utilisez tellement de peinture que vous devez travailler au sol pour ne pas que tout coule. Pour peindre le centre de la toile, vous fixez vos outils au bout de manches à balai !



DES OUTILS DE MAÇONNERIE

Pour créer les textures lisses, rugueuses ou striées qui accrochent la lumière, vous n'utilisez pas de pinceaux mais des outils beaucoup plus gros !



DU BROU DE NOIX

C'est un colorant naturel extrait de l'écorce de noix. Réduite en poudre, elle se dilue dans l'eau pour obtenir de l'encre brune ou noire.

**PIERRE SOULAGES
20^E ET 21^E SIÈCLES**

Pierre Soulages est né le 24 décembre 1919. Influencés par la peinture américaine et abstraite, ses tableaux ont des dominantes noires très prononcées dès les années 50. À partir de 1979, ses tableaux deviennent entièrement noirs. Il invente le nom d'une couleur : Outrenoir, se traduisant par « au-delà du noir ». Pierre Soulages est connu comme le peintre du noir mais aussi de la lumière. Grâce à cette dernière et aux effets de la matière, le noir se transforme subtilement en une couleur lumineuse.

**ABSTRACTION
JEU
SALLES
46-47**

**SALLES
46-47**

CHEZ PIERRE SOULAGES

UN MUSÉE VOUS COMMANDE UNE
OEUVRE À L'OCCASION DE
L'ANNIVERSAIRE DE VOS 100 ANS.
VOUS DÉCIDEZ DE PRODUIRE, UN
POLYPTYQUE,* POUR COMPLETER LA
SÉRIE DE VOS CÉLÈBRES OUTRENOIRS.*

RETROUVEZ
CES TEXTURES
DANS VOS
OEUVRES POUR
LES DESSINER

LUISANT

MAT

STRIÉ

LISSE

EMPATÉ



POLYPTYQUE : plusieurs panneaux liés entre eux.



OUTRENOIR : Pierre Soulages a inventé ce mot afin de nommer avec plus de précision son travail. Il ne se borne pas à étaler de la peinture noire. Il va bien au-delà et explore cette couleur qui se révèle avec la lumière.