

## FICHE PÉDAGOGIQUE

### VISITE - ATELIER

#### « Raconte-moi une image »

*Le parcours de visite est susceptible d'être modifié en fonction de l'accrochage.*

**Niveaux :** Cycles 2 et 3 (possibilité de travail en inter degré)

**Durée :** 2h

**Thème :** La peinture flamande se plaît à cultiver un langage narratif très développé à partir de grands récits bibliques. Comment se construit ce langage narratif ? Comment le lire ?

#### **Disciplines concernées :**

Histoire / Français / Arts plastiques

#### **Cursus Histoire des Arts :**

"Arts du langage" et "Arts du visuel"

#### **Objectifs :**

- Découvrir quelques-uns des grands thèmes mythologiques et bibliques
- S'initier au décodage d'une image
- Comprendre comment se construit une image par rapport à une histoire
- S'exprimer, donner son avis en expliquant son point de vue

#### **Matériel à apporter par classe :**

Contactez le service des réservations pour plus d'informations.

- 1 feuille blanche format A4 minimum 120g/m<sup>2</sup> – **1 par élève**
- 1 feuille de couleur format A4 type Canson minimum 180g/m<sup>2</sup> (couleur au choix) **1 par élève**
- Encre : un flacon couleur noire (250ml environ)
- Feutres et/ou crayons de couleur **pour chaque élève**
- Colle blanche (1L environ)

## VISITE

#### **Déroulement de la visite :**

Les peintres flamands racontent des tas d'histoires dans leurs tableaux ! Leurs thèmes, qui puisent bien souvent dans les grands récits bibliques, sont traités à la manière de véritables livres d'images qu'il faut apprendre à lire pour saisir le sens de l'histoire.

Accompagnés du guide, les élèves partent à la découverte de ces récits : Genèse, exploits de saints, batailles fameuses de l'histoire de Flandre et bien d'autres histoires extraordinaires qui ont alimenté l'imaginaire des artistes flamands.

Par le jeu, le guide initie les élèves à l'analyse de la construction d'une image narrative, notamment par la reconnaissance des différents plans qui structurent le récit.

Ils étudient les spécificités de l'image flamande qui repose principalement sur le traitement microscopique des éléments dans une perception macroscopique (tableaux fourmillant de détails dans les premiers plans et les arrières plans, intégrés dans une vision englobant le monde du vivant dans son ensemble), sur la place prépondérante de l'irrationnel et du merveilleux, et sur l'importance de la codification.

### Sélection d'œuvres :



**LA CONSTRUCTION D'UNE IMAGE NARRATIVE :** L'importance des plans dans la construction d'un récit, le principe des coulisses dans l'art flamand.

Joachim Patinir et Quentin Metsys, *Paysage avec saint Christophe portant l'enfant Jésus*, huile sur bois, XVI<sup>e</sup> siècle



**L'IRRATIONNEL ET LE MERVEILLEUX :** Les tableaux flamands regorgent d'éléments irréels et merveilleux qui ont un sens symbolique qu'il faut apprendre à percevoir.

Anonyme flamand, *Les tentations de Saint-Antoine*, huile sur bois, XVI<sup>e</sup> siècle



**LA CODIFICATION DES IMAGES :** La posture des personnages, leurs vêtements, les décors en arrière-plan, révèlent bien des choses sur le sens d'une image.

Primitif flamand anonyme, *La Vierge au donateur Joos van den Damme*, huile sur bois, vers 1484-1485

## ATELIER D'ARTS PLASTIQUES

### Thème :

En utilisant la technique pop-up, les élèves composent un paysage animé à l'aide des détails tirés des œuvres du musée. Ils jouent sur les différents plans et les échelles afin de créer une œuvre en papier combinant 2D et 3D.