



PONT DES ARTS

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Avec l'album *La Malédiction de Zar*, les élèves découvrent Georges de La Tour et son célèbre tableau. Une scène de genre pour aborder la technique du clair-obscur, entrer dans le fantastique, réfléchir au thème de la tricherie à travers le symbolisme des cartes.

**Dossier réalisé par Chantal Blache & Muriel Blasco,**  
conseillères pédagogiques en Arts visuels

**Niveau :** cycles 2 et 3.

**Période :** les Temps modernes, le XVII<sup>e</sup> siècle.

**Genre :** peinture (France).

**Artiste :** Georges de La Tour (1593-1652).

**Œuvre :** *Le Tricheur à l'as de carreau*, 1636-38.

**Lieu de conservation :** musée du Louvre (Paris).

## DÉCOUVRIR

Interview croisée

Lecture de l'album

De l'album à l'œuvre

## APPROFONDIR

Pratiques artistiques

De La Tour dans l'histoire des arts

## PROLONGER

Activités transversales

## FICHES DOCUMENTAIRES

Repères chronologiques

Biographie de Georges De La Tour

Zoom sur l'œuvre

De La Tour sur le web

Crayonnés



Certains droits réservés.

Cette création est mise à disposition selon le contrat Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 2.0 France.

Disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/fr/> ou par courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA. Ce document est disponible en libre téléchargement sur [www.collection-pontdesarts.fr](http://www.collection-pontdesarts.fr)

## Interview croisée

Comment parler des tricheurs d'une époque à une autre et du célèbre tableau de Georges de La Tour ?

Hélène Kérillis et Xavière Devos nous font découvrir leur démarche de création.



Hélène Kérillis,  
auteure



Xavière Devos,  
illustratrice

### Inspirations, références, symboles

**CRDP.** Dans votre démarche, êtes-vous plutôt rapide pour imaginer puis écrire l'ensemble ou les idées naissent-elles plus lentement ?

**Hélène Kérillis.** Je fais de nombreuses recherches, ma réflexion est longue et il se passe de nombreux tours et détours dans ma cervelle avant de trouver l'histoire : c'est tout un mécanisme combinatoire à l'œuvre.

**CRDP.** Vous-êtes-vous beaucoup documentée pour les décors et costumes ?

**Xavière Devos.** J'ai beaucoup feuilleté un magnifique livre sur Georges de La Tour que j'admire depuis des années, *Georges de La Tour par Jacques Thuillier* (éd. Flammarion, 2002).

**CRDP.** La page de faux titre ressemble à une vanité avec les différents symboles...

**X. D.** Oui en quelque sorte car je me garderais bien d'être moraliste mais l'histoire tourne autour de la vanité des biens terrestres puisque Zar est un être qui triche pour accéder à l'argent : nous trouvons donc les symboles tels que la balance et le sac d'or.

**CRDP.** Une entrée dans le récit in medias res avec la mort du personnage principal et le tableau : que dire de cette entrée dans l'histoire du fantôme, Zar ?

**H. K.** L'atmosphère nocturne du tableau m'a tout de suite projetée dans une sorte d'au-delà, de monde parallèle ou onirique, et l'idée de fantôme s'est imposée quasi immédiatement : il fallait donc entrer (ou partir) tout de suite dans l'autre monde !

**CRDP.** D'où viennent ces prénoms, Zar, Fanny ? L'un évoque les pays de l'Est, l'autre, plus régional, marque une différence de statut (social)...

**H. K.** Effectivement, Fanny est un prénom plausible de servante et compréhensible pour des enfants contemporains. Quant à Zar... pendant tout le temps où je pensais à ce personnage, où je le regardais, je ne pouvais me départir d'une sensation d'étrangeté, de bizarrerie. Bizarre... a donné Zar !

**CRDP.** Vous vous êtes intéressée à l'interprétation des cartes et à leur symboles alors que cette symbolique est contestable mais éclairante pour le récit.

**H. K.** Oui, avant d'écrire, j'ai fait une recherche sur l'histoire des cartes et les symboles liés aux cartes de jeu, ce qui m'a permis par exemple de choisir la Reine de Cœur pour ce qui touche à la pesée du cœur, à la réhabilitation par le cœur et au contraire le Trèfle pour les questions d'argent

(avoir du trèfle, de l'oseille, de l'argent). Le Pique (arme) a été réservé aux gardes qui poussent Zar tout juste tombé mort. Dans un album, on ne peut pas faire un traité des symboles, mais cela a été sous-jacent pendant l'écriture.

**CRDP.** Avez-vous utilisé d'autres œuvres du peintre comme par exemple *La Diseuse de bonne aventure* ?

**X. D.** Oui, ce tableau représente beaucoup pour moi. Il est le point de départ dans une découverte personnelle de la peinture à l'huile et d'un certain style au niveau des visages dans des travaux personnels ou de décoration. J'avais à cœur de pouvoir les introduire dans l'histoire.

### Un monde fantastique et irrationnel

**CRDP.** Dans la page de garde, un univers de cartes, volantes, comme des oiseaux, est-ce pour dire que ce jeu n'est que du vent ?

**X. D.** Non, à la fin de l'histoire, Zar a vaincu sa malédiction ; une fois libéré de son sort un grand vent se lève et le château de cartes s'écroule puisqu'il représente une sorte de purgatoire.

**CRDP.** « Tous les cent ans on recommence la pesée » : cent ans, c'est très long... Et la pesée des sentiments, est-ce possible ?

**H. K.** La notion de temps pour un fantôme n'est pas la même que pour les vivants : choisir la durée d'un siècle ancre le récit dans le fantastique. C'est une durée très souvent utilisée dans les contes, justement pour nous déconnecter de la durée humaine donc du monde réel.

La pesée des sentiments fait référence à la pesée des âmes chez les Égyptiens de l'Antiquité. Dans un monde fantastique, dans l'au-delà, oui, c'est possible !

**CRDP.** Lors des disputes de Zar avec le Valet de Trèfle, il perd mais sourit. Lors de la pesée, il possède des pièces alors qu'il a perdu contre l'adversaire. Il a donc dû voler des pièces... une nouvelle fois !

**H. K.** Le Valet de Trèfle agit comme un révélateur. Il n'est qu'une carte à jouer, il est un mécanisme qui force Zar à évoluer, à retrouver l'humanité enfouie en lui : Zar va enfin se tourner vers autrui au lieu de ne penser qu'à lui, il va prendre des risques pour autrui. Oui, il vole des pièces mais c'est pour Fanny : un peu comme Robin des Bois, c'est un voleur chevaleresque.

## Démarche, technique et choix graphiques

**CRDP.** Lors de votre première lecture, vous attendiez-vous à une telle fin ?

**X. D.** *J'ai aimé le style d'Hélène Kérillis ainsi que le thème, j'ai tout de suite ressenti que l'histoire me permettrait d'aborder des illustrations oniriques et évanescents tout en travaillant la lumière.*

**CRDP.** Quelle technique avez-vous utilisée pour réaliser vos illustrations ?

**X. D.** *Il s'agit de gouache et d'écoline<sup>1</sup> pour le décor, les visages et les mains sont réalisés à la peinture à l'huile (l'huile étant la technique des peintres anciens dont De La Tour) : celle-ci permet de travailler la lumière, le volume et le velouté de la peau.*

**CRDP.** L'idée principale de l'album est-elle : l'essentiel n'est pas de gagner mais de participer (sans tricher bien sûr !) ? Alors même que Zar sera obligé de voler pour gagner sa liberté...

**H. K.** *L'idée essentielle est que tricher est inadmissible : c'est tromper l'autre, tronquer les relations humaines, esquiver l'essentiel dans la vie, perdre la confiance réciproque.*

**CRDP.** Comment s'effectue la démarche de libre interprétation tout en gardant à l'esprit de De La Tour ?

**X. D.** *Il y a deux choses : l'univers, le style du peintre et l'histoire de l'écrivain. Ce dernier s'inspire d'un tableau qui est le point de départ à l'histoire qu'il imagine : c'est donc comme si on animait les personnages du tableau mais avec un regard plus adapté aux enfants. Et il ne faut pas chercher à vouloir faire « à la manière » du peintre car dans tous les cas, nous avons affaire à des maîtres de la peinture et un mauvais plagiat serait ridicule et ennuyeux pour le public auquel on s'adresse.*

**CRDP.** On entre directement dans le tableau. Mais le personnage du tricheur nous regarde contrairement à l'original, créant une complicité. Dans quel but ?

**X. D.** *J'avais envie de plonger le regard du personnage principal Zar dans celui du lecteur qui est spectateur et témoin de sa tricherie. Au cours de l'histoire, on éprouve un certain attachement pour le héros, on a envie qu'il s'en sorte, Zar nous emmène dès le départ dans et à travers son regard. La complicité se fait grâce au regard de Zar sur le lecteur.*

**CRDP.** Pourquoi n'avoir pas représenté la scène du début lorsque Zar est aspiré et braqué ?

**X. D.** *Je trouvais intéressant de reprendre la scène du tableau original mais de la retranscrire à ma manière, le lecteur peut ensuite imaginer Zar braqué et aspiré. Il est bien de laisser la place à l'imaginaire du lecteur, il faut lui donner des pistes et lui laisser sa part de liberté.*

**CRDP.** On reconnaît votre style<sup>2</sup> à travers les deux albums auxquels vous avez participé : avez-vous préféré travaillé sur Vélasquez ou de La Tour ?

**X. D.** *Il s'agit de deux peintres aux univers bien différents tout comme le sont les histoires. Dans *Moi, princesse Marguerite*, la difficulté était que toute l'histoire se déroule dans le même décor, il fallait donc un peu jouer sur les couleurs et varier les prises de vues pour que l'enfant ne s'ennuie pas. Dans *La Malédiction de Zar*, il fallait donner de l'importance aux ambiances en travaillant sur la lumière, l'histoire permettant davantage les décors évanescents.*

<sup>1</sup> Peinture aquarelle liquide et soluble qui permet de beaux aplats grâce à sa forte brillance et des dégradés subtils.

<sup>2</sup> Voir l'album autour des *Ménines* et de Vélasquez : *Moi, princesse Marguerite* (aut. C. Beigel), coll. « Pont des arts ».

## Lecture de l'album

### Cadre pédagogique

#### Objectifs :

- lire ;
- comprendre l'album ;
- en repérer les éléments principaux ;
- le mettre en lien avec un contexte culturel précis.

### Hypothèses de lecture

**Objectif** : élaborer des hypothèses à partir des visages de la première illustration.

**Activité** : observer et analyser le jeu des regards entre les personnages du tableau réinterprété.

**Matériel** : album ; vidéo projecteur ou image A3 couleur de l'illustration ; carnets de lecture des élèves.

Observer et analyser le jeu des regards entre les personnages du tableau réinterprété par l'illustratrice.

- À partir des portraits des personnages sur un fond noir, émettre des hypothèses sur les relations qu'ils entretiennent dans cette scène amputée de son contexte spatial. Mise en commun dans un tableau.

- Relever les expressions de chaque personnage en les situant spatialement ainsi que la direction de leur regard. Mettre en commun.

- Confronter les hypothèses à un zoom sur le personnage de Zar, au titre et au texte d'introduction. Rechercher la définition des mots « malédiction » et « destin » ; débat collectif court sur l'acte de tricher et sur ce que peut entraîner cette transgression aux règles. Lecture cadeau de l'album.

### Un schéma narratif sur une frise chronologique

**Objectif** : comprendre le déroulement du récit, l'enchaînement des étapes.

**Activité** : réaliser une frise chronologique du récit.

**Matériel** : une feuille A3 par groupe avec une ligne du temps tracée et orientée ; des vignettes personnages (Zar, Fanny) ; des photocopies de cartes à jouer (Valet de Pique et Trèfle, Reine de Cœur et Trèfle plus quelques autres), de lieux (château, prison, ciel) et d'objets (cartes, balance, plume) ; de la colle.

**Dispositif** : dyades puis oral collectif.

- Sur la ligne du temps tracée sur une feuille, positionner les différentes vignettes des personnages de manière à reconstituer le déroulement de l'histoire. Répondre aux questions (doc. 1).

- Confronter les frises et les réponses de manière à réaliser une frise référentielle, et de définir les recherches à effectuer pour valider les hypothèses de réponses : symbolisme des cartes et symbolisme de la balance.

### Le dessous des cartes

**Objectifs** : donner un nouvel éclairage sur l'album à travers le symbolisme des cartes et leur omniprésence ; utiliser sa compréhension de l'histoire pour y associer des interprétations aux cartes en présence.

**Activité** : observer et analyser les cartes dans les illustrations, leur donner un sens lié à la connaissance de l'histoire de Zar en relation avec le symbolisme de la carte.

**Matériel** : le tableau avec les cartes et leurs symbolismes ; des photocopies d'illustrations noir et blanc (carreau et cœur repassés en rouge) ; une feuille A3 par groupe ; un gros feutre noir ; un tableau, des aimants ; l'album La Malédiction de Zar ; le carnet de lecture.

- Avant la recherche, feuilleter l'album afin de repérer comment se présentent les cartes de jeu et où elles se trouvent -> omniprésence des cartes dans l'album et rôles multiples qu'elles jouent.

- Par groupes, à partir des documents (doc. 2), interpréter le sens des cartes sur chaque illustration en fonction de ce qu'on connaît de l'histoire.

- Affichage chronologique des recherches pour valider ou invalider les interprétations qui se contrediraient par rapport à la logique du récit (doc. 3).

- Discussion et synthèse : les interprétations des cartes ne sont pas « scientifiques » mais elles permettent de comprendre comment l'auteur et l'illustratrice les utilisent de façon systématique pour rappeler ce qui a perdu Zar, pour introduire un monde fantastique, hors de la réalité et/ou du domaine des vivants, et enfin pour rendre fatals et moraux les événements de l'histoire (ce dernier élément s'attache à traduire la moralité et le fatalisme du tableau de Georges de La Tour).

**Pour aller plus loin** : comparer différents mythes et images autour du symbolisme de la « balance » (doc. 4).

- Décrire les reproductions distribuées (domaine artistique, personnages, actions) et expliciter la situation.

- Mettre en commun les hypothèses après la lecture d'images.

- Se questionner : vérifier et valider les hypothèses après lecture d'un texte associé à l'image (doc. 3).

## DOC. 1 - Tableau d'analyse des personnages

Homme à droite	Femme à droite	Femme à gauche	Homme à gauche	Ce que j'imagine de la scène
Regard dans le vide, rêveur, concentré sur quelque chose, perdu...	Regard en coin, regarde la femme de gauche.	Regard en coin, regarde l'homme de gauche.	Regard vers le public.	Ils se moquent de l'homme de droite. Ils attendent quelqu'un. Ils cachent quelque chose.
Air bête, naïf, sérieux...	Air méchante, inquiète, secrète, interrogative, autoritaire...	Jeune, mystérieuse...	Air bizarre, plus vieux, rusé, interrogatif...	Ils mentent. Ils ont peur de quelque chose.

## DOC. 2 - Tableau d'interprétation des cartes

 <b>Les Trèfles</b>	 <b>Les Cœurs</b>	 <b>Les Carreaux</b>	 <b>Les Piques</b>
représenteront la vie professionnelle et la vie matérielle (argent, objets, biens). Ils correspondent au domaine de l'argent, à la réalisation de projets, à la situation sociale.	touchent à la vie affective, sentimentale et amicale, aux joies mais aussi à vos tourments.	représentent le trajet, le mouvement, l'atteinte d'un but. Ils évoquent les projets, les déplacements et de façon générale ce qui vous tient à cœur, ce qui est en cours.	ont trait au domaine des soucis, de l'inquiétude, coup de chance ou coup du sort, ou annoncent tout simplement un événement.
<p><b>As de Trèfle :</b> cette carte symbolise le triomphe, le succès.</p> <p><b>Roi de Trèfle :</b> cette carte annonce des succès financiers ou la perte des avantages.</p> <p><b>Dame de Trèfle :</b> cette carte représente une femme bénéfique qui aide ou qui annonce la perte des avantages.</p> <p><b>Valet de Trèfle :</b> cette carte symbolise le jeune célibataire, parfois superficiel et enfantin. Elle peut annoncer des fiançailles ou être un obstacle à franchir.</p> <p><b>Trois de Trèfle :</b> cette carte annonce une aide de l'entourage. La situation va évoluer positivement et devenir stable.</p>	<p><b>As de Cœur :</b> cette carte symbolise la famille et la vie privée. Elle peut aussi représenter un nouveau lien affectif, un mariage. Elle est de bon présage.</p> <p><b>Roi de Cœur :</b> cette carte symbolise l'appui et la protection d'un homme bienveillant.</p> <p><b>Dame de Cœur :</b> cette représente une femme bienveillante qui annonce un mariage ou une amitié sincère.</p> <p><b>Valet de Cœur :</b> cette carte représente un jeune homme célibataire, serviable et/ou immature. Il annonce une rencontre passagère ou met en garde contre une rencontre.</p>	<p><b>Roi de Carreau :</b> cette carte représente un homme plutôt autoritaire, extérieur à la famille et aux amis. Il peut représenter la loi et son autorité engendrer des problèmes.</p>	<p><b>As de Pique :</b> cette carte peut annoncer des gains importants avec une période chance ou symboliser l'égoïsme envers l'entourage.</p> <p><b>Roi de Pique :</b> cette représente un homme influent et important qui peut être favorable à la personne ou au contraire lui créer des problèmes administratifs.</p> <p><b>Valet de Pique :</b> cette carte annonce un événement rapide et prévient d'une déception éventuelle, d'une possible trahison ou d'une malveillance.</p> <p><b>Sept de Pique :</b> cette carte annonce des luttes, des problèmes lors d'une période de transition dans le travail ou concernant l'argent.</p> <p><b>Six de Pique :</b> cette carte symbolise des disputes, des désaccords avec les autres.</p>



## DOC. 3 - Tableaux d'observation des cartes présentes dans l'album et éléments de réponse

Lieu/moment de l'histoire	Nom des cartes/fonction dans l'illustration (décor, costumes, cartes réelles...)	Sens des cartes par rapport à l'histoire
Couverture/accroche		
Page... /...		

Lieu/Moment	Cartes et fonctions, symboles et sens pour l'histoire
<b>Couverture Accroche</b>	Château de cartes (symbolisant la fragilité, la possibilité de ruines) où sont mis en exergue le 7 de Pique, le Valet de Pique, le 10 de Trèfle et le Roi de Trèfle costumé en carte. Le Pique annonce des problèmes financiers (7) et met en garde contre un danger (Valet) imminent. Le 3 de Trèfle symbolise l'aide. Ainsi, Zar est en danger car il triche. Une épreuve lui permettra d'être sauvé de son vice.
<b>Page 6-7 Zar est devenu un fantôme</b>	Château décoré de cartes sur la façade et le toit, la porte d'entrée étant l'As de Cœur, un champ de trèfles menant au château. Le Trèfle symbolise la vie matérielle et annonce un bon présage. L'As de Cœur lié à la vie affective et amoureuse annonce aussi un bon présage. Malgré l'impression angoissante créée par le texte et la situation, les symboles de l'image donne avant tout le signe d'un changement vers le mieux.
<b>Page 8-9 L'apparition des juges</b>	Cartes présentes exclusivement dans les encolures des personnages. En exergue le Roi de Pique à gauche et le Roi de Cœur à droite. Le Roi de Pique symbolise un homme influent, homme de loi. Le Roi de Cœur est un protecteur bienveillant sur qui on peut prendre appui. Les juges présents, les yeux braqués sur Zar, font leur interrogatoire mais leur carte indique la bienveillance.
<b>Page 10-11 Zar au tribunal devant la reine de trèfle</b>	Cartes dans le décor (porte, tribunaux) dans l'encolure des juges et comme costume du valet. En exergue : la Reine de Trèfle peut annoncer une aide bénéfique comme la perte d'avantage. Ici, elle présage du seul « commandement » que Zar n'a pas respecté : « Tu ne tricheras point ».
<b>Page 12-13 La première balance</b>	Costumes La Reine de Cœur symbolise la bienveillance. Le Valet de Cœur met en garde contre une déception possible, un événement rapide. Le Roi de Carreau représente l'autorité. Chaque personnage en présence symbolise ce que l'événement va produire. La balance condamne Zar et l'autorité du Carreau va le condamner à 100 ans de peine.
<b>Page 14-15 Zar joue aux cartes avec le Valet de Trèfle</b>	Cartes costumes et cartes réelles Le Valet de Trèfle peut symboliser un jeune homme superficiel et enfantin. Il joue le rôle de miroir de Zar en trichant comme le faisait ce dernier de son vivant.
<b>Page 16-17 Zar désespéré dans un labyrinthe de cartes</b>	Cartes décor et cartes costume : le Valet de Trèfle Présence de toutes les enseignes, en particulier des Rois de Cœur, Trèfle et Pique Zar est assis le dos appuyé contre le 6 de Pique qui représente des problèmes générés par des opinions divergentes et des désaccords. Zar est pris à son propre piège. Il devient la victime consciente d'un tricheur comme lui et se trouve totalement impuissant à renverser la situation.
<b>Page 18-19 La rencontre de Zar et Fanny</b>	Présence des cartes sous la forme de leurs enseignes volantes : le Pique pour Zar et le Cœur pour Fanny. Le Pique peut exprimer l'égoïsme envers l'entourage, soit celui de Zar qui lui a donné un cœur de pierre, et le cœur annoncer un futur lien affectif.
<b>Page 20-21 Zar se met en colère en début de partie de cartes</b>	Cartes réelles et cartes costumes. Des cartes de Trèfle tombent de la table : l'As et le 3. Elles annoncent un renversement de situation avec une évolution positive. Ainsi malgré l'agressivité surprenante de la scène se joue un acte décisif qui va sauver Zar.
<b>Page 22-23 Le deuxième jugement de la balance</b>	Cartes exclusivement présentes dans l'encolure de la Reine de Cœur, le Roi de Carreau a disparu. La Reine, image de la bienveillance et de la « mère », annonce un futur mariage. L'acte de Zar pour sauver Fanny va aussi sauver le poids de son cœur.
<b>Page 24-25 Fin de l'histoire et envol des cartes et des personnages</b>	Cartes réelles qui s'envolent pour disparaître. Le symbolisme des cartes n'a plus lieu d'être. La vie reprend son cours reconquise par le cœur léger et amoureux de Zar qui s'envole avec Fanny. Leurs « âmes » sont sauvées... Une fleur pousse sur la tombe de Zar.

## DOC. 4 - Liste des œuvres et textes associés au symbolisme\*

- *La Justice, allégorie du bon et du mauvais gouvernement*, Ambrogio Lorenzetti, 1339, Palazzo publico de Sienne ;
- « *La pesée des âmes* », aux environs de 1220, portail du Jugement dernier, Notre-Dame de Paris ;
- « *La justice* », autour de 1670, fronton de l'Hôtel national des Invalides ;
- « *La pesée des âmes* » ou *Psychostasie*, vers 1250, tympan de la porte du Sauveur, cathédrale d'Amiens ;
- « *La pesée des âmes* », XIII<sup>e</sup> s., chapiteau de l'abbaye de Saujon ;
- « *Le jugement des âmes et la balance d'Anubis* », vers 1400 av. J.-C., papyrus, *Le Livre des morts*, Égypte.

### - Tympan de la Cathédrale d'Amiens

« L'archange Michel est au centre de la composition. Le diable est à une échelle inférieure et l'archange tient la balance devant lui. La grande originalité de cette représentation est le geste de Saint Michel dont les doigts viennent se poser sur le fléau de la balance, intervenant ainsi directement sur le jugement divin. C'est un geste totalement inédit dans la série de la pesée. Cependant, bien que le fait d'intervenir lors de la pesée soit plutôt connoté diaboliquement, on comprend ici, d'après le thème du tympan, que Saint Michel se fait en réalité le vecteur de la Grâce divine. » Encyclopédie Wikipedia, article « La pesée des âmes ».

### - Notre-Dame de Paris et Saujon

« L'image de la pesée des âmes représente l'archange Michel, chef de la milice des anges, procédant au jugement des défunts par le biais d'une balance avec laquelle il pèse leurs bonnes et mauvaises actions ; c'est le plateau le plus lourd qui l'emporte. Le Diable, souvent présent dans la scène, tente de faire pencher le plateau du mal afin d'emporter l'âme en Enfer. » Encyclopédie Wikipedia, article « La pesée des âmes ».

### - Le Livre des morts (Égypte)

« Selon les croyances des Égyptiens, le jugement du mort par Osiris est l'étape indispensable entre la vie terrestre et la vie éternelle. Sa représentation figure sur de nombreux papyrus qui étaient placés dans le sarcophage où se trouvait la momie. Les Égyptiens croyaient qu'après la mort terrestre, l'âme du mort survivait éternellement. Pour mériter cette vie immortelle, il fallait passer avec succès l'épreuve du jugement de l'âme devant le tribunal d'Osiris. On pèse les bonnes et les mauvaises actions terrestres à l'aide d'une balance : sur l'un des plateaux de la balance, on place le cœur du mort et sur l'autre plateau, est mise la plume de Maât, la Justice. Le dieu Thot prend note du résultat de la pesée. Pour avoir un verdict favorable, il faut que le plateau avec l'âme soit en équilibre avec que celui à la plume (la Vérité). Un monstre (lion-hippopotame-chacal-crocodile, animaux que redoutaient les Égyptiens) dévorait le défunt si le résultat lui était défavorable. Si le résultat était favorable, le mort était présenté à Osiris qui l'accepte dans le paradis égyptien : les champs d'Ialou. » Encyclopédie Wikidia, article « Jugement du mort par Osiris ».

### - Allégorie de la Justice de Lorenzetti

« Du livre de Sagesse descend un fil conduisant à Justice et aux plateaux de sa balance. Sur le plateau de gauche, l'ange rouge récompense de la main gauche les mérites, en couronnant un premier homme, et punit de la main droite, en décapitant un second. Sur le plateau de droite, tout aussi simultanément, l'ange blanc tend une étole de la main droite à un homme vêtu de blanc et reprend de la main gauche son arme à un autre vêtu d'orange. L'ange rouge, sous le mot *Distributiva*, distribue à chacun selon son dû : il punit les coupables et récompense les méritants. Tandis que l'ange blanc, sous le mot *Comutativa*, échange deux produits d'égale valeur, armes contre tissus pour rendre le commerce entre les hommes à l'équilibre, c'est-à-dire à la paix. ».

- « *Justice* » est le plus souvent représentée tenant, dans la main gauche, une balance sur laquelle elle soupèse les forces de soutien et d'opposition dans une affaire (principe de contradiction juridique). Le bandeau qui couvre les yeux de Justice est un symbole d'impartialité. Il indique que la justice est (ou devrait être) rendue objectivement, sans crainte ni faveur, indépendamment de l'identité, de la puissance ou de la faiblesse des accusés : la justice comme l'impartialité est aveugle.

\* Les textes soulignés renvoient à des liens internet.



## De l'album à l'œuvre

### Cadre pédagogique

#### Objectifs :

- reconnaître et décrire des œuvres visuelles ;
- savoir les situer dans le temps et dans l'espace, identifier le domaine artistique dont elles relèvent, en détailler certains éléments constitutifs en utilisant quelques termes d'un vocabulaire spécifique.

### Analyse des personnages

**Objectif :** interroger l'œuvre, se créer un univers de référence, comparer des œuvres proches.

**Activité :** faire parler les personnages, les caractériser.

**Matériel :** reproduction de tableaux, planches bulles (paroles, pensées).

Observer et analyser le jeu des regards entre les personnages du tableau réinterprété par l'illustratrice.

À partir de la reproduction du tableau format A4 (en N/B ou en couleur) plastifiée, écrire dans les bulles ce que disent ou pensent les différents personnages et positionner ces bulles sur la reproduction.

- Décider du déroulement de ces échanges.
- Présenter collectivement des scénarii : les échanges et débats sont argumentés.

Un lexique précis est à utiliser pour caractériser les personnages.

### Analyse des sentiments

**Objectif :** maîtriser un lexique adapté au service de la compréhension et de l'interprétation.

**Activité :** associer les personnages à leurs états psychiques.

**Dispositif :** petits groupes puis oral collectif.

**Matériel :** liste de mots tirés du vocabulaire des sentiments (ce lexique aura été travaillé en amont) ; vignettes (photocopies réduites en N/B) du personnage de Zar aux différents moments du récit.

À partir des vignettes et de la liste de mots, associer le personnage au mot décrivant son état psychique. La frise chronologique précédente affichée aide au repérage des différents moments du récit et les mots décrivant les sentiments de Zar sont placés sur la frise.

Liste proposée : *triste, malheureux, désespéré, heureux, angoissé, serein, calme, surpris, inquiet, en colère, furieux, déçu, honteux.*

### Les deux Tricheurs

**Objectif :** savoir lire et comparer des images.

**Activité :** relever des ressemblances et des différences entre *Le Tricheur à l'as de trèfle* (1634) et *Le Tricheur à l'as de carreau* (1635).

Relever des ressemblances et des différences entre les deux œuvres du peintre *Le Tricheur à l'as de trèfle* (1634) et *Le Tricheur à l'as de carreau* (1635).

Aborder les notions de situation, action, personnage, et de cadrage, lumière, couleur (doc. 1).

### Sous l'effet de la lumière...

**Objectif :** découvrir et comprendre le rôle de la lumière comme composante fondamentale de l'image dans les œuvres de Georges de La Tour.

**Activité :** tri d'images et élaboration de critères en lien avec la lumière dans les tableaux de Georges de La Tour.

**Matériel :** douze reproductions d'œuvres de De La Tour petit format (les 12 sur une page A3, détachées les unes des autres et manipulables) par groupe de 4 à 6 élèves ; une feuille format raisin (50 x 65 cm) ; de la pâte à fixe ; un gros feutre noir.

**Matériel collectif :** tableau ; vidéoprojecteur.

- Projeter les œuvres sélectionnées (doc. 2) et ce qui est le plus marquant.
- À partir de douze reproductions d'œuvres du peintre, trier en fonction des différences relevant de la lumière et de l'éclairage. Des critères précis doivent être écrits avec des sous-groupes si besoin.
- Regrouper les hypothèses sur les critères possibles.
- Dans un tableau commun, introduire les notions de « diurne » et « nocturne ».
- Faire une synthèse des effets de ces choix sur le spectateur (doc. 3).

## DOC. 1 - Éléments de réponse pour l'analyse des deux œuvres

> **Cadrage, situation, action, personnages** : similaires.

> **Lumière** : c'est ce qui fait la grande différence entre les deux tableaux. L'éclairage de l'As de Trèfle, plus proche de la réalité, se rapproche de l'ambiance d'un tripot mal éclairé.

En revanche dans l'As de Carreau, la lumière est très accentuée, presque surnaturelle, comme un énorme spot qui arriverait par derrière le tricheur pour se focaliser sur la courtisane dont la peau devient d'une blancheur éclatante. Du coup, tout prend un relief particulier, le vin dans le verre, les perles, les pièces d'or et le clair-obscur en est renforcé ce qui accentue la sensation de drame en train de se dérouler. Le visage du tricheur est à peine visible dans l'ombre. Cela donne l'impression d'une scène de théâtre, dramatisation.

> **Couleurs** : elles sont plus sombres, plus rompues, ce qui est du bien sûr à la différence d'éclairage mais pas seulement. De La Tour, dans son premier tableau, a choisi des coloris moins somptueux, des oppositions entre couleurs chaudes et froides moins marquées, des complémentaires moins tranchées.

> **Détails**

- Les vêtements dans l'As de carreau sont beaucoup plus travaillés, ornés ;
- le collier de la courtisane est différent ainsi que le bracelet de la servante ;
- les coiffes sont sensiblement différentes ;
- les « aiguillettes » du costume du tricheur sont dénouées dans le deuxième tableau (symbole de la dépravation).

## DOC. 2 - Liste des œuvres en réseau

- *Les Mangeurs de pois*, vers 1620, Staatliche Museen, Berlin-Dahlem ;
- *Le Tricheur à l'as de carreau*, vers 1635, musée du Louvre ;
- *La Diseuse de bonne aventure*, vers 1635, Metropolitan Museum of Art de New York ;
- *L'Adoration des bergers*, vers 1645, musée du Louvre ;
- *Madeleine aux deux flammes* (Wrightsmann), non datée, Metropolitan Museum of Art de New York ;
- *Le Souffleur à la lampe*, vers 1640, musée des Beaux-Arts de Dijon ;
- *L'Apparition de l'ange à Saint-Joseph* ou *le songe de Saint-Joseph*, 1<sup>re</sup> moitié du XVII<sup>e</sup> s., musée des Beaux-Arts de Nantes ;
- *Le Vieilleur*, dit aussi *Le Vieilleur au chapeau* ou *Le Vieilleur à la mouche*, entre 1620-1625, musée des Beaux-Arts de Nantes ;
- *Les Larmes de Saint Pierre*, vers 1645, The Cleveland Museum of Art ;
- *Job et sa femme* ou *Le Prisonnier*, vers 1640-45, musée départemental d'Art ancien et contemporain d'Épinal
- *Le Nouveau-né*, vers 1648, musée des Beaux-Arts de Rennes ;
- *Le Reniement de Saint Pierre*, 1650, musée des Beaux-Arts de Nantes ;

## DOC. 3 - Tableau récapitulatif des œuvres diurnes et nocturnes

Tableaux diurnes	Tableaux nocturnes	
	Source cachée	Source visible
<i>Le Tricheur à l'as de carreau</i> <i>La Diseuse de bonne aventure</i> <i>Le Vieilleur</i> <i>Les Mangeurs de pois</i>	<i>Le Nouveau-né</i> <i>L'Adoration des bergers</i> <i>Le Souffleur à la lampe</i> <i>L'Apparition de l'ange à Saint-Joseph</i> <i>Les Larmes de Saint-Pierre</i> <i>Le Reniement de Saint-Pierre</i>	<i>Job et sa femme</i> <i>Madeleine aux deux flammes</i>

## Pratiques artistiques

### Cadre pédagogique

#### Objectifs :

- reconnaître et décrire des œuvres visuelles ;
- savoir les situer dans le temps, l'espace, le domaine artistique dont elles relèvent ;
- en détailler certains éléments constitutifs ;
- inventer et réaliser des œuvres plastiques à visée artistique ou expressive en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques.

### La chance change de mains

Une partie du tableau de De La Tout est donnée avec les deux personnages masculins et la disparition de deux féminins sur un fond blanc.

**Incitation** : « Ce jeune homme a perdu la main, prête-lui main forte ! »

On éclaircira les deux sens figurés de « main » et les expressions : « perdre la main » : perdre l'avantage dans une partie de cartes ; « prêter main forte » : venir en aide.

**Consigne** : « introduis dans cette scène des personnages qui pourront arrêter la situation de tricherie. »

**Contrainte** : technique exclusive du montage, interdiction de faire des ajouts d'ordre graphique.

**Dispositif** : travail individuel.

**Matériel** : support extrait du tableau en format A3, ciseaux, pâte à fixe, photocopies de magazines, d'illustrations, d'extraits de bandes dessinées, de journaux..., colle.

**Œuvres en réseau** (doc. 1).

- Faire une collecte de personnages (respect de l'échelle des personnages, expressions caractéristiques et/ou caricaturales, mouvements, gestes) lors d'un tri d'images en amont de la séance sur des critères précis : immobile/en mouvement, expressif/impassible, neutre, en colère/calme, surpris/indifférent... (doc. 2).

Avec de la pâte à fixe, modifier l'image ne collant que lorsque leurs choix sont définitifs.

On peut proposer de recadrer l'image si nécessaire et de lui donner un titre.

**Variante possible** : introduire exclusivement des personnages d'un album, d'un film d'animation ou d'une bande dessinée, par exemple Tintin et son équipe prêtent main forte au jeune homme du *Tricheur à l'as de carreau* !

### Fais ton chapeau

**Incitation** : c'est un chapeau extraordinaire !

**Consigne** : se confectionner un chapeau « jamais vu » qui pourra être thématique (chapeau jardin, chapeau gourmand, chapeau animal, chapeau paysage) ou simplement associer différents matériaux dans un but esthétique.

**Matériel** : colle, ciseaux, agrafeuse, scotch, ficelle, carton, papier, bandes de carton prédécoupées de 50 cm environ qui pourront s'agrafer en forme de couronne ou s'ajouter à celle-ci pour enrichir la forme du chapeau, collants d'enfants de couleurs différentes que l'on pourra bourrer de tissus, matériaux de (plastiques d'emballages, papiers et cartons divers, objets manufacturés, petits jouets, couverts en plastique...) apportés par les élèves.

**Œuvres en réseau** (doc. 3).

- Observer et décrire des personnages de reproductions d'œuvres portant un chapeau.
- Trier par ressemblance, époque, style, matériaux utilisés, etc.
- Rechercher des noms de différents chapeaux (doc. 4).
- Réaliser de son « chapeau extraordinaire ».
- Mise en commun : observer les ressemblances, différences et organiser un défilé de mode dans l'école, faire des photos.

### Une histoire très très très sombre

**Objectif** : utiliser la lumière pour créer des images relevant d'une esthétique du fantastique, du merveilleux, de la rêverie.

**Mise en situation/incitation** : dispositif inhabituel et expérimental. La classe ou un lieu propice dans l'école est plongé dans l'obscurité (la plus forte possible). Des tables isolées les unes des autres ont été disposées dans l'espace (une par groupe de 3). Chacune comporte une lanterne avec une bougie, un spot (le tout éteint au début) et divers objets du quotidien de classe. Les élèves pénètrent dans cette « caverne » avec leur lampe de poche.

- Revisiter le lieu et re-connaître l'espace.
- Assis (immobiles), regarder les visages des camarades avec les différents éclairages.

- Allumer les bougies sur les tables et observer les ombres des objets placés sur les tables en les déplaçant. La salle rallumée, l'enseignant relève les impressions des élèves avant de donner la consigne.
- À la fin de la production, les élèves pourront dans un carnet faire un ou deux dessins de mémoire et noter leurs impressions sur l'obscurité, l'éclairage à la flamme, puis classer leurs productions selon le degré de mystère dégagé ou d'autres critères.

**Consigne** : « créer une image mystérieuse... avec des jeux d'ombre et de lumière. »

**Moyen technique** : la photographie.

**Dispositif** : travail à trois avec un poseur, un éclairagiste, un photographe et échange des rôles. Chaque cadrage de la photographie doit être au préalable travaillé avec le cadreur « artisanal » du couvercle de la boîte d'allumettes. Une seule photographie sans flash est autorisée par élève.

**Contrainte** : images mystérieuses, moyen technique.

**Matériel** : bougies placées dans des photophores ou des lanternes ; des lampes de poche et des petits spots dirigeables ; des appareils numériques (2 ou 3 à faire circuler) ; le couvercle d'une grosse boîte d'allumettes servant de cadreur ; des objets de la classe.

**Œuvres en réseau** (doc. 5).

## Dis-moi où tu es, je te dirai ce que tu vois

**Objectif** : aborder la notion de point de vue.

**Incitation** : un petit jeu rapide de questions/réponses à partir de la reproduction du tableau : qui voit les pièces sur la table ? qui voit les cartes du tricheur ? qui voit le verre de vin ? etc.

**Consignes** : photographier la scène selon les différents points de vue, réaliser une composition plastique à l'aide de ces photos.

**Matériel** : un appareil photo par groupe (5) ; tirages de photocopies N/B ; les accessoires du tableau puis pastels, fusains, peinture, feutres.

- À la suite de la séance « bulles : mettre en scène le tableau, chaque élève ayant le rôle d'un personnage et prenant la pose la plus conforme au tableau (table et accessoires du tableau). À tour de rôle, prendre une photo de ce qu'on voit, au niveau de son regard dans la posture du personnage. Le cinquième élève donne l'appareil photo et contrôle que la prise de vue est conforme à la posture et au regard des personnages du tableau. On pourra lire *Histoire à quatre voix*<sup>1</sup> d'A. Browne (éd. L'École des loisirs, 2000).

- À l'aide du vidéoprojecteur : l'enseignant projette quelques prises en mettant en parallèle les points de vue du même personnage photographiés par les différents groupes de manière à analyser, justifier, argumenter et valider ou invalider le cas échéant. Pour aider à la vérification, on trace sur une reproduction la ligne des différents regards.

- Imprimer les différentes photos en N/B format A5 : chaque élève reçoit un jeu de photos prises dans son groupe, c'est à dire les quatre points de vue des personnages.

- Installer ces photos librement sur une feuille A3 et recréer une unité visuelle entre les quatre éléments avec un seul des médiums de dessin proposés. Pour aider à cette réalisation, présenter en amont des œuvres de David Hockney, Duane Michals, du cubisme ou surréalisme.

<sup>1</sup> Une mère et son fils, un père et sa fille se croisent un court moment lors de leur promenade au parc. Le point de vue différent de chacun des quatre personnages, tour à tour narrateurs, est pris en charge à la fois par le langage, la typographie et l'image.

## DOC. 1 - Œuvres de De La Tour et d'autres artistes

- Georges de La Tour, *Le Tricheur à l'as de carreau*, musée du Louvre ;
- Georges de La Tour, *Le Tricheur à l'as de trèfle*, Kimbell Art Museum, Fort Worth ;
- Robert Humblot, *Les Joueurs de cartes*, 1935, collection privée, Paris ;
- Balthus, *La Partie de cartes*, 1948-1950, museo Thyssen-Bornemisza, Madrid ;
- Vilem Kriz, photomontage utilisant des peintures en arrière fond, 1949-50 ;
- publicité se réappropriant des œuvres : la laitière, la cène... ;
- les tableaux les plus détournés : *La Joconde*, *La Cène*... ;
- Affiche du film *Marius*, A. Dubout, France, 1931 ;
- Affiche du film *La Dame de Pique*, L. Kiegel, 1964.

## DOC. 2 - Hypothèses de réponses possibles pour la réalisation de la nouvelle image des élèves

- Économie de moyens (peu de personnages ajoutés) ;
- accumulation de personnages ;
- organisation par groupe (symétrie/dissymétrie ; équilibre/déséquilibre) ;
- lisibilité/illisibilité du premier plan (de la table) ;
- mise en situation des personnages ajoutés ;
- effet humoristique créé par des personnages célèbres et l'anachronisme.

## DOC. 3 - Œuvres en réseau qui utilisent les chapeaux

- Manuscrit des *Très riches heures du Duc de Berry*, mois d'avril, 1410, musée Condé de Chantilly ;
- Jan Van Eyck, *L'Homme au chaperon bleu*, 1430, musée national roumain de Bucarest ;
- Rogier van Der Weyden, *Femme à la cornette*, 1435, Berlin Gemäldegalerie ;
- Lucas Cranach, *Jeune femme au chapeau rouge*, 1530, collection privée ;
- Rembrandt Van Rijn, *Autoportrait en apôtre Paul*, 1661, Rijksmuseum (Amsterdam) ; *Autoportrait au béret*, 1634, Gemäldegalerie de Berlin ;
- Johannes Vermeer, *Jeune fille à la perle*, 1665, musée Mauritshuis de la Haye ; *Jeune fille au chapeau rouge*, 1665 ; National Gallery of Art de Washington ;
- Auguste Renoir, *Le Déjeuner des canotiers*, 1880, The Philips collection ;
- Henri Matisse, *Femme au chapeau*, 1905, Modern Art Museum of San Francisco ;
- Kees Van Dongen, *La Dame au chapeau noir*, 1908, musée de l'Ermitage (Leningrad).

## DOC. 4 - Lexique des chapeaux

*Turban, béret, capeline, bandeau, béguin, bibi, bicorne, capote, charlotte, hennin, mazzocchio, cornette, canotier* ([www.wikipedia.org/liste de couvre-chefs](http://www.wikipedia.org/liste_de_couvre-chefs)).

## DOC. 5 - Listes d'œuvres en réseau

### Peinture

- Léonard de Vinci, *La Vierge aux rochers*, commandée en 1483, jugée inachevée, musée du Louvre ;
- Le Caravage, *Les Tricheurs*, 1494-1495, Kimbell Art Museum, Fort Worth ;
- Rembrandt, *Les Pèlerins d'Emmaüs*, 1628, musée Jacquemart-André, Paris ;
- Georges de La Tour, *Saint Joseph Charpentier*, vers 1642, musée du Louvre.

## *Photographie*

- Albert Rudomine, *La Vierge inconnue du canal de l'Ourcq*, 1927 ;
- Sabine Weiss, *Paris, contre-jour*, 1953 ;
- Ralph Gibson, *Syntax*, 1974 ;
- Florence Chevallier, série *Troublée en vérité*, années 80 ;
- William Ropp, portraits ;
- Hiroshi Sugimoto, photographies de l'exposition « Révolution » présentées aux Rencontres d'Arles 2013.

## *Installation*

- Boltanski, *Théâtre d'ombres*, commencé dans les années 80 ; les Archives de CB, de 1965 à 1988.

## *Cinéma*

- Le cinéma expressionniste : Murnau, Fritz Lang, Arthur Robinson...

## **DOC. 6 - Éléments critériés suite aux productions d'élèves**

- Équilibre des noirs et des blancs ;
- contre-jour et/ou découpe brutale de visages ou d'objet ;
- photographie abstraite ou presque ;
- jeu d'ombres projetées avec déformation de visages ou d'objets ;
- « accidents » photographiques avec décadage ou flou (il importe alors de voir en quoi l'accident peut servir le mystère de l'image).



## De La Tour dans l'histoire des arts

### Cadre pédagogique

#### Objectifs :

- reconnaître et décrire des œuvres visuelles ;
- savoir les situer dans le temps et dans l'espace ;
- identifier le domaine artistique dont elles relèvent ;
- en détailler certains éléments constitutifs en utilisant quelques termes d'un vocabulaire spécifique.

### L'habit fait le moine

**Objectif :** connaître des matières et des couleurs dans le domaine des arts du quotidien, associer ces matières à des catégories sociales.

**Activité :** manipuler des tissus, habiller des personnages.

**Matériel :** reproductions de tableaux, nuanciers, étoffes et tissus divers : satin, velours, taffetas, lin, soie, toile, laine, drap, coton...

#### Œuvres en réseau

- Les œuvres de De La Tour déjà citées dans les autres séquences.
- G. Gower, *Élisabeth d'Angleterre*, 1588, Woburn Abbey ; ça ?
- Pourbus, *Louis XIII enfant*, 1611, museum of art of Cleveland ; *Élisabeth*, 1615, Staatliche Kunsthalle Karlsruhe/galerie palatine de Florence ;
- Le Nain, *Famille de paysans dans un intérieur*, 1610-1611, musée du Louvre ;
- Dirck Hals, *La Joyeuse compagnie*, 1640, collection privée ;
- Hyacinthe Rigaud, *Portrait de Louis XIV en costume de sacre*, 1701, musée du Louvre ;
- Jean-François Millet, *Les Glaneuses*, 1857, musée d'Orsay ;
- Jean-Baptiste Corot, *La Dame en bleu*, 1874, musée du Louvre ;
- Cindy Sherman, *History portraits*, 1988-90 : voir son site ;
- En quatre groupes : décrire le plus précisément possible le costume de l'un des personnages du tableau. Mettre en commun et repérer des manques au niveau du vocabulaire des noms de couleurs, de matière et d'accessoires.
- Rechercher des couleurs à l'aide d'un nuancier et des noms de matières à l'aide de différents morceaux de tissus. Reconnaître et nommer un tissu les yeux fermés.
- À partir des reproductions proposées : retrouver les tissus représentés et se questionner. À quel personnage sont-ils attribués ? À quelle catégorie sociale appartiennent ces personnages ?
- Habiller des poupées « Barbie et Luke » ou des personnages fabriqués en fil de fer, à partir des différents tissus proposés pour représenter les personnages du tableau de De La Tour et les faire « jouer ».

### Quelle époque pour le tricheur ?

**Objectif :** donner un contexte artistique et culturel au tableau et le mettre en lien avec des architectures.

**Activité :** associer le tableau à des architectures.

**Matériel :** reproductions d'architectures des six époques historiques format A3, le tableau de De La Tour sans le fond format A3, des enregistrements courts de musiques des six mêmes époques.

- Rechercher par groupe à partir d'un tableau sans fond à détourer et de six architectures (liste d'œuvres proposées sur le site [Eduscol](http://Eduscol) en Histoire des arts) : le cercle de Stonehenge, la maison carrée de Nîmes, une maison à colombage du Moyen Âge, le château de Versailles, la tour Eiffel, la Cité radieuse du Corbusier à Marseille.
- Associer le groupe du tricheur à chaque architecture et donner pour chaque association un seul argument qui permet de savoir si cette association est possible ou anachronique.
- Mettre en commun : noter dans un tableau les types d'arguments qui relèvent autant de connaissances déjà fixées (identification des architectures, correspondance architecture/tenue vestimentaire, matériau utilisé dans l'architecture en anachronisme avec les vêtements...) que de déductions ou d'intuitions.
- Synthétiser : le tableau peut être associé à Versailles et situé sur une frise de référence. Conclure en faisant écouter un extrait de musique de Lully.

# Activités transversales

## Français : littérature

**CE2** : établir des relations entre des textes ou des œuvres. Même auteur, même thème, même personnage, etc.

**CM2** : rapprocher des œuvres littéraires, à l'oral et à l'écrit.

### Pistes pour une production d'écrit

-> Écrire le dialogue « intérieur » des personnages du tableau.

-> Raconter l'histoire avec le début (le complot des trois protagonistes), le milieu (la scène du tableau) et la fin (ce que devient le plumé).

-> Étudier quelques morales des fables de La Fontaine et en chercher pour le tableau de De La Tour.

### Vocabulaire

Mettre en réseau le tableau et la scène filmique de la célèbre partie de cartes dans César de Marcel Pagnol et travailler les expressions liées aux « enseignes » des cartes. Travail sur le sens figuré et le sens propre.

## Sts expérimentales et technologie

**Objectifs** : comprendre l'origine et la formation des perles d'un point de vue scientifique, connaître quelques mythes et symboles attachés aux perles, connaître l'utilisation des perles à travers l'histoire.

**Support** : consulter le document téléchargeable sur le site du [Museum d'Histoire naturelle](#) autour de l'exposition « Perles » ainsi que les articles « perle » et « perliculture » de l'encyclopédie Wikipedia et utiliser les références artistiques : Jan Vermeer, *La Jeune fille à la perle*, 1665 (musée Mauritshuis de La Haye), et Le Bronzino, *Portrait d'Éléonore de Tolède et son fils*, 1545 (Galerie des Offices de Florence).

### Recherche

Par groupes, les élèves reçoivent des extraits des différents articles traitant chacun d'un questionnaire ; présenter ensuite aux autres groupes les résultats des recherches.

Les problématiques soulevées peuvent être :

- comment se forme une perle « fine » ?
- comment cultive-t-on les perles ?
- quels sont les mollusques producteurs de perles en eau de mer et en eau douce ? À quels endroits du globe peut-on cultiver des perles et pourquoi ?
- quels sont les mythes associés à l'origine des perles ?
- d'où venaient les perles à travers les siècles ? Quels grands personnages ont adoré les perles ?

### Situation d'écriture

Une perle raconte son histoire depuis sa naissance jusqu'à sa transformation en bijou.

Dans quelle partie du globe s'est-elle formée, à quelle époque, comment a-t-elle été trouvée, quelles ont été les étapes de son voyage, dans quel bijou a-t-elle été intégrée, à qui ce bijou a-t-il été offert, pour quelle occasion ?...

## Repères chronologiques : 1593-1652

Georges de La Tour	Œuvres d'autres artistes	Histoire événementielle et des idées
<b>14 mars 1593</b> : naissance à Vic/seille, évêché de Metz.	<b>1599</b> : <i>Narcisse</i> , Le Caravage.	<b>1598</b> : fin des guerres de religion en France.
<b>2 juillet 1617</b> : mariage avec Diane Le Nerf, installation à Lunéville.	<b>1604</b> : <i>Mise au tombeau</i> , Le Caravage.	<b>1604</b> : début des recherches de Galilée.
<b>1619</b> : installation à la cour du château de Lunéville.	<b>1610</b> : mort de Caravage.	<b>1610</b> : mort d'Henri IV, avènement de Louis XIII avec régence de Marie de Médicis.
<b>1620</b> : il est nommé « bourgeois de la ville ».	<b>1616</b> : mort de Shakespeare.	
<b>1630</b> : <i>La Diseuse de bonne aventure</i> .	<b>1623</b> : <i>La Mort de la Vierge</i> , Nicolas Poussin.	<b>1624</b> : Richelieu au pouvoir.
<b>1634</b> : <i>Le Tricheur à l'as de trèfle, Job et sa femme, Le Joueur de vielle</i> .	<b>1629</b> : <i>Portrait d'une nourrice avec enfant, La Bohémienne</i> , Franz Hals. <i>Portrait de Saint Bonaventure</i> , Zurbaran.	
<b>1635</b> : <i>Le Tricheur à l'as de carreau</i> .	<b>1630</b> : <i>Assomption de la vierge</i> , Poussin.	<b>1633</b> : condamnation de Galilée.
	<b>1634</b> : <i>La Reddition de Breda</i> , Velasquez.	<b>1634</b> : fondation de l'Académie française.
	<b>1635</b> : <i>L'Enlèvement des Sabines</i> , Poussin.	
	<b>1636</b> : <i>Le Cid</i> , Corneille.	
<b>1638</b> : Lunéville est incendiée dans le cadre de la guerre de trente ans, il se réfugie à Nancy puis à Paris.	<b>1637</b> : <i>Discours de la méthode</i> , Descartes.	
<b>1639</b> : il est nommé « peintre ordinaire du Roy Louis XIII » et loge au Louvre.	<b>1638</b> : <i>Les Bergers d'Arcadie</i> , Poussin.	
<b>1640</b> : <i>Le Souffleur à la lampe</i> .		
<b>1641</b> : retour à Lunéville.	<b>1641</b> : <i>La Ronde de nuit</i> , Rembrandt.	
<b>1642</b> : <i>Madeleine à la veilleuse</i> .	<b>1642</b> : <i>Repas de paysans</i> , les frères Le Nain.	
<b>1645</b> : <i>L'Adoration des bergers, Saint Joseph charpentier</i> .	<b>1643</b> : Molière fonde « L'Illustre théâtre ».	<b>1643</b> : fin du règne de Louis XIII.
<b>1648</b> : <i>Le Nouveau-né</i> .		<b>1648</b> : fin de la guerre de Trente ans.
<b>1650</b> : <i>Le Reniement de Saint-Pierre</i> .		
<b>30 janvier 1652</b> : mort du peintre à Lunéville.		

# Biographie de Georges De La Tour

Georges de La Tour fut un peintre connu pendant son temps, en témoigne son statut de peintre du roi Louis XIII. Pourtant il sombra dans l'oubli près de trois siècles. En 1915, Hermann Voss, historien de l'art, lui attribue deux tableaux du musée des Beaux-arts de Nantes (dont *Le Nouveau-né*). Commence alors une longue recherche sur le peintre qui permet au public de découvrir treize tableaux réunis lors de l'exposition « Les Peintres de la Réalité en France au XVII<sup>e</sup> siècle » présentés en 1935 au musée de l'Orangerie de Paris.

Malgré de nombreux documents d'archives qui permettent de reconstituer la vie du peintre ainsi que l'attribution d'œuvres non signées, des questions restent en suspens sur sa formation, ses voyages, ses influences... C'est donc à travers la réalité d'une peinture singulière et unique en son genre que les suppositions se font et se défont.

## La question de la formation de l'artiste

Georges de La Tour naît en 1593 et se fait baptiser à Vic-sur-Seille (en Moselle - Lorraine) où il s'installe après avoir épousé en 1617 Diane le Nerf avec qui il aura onze enfants.

Il est à cette époque doté d'une bonne situation et déjà formé à la peinture sans que l'on sache comment. La question est d'autant plus complexe que son inspiration paraît double selon que l'on regarde les œuvres diurnes ou nocturnes.

Deux points de vue opposent les historiens d'art. Les uns, Français et Italiens, pensent que de La Tour s'est rendu en Italie à Rome et que la force réaliste de ses œuvres témoigne d'un contact direct avec les tableaux du Caravage lui-même. Les Anglo-Saxons, au contraire, pensent que le peintre a été influencé par les peintres du Nord « caravagesques » formés à Rome et revenus à Utrecht (Hollande). De nombreuses analogies étayaient cette hypothèse, en particulier l'utilisation par les peintres du Nord de l'éclairage à la chandelle et des figures groupées autour d'une table.

Il est possible que de La Tour ait été formé à Nancy auprès du peintre Jacques Bellange après un premier apprentissage à Vic.

## Lunéville : un atelier

En 1620, De La Tour, âgé de 27 ans, s'installe à Lunéville où il prend en apprentissage plusieurs peintres dont Claude Baccarat, Charles Roynet, François Nardoyen...

Sa célébrité semble assise puisque des documents attestent des achats de peinture par le duc de Lorraine dont « un tableau à l'image de Saint Pierre ».

La peste en 1636 suivie de la mise à sac de Lunéville par les Français qui reprennent la ville en 1638 entraînent le départ de La Tour et probablement la destruction de son atelier.

## Le peintre de Louis XIII

Plusieurs documents attestent de la dénomination « Georges de La Tour peintre ordinaire du Roy ». Il semble que le peintre ait même eu un logement au Louvre. Cette période permet de connaître la datation de quelques tableaux qui sont commandés au peintre :

- *Les Larmes de Saint-Pierre*, 1645, commandé par le gouverneur de la Lorraine ;

- *Un Reniement de Saint-Pierre*, offert en 1651 au même gouverneur par la ville de Lunéville.

Le fils Étienne de La Tour est formé à la peinture par son père pour reprendre l'atelier de ce dernier, qui décède d'une pleurésie en 1652.

## Zoom sur l'œuvre

Le long travail de réattribution des œuvres de De La Tour a permis de reconstituer un ensemble d'une trentaine d'œuvres au plus avec certitude. Sa célébrité au XVII<sup>e</sup> siècle est attestée par de nombreuses copies (*Saint-Sébastien soigné par Irène*) mais sa production reste restreinte et comprend exclusivement des scènes religieuses et des scènes de genre (ni tableaux mythologiques, ni portraits, ni dessins). Il a lui-même souvent réalisé plusieurs versions d'un même tableau comme c'est le cas pour *Le Tricheur : Le Tricheur à l'as de carreau* et *Le Tricheur à l'as de Trèfle* (antérieur au premier, d'après des études de laboratoire).

*Le Tricheur à l'as de carreau* fut découvert en 1926 et acheté par le Louvre en 1972. Il est capital dans la reconstitution de l'œuvre diurne de Georges de La Tour que l'on a l'habitude de dissocier des œuvres nocturnes du peintre. Généralement daté vers 1630, ce tableau se situe à une période où la technique du peintre tend à évoluer vers les œuvres nocturnes peintes sur des couches de préparation assombries. La signature du peintre calligraphiée dans l'ombre du plateau de la table « Georges De La Tour Fecit » a permis d'authentifier l'auteur.

### Un thème à la mode

De La Tour reprend un thème traité vers 1594-1595 par Caravage : celui des tricheurs. Quatre personnages sont cadrés serrés et représentés à mi-corps autour d'une table de jeu. La disposition précise de chacun, le jeu des regards et des mains nous indiquent qu'un événement se trame avec la complicité du spectateur.

Le jeune homme de droite, au visage rond et mou, vêtu richement, passe en revue avec attention les cartes qu'il tient devant lui. Ainsi, il est isolé dans le coin du tableau ignorant ce qui l'attend tout en y participant par son « absence » au groupe. À sa droite, une femme à la coiffe sophistiquée et au décolleté plongeant se livre à un manège offert de face au public. Son regard en coin parle à une jeune servante qui sert du vin pendant que sa main droite indique une direction. Tout indique qu'il s'agit d'une courtisane dont l'historien d'art Roberto Longhi parle en ces termes : « Mais quel tableau, que celui des Tricheurs ; quelle bizarre « précieuse » que cette courtisane lorraine à la mode de 1630 ! Son visage en forme d'œuf d'autruche rendrait certainement jaloux notre Casorati... », Roberto Longhi, « I Pittori della realtà in Francia... » in *L'Italia letteraria*, 19 janvier 1935 – Casorati était un peintre italien du XX<sup>e</sup>.

Ce visage en « forme d'autruche » porte en lui l'utilisation par le peintre des caractères pour accentuer des hypothèses que l'on peut faire du rôle de chacun des personnages dans ce tableau. C'est d'ailleurs cet étrange visage géométrisé qui n'est pas sans rappeler celui de Madame Cézanne dans *La Femme à la cafetière* (de Cézanne) qui nous mène au personnage de gauche. Ce dernier au visage plus anguleux et dont les traits (barbichette et forme des sourcils) se rapprochent d'un satyre, prend à parti le spectateur. Sa tête peinte dans l'ombre se tourne vers l'avant du tableau pendant qu'il tire de sa ceinture un as de carreau mis en lumière et dont la blancheur se détache du vêtement grisâtre. Légèrement en

retrait entre la courtisane et le tricheur, la jeune servante a le visage de profil et le regard dirigé vers le tricheur.

### Un jeu de dupes

Tout dans la complicité de ce trio appuyée par les lignes de composition du tableau nous invite à comprendre que le jeune homme de droite va être victime d'une arnaque. Les protagonistes de cette scène jouent probablement au « jeu de la prime », jeu de pari dont l'une des combinaisons gagnantes est « le grand point » qui comprend l'as, le six et le sept de la même couleur.

Ainsi, le choix des cartes dans le tableau n'est pas anodin : le tricheur détient déjà le sept et l'as de carreau. Si l'on se réfère aux symboliques des jeux de cartes, le carreau est associé à l'argent, l'as annonce le début de l'action et une opération fructueuse, le sept garantit le succès de l'entreprise.

À travers cette scène de tricherie et ce jeu réfuté par l'église au XVII<sup>e</sup> siècle se cache une leçon de morale exposant les trois dangers qui menacent la perte de la jeunesse masculine : le jeu, l'argent et les femmes.

La leçon fait écho selon certains auteurs à la parabole du fils prodigue (du Nouveau Testament). Quoiqu'il en soit, le thème du tricheur est pessimiste et présente « le triomphe des habiles et des blasés sur l'innocence gourmande de la jeunesse » (Rosenberg-Thuillier dans Jean-Pierre Cuzin et Dimitri Salmon, *Georges de La Tour, Histoire d'une redécouverte*, éd. Gallimard, Réunion des Musées Nationaux, 1997, p. 27).

### Tout un art...

Au-delà de cette « mise en scène » efficace du thème, Georges de La Tour donne toute la mesure de son art. Rien ne bouge, la force géométrique et campée des personnages indique le théâtre de ce qu'André Malraux (dans *Les Voix du silence*, 1951) appelle à propos des œuvres nocturnes du peintre « une représentation rituelle, un spectacle de lenteur ». Chaque morceau d'étoffe, les passementeries et les perles sont peints avec une extrême précision d'un pinceau fin et léger.

Cette minutie dans l'observation se poursuit dans la structure et la carnation des visages que la lumière éclaire et détache du fond sombre et uniforme.

Les couleurs chaudes semblent flamboyer dans l'univers clos de la pièce dont l'atmosphère est ainsi décrite par Roberto Longhi : « Ce jour-là, à Lunéville, l'air entre rose et jaunâtre était, certainement, celui d'une veille de grêle... Et dans les cheveux d'un rouge de cuivre du tricheur de gauche... magnifique Aramis - quelques étincelles révélatrices crépitent ; odeur de poudre ; une gentille ironie serpente dans les éclats capricieux des pièces de monnaies, qui vont rapidement changer de mains. » (Roberto Longhi, « I Pittori della realtà in Francia... » in *L'Italia letteraria*, 19 janvier 1935).

Virtuose du détail comme le montre la description picturale des vêtements du jeune homme « perdu » dans le tricheur, Georges de La Tour offre à voir à travers ces détails la manifestation de la « peinture pure » : « le peintre confie aux détails de sa peinture la fonction emblématique de représenter le mode de sa représentation. » (Daniel Arasse, *Le Détail, pour une histoire rapprochée de la peinture*, éd. Flammarion, 1992).

## De La Tour sur le web

### Le peintre et son œuvre

Voir l'œuvre sur le site du [musée du Louvre](#) ;

Le [musée départemental Georges de La Tour](#) de Vic-sur-Seille ;

À propos du *Tricheur* sur le [blog du musée du Louvre](#) ;

À propos de l'œuvre sur le [site de l'académie de Lille](#) ;

Un dossier autour d'une autre œuvre de Georges de La Tour, *Le Vieilleur*, sur le site du [musée des Beaux-Arts de Nantes](#) ;

Une étude sur l'œuvre *Le Vieilleur au chien* et le peintre sur le [site académique TICE](#) de Bordeaux ;

Quelques pistes pour faire de l'histoire des arts autour de l'œuvre sur le site [unehistoiredesarts](#) ;

Comparer *Le Tricheur à l'as de carreau* et *La Diseuse de bonne aventure* de Le Caravage sur le site [artsplasticesmandel](#).

### À propos du *Tricheur à l'as de carreau*

*Le Tricheur* sur le [blog du musée du Louvre](#) ;

Des pistes d'activités autour de la question du regard et de l'œuvre sur le [site de l'académie de Nantes](#) ;

Quelques informations complémentaires autour du *Tricheur à l'as de carreau* sur le site [faisceau.com](#) ;

Une proposition d'analyse du tableau : plans, perspectives, lignes sur le site [peintre-analyse.com](#) ;

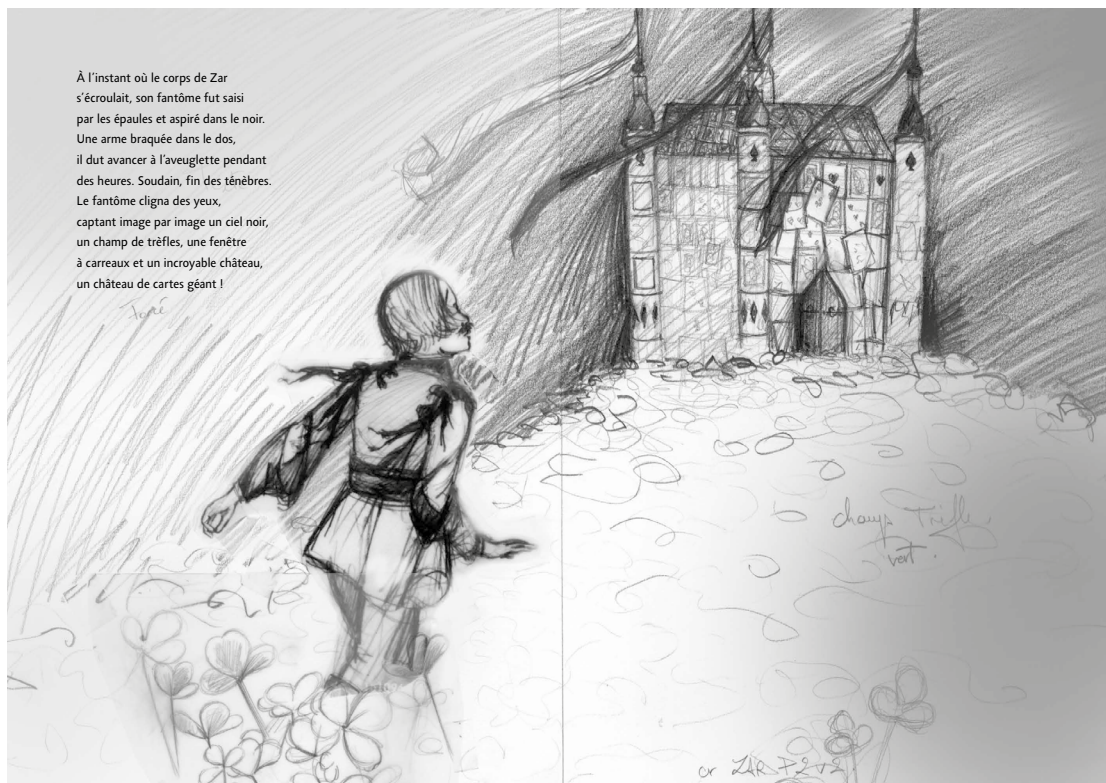
Une analyse du tableau *Le Tricheur à l'as de carreau* sur le site [pigment.toile.wifeo](#) ;

Sur le site [D'Art d'Art](#), le tableau en bref ;

De La Tour : tableaux nocturnes ou diurnes, sur le site [atelier-houee.com](#).



## Crayonnés



Les dessins préparatoires de l'illustratrice, ici Xavière Devos, nous font découvrir des étapes de la création d'un album pour la jeunesse. Dans cette collection, il s'agit de créer un pont entre un récit, une œuvre et des illustrations.



L'illustratrice choisit de montrer l'assemblée aux costumes très travaillés plutôt que le personnage principal : l'occasion d'un travail sur les portraits.





Depuis, Zar le fantôme rejoue tous les ans la même partie de cartes à la date anniversaire de sa mort. Une partie où l'on triche. Mais c'est Zar qui perd, c'est lui la victime ! Son adversaire, le Valet de Trèfle, gagne à tous les coups le tas de pièces d'or posé sur la table. Parce qu'il sort les as de sa ceinture. Zar le voit faire, bien sûr, il connaît tous les trucs ! — C'est pas de jeu ! hurle-t-il.

*Lorsque les rôles s'inversent et que le héros apprend à ne plus tricher... Une nouvelle reproduction d'une scène de tricherie.*



Cent ans ont passé. Zar se retrouve devant les huit juges. La Reine de Coeur a déjà posé sa plume rouge sur un des plateaux de la balance. Mais Zar le fantôme commence par sortir une poignée d'or de sa poche. Ce sont les pièces qu'il a réussi à prendre en déclenchant une bagarre avec le Valet de Trèfle. — C'est pour racheter la liberté de Fanny ! Puis il pose son cœur sur le second plateau. Son cœur qui a battu pour quelqu'un.

cr ZAR P 10 v2

*La balance, le coeur, les pièces : autant de symboles pour parler de valeurs.*



# Collection PONT DES ARTS

Dossiers pédagogiques en libre téléchargement sur [www.collection-pontdesarts.fr](http://www.collection-pontdesarts.fr)



Cahiers pédagogiques à la vente sur [www.scrén.com](http://www.scrén.com)

