



Auteur : Pieter BRUEGEL (1525/1530 - 1569)
Titre : *Les jeux d'enfants*
Date : 1560
Technique : peinture à l'huile sur panneau de bois
Dimensions : 116 x 161 cm
Lieu de conservation : Kunsthistorisches Museum, Vienne
Nature / Sujet : Peinture / Scène de genre

Cliquer sur l'image ou : <http://art.mygalerie.com/lesmaitres/pbruegel/bruegel3.html>

LE CONTEXTE ET L'AUTEUR

Pieter Bruegel naît entre 1525 et 1530 à Brueghel, près de Breda. Il aurait pris le nom de son village, dont il a ôté une lettre. Les **Pays-Bas** appartenaient alors aux Habsbourg (Philippe II, fils de Charles Quint). Bien que, de son vivant, sa renommée n'ait jamais égalé celle des grands **maîtres italiens** (tels **Le Titien**, **Véronèse** ou **Michel-Ange**), il est aujourd'hui considéré comme **l'un des plus grands maîtres de la peinture flamande, avec Van Eyck, Bosch et Rubens**.

Il fait son apprentissage du métier de peintre dans un atelier d'**Anvers** et intègre en 1551 la Guilde de Saint Luc (corporation de peintres, sculpteurs et imprimeurs dont le nom fait référence à St Luc l'évangéliste, le saint patron des peintres). Après avoir été **graveur**, puis marchand d'**estampes** (résultat de l'impression d'une gravure sur bois ou sur métal), il effectue un voyage en Italie dont il revient avec de nombreux dessins, notamment de **vastes paysages**. Ceux-ci l'inspirent par la suite dans ses œuvres. D'ailleurs, Pieter Bruegel préférera toujours le grand air aux intérieurs riches et cossus des peintures de **Memling** ou de **Van-Eyck**. Cependant, il ne commence à peindre qu'assez tardivement (première peinture datée de 1553). En 1564 naît son premier fils : Pieter (dit **Bruegel d'Enfer**). Celui-ci poursuit la peinture sur les traces de son père qui mourra en 1569, peu après la naissance du second fils (Jan, né en 1568, dit **Bruegel de velours**). Ce dernier se consacre essentiellement à la peinture de paysages et aux compositions florales. L'atelier de Pieter Bruegel (dit **Bruegel l'Ancien**) est alors prospère. La grande noblesse de l'époque achète toutes ses toiles et ses deux fils profitent de ce patrimoine. En peinture, ils n'égaleront jamais le génie de leur père. Les caractéristiques novatrices de la peinture de Bruegel sont : la place importante donnée au paysage ainsi que la représentation de scènes de la vie rurale intégrant une profusion de personnages avec simplicité dans le trait. Bruegel aimait se mêler aux **fêtes paysannes** pour mieux observer, étudier et retranscrire les ambiances. Beaucoup de ses prédécesseurs s'attachaient à représenter de grandes scènes religieuses, guerrières, ou des portraits bourgeois ou royaux. Rompant avec ces traditions, Pieter Bruegel nous laisse avant tout l'image d'un **peintre de la vie et de l'action**.

L'ŒUVRE

Signée et datée de 1550 l'œuvre dépeint le **monde joyeux de l'enfance**, faisant presque oublier un paysage pourtant solidement construit. Ce dernier semble mêler toutes les saisons et associer diverses vues d'Anvers et de sa campagne. Les perspectives rappellent l'art italien de l'époque. Deux types de paysages, deux traitements de la **perspective** cohabitent sur cette œuvre : à gauche, la nature bucolique organisée en **succession de plans**, à droite, l'alignement des bâtiments de la rue d'Anvers vers un **point de fuite** très haut. L'effet de profondeur s'en trouve accentué, ouvrant un vaste espace aux scènes de jeux. Du monde des adultes, seule une femme (jetant un seau d'eau sur des enfants turbulents) est présente sur ce tableau. Tous les autres personnages ne sont autres que **230 enfants partageant quelques 90 jeux**. Jeux de hasard, de poupée, cerceaux, saute-mouton, osselets, échasses, culbute, ballon, pétanque, galipettes, toboggan..., la liste serait longue de ces multiples jeux traditionnels qui renseignent bien les historiens sur **la vie de l'époque** (scène de genre). L'œuvre est avant tout une grande **manifestation de vie, de gaieté et d'humour**. Dans le domaine artistique, le thème de l'enfance est très rarement représenté jusqu'au 16^{ème} siècle. **L'étape de l'enfance était considérée** avec condescendance par la société adulte qui ne voyait dans ses jeux qu'une activité dérisoire et spécifiquement infantine ; les jouets pour enfants étaient rares. C'est bien là aussi le **caractère novateur** et audacieux de cette peinture : oser la rupture avec les idées reçues et brosser un tel panorama de vitalité, d'énergie et de gaieté. Les enfants semblent avoir usurpé aux adultes le pouvoir dans la ville. La lumière est douce et chaude, la couleur dominante étant l'orange.

LA MAIN A L'ŒUVRE

• Dans le domaine de l'Histoire des Arts :

• Arts du visuel :

- Rechercher d'autres œuvres reprenant la thématique des jeux d'enfants.
- Rechercher d'autres œuvres caractérisées par la multiplicité de personnages, d'éléments, ou d'actions.
- Comparer le tableau et une affiche publicitaire pour une célèbre marque de vêtements (Petit Bateau, 2002).
Elargissement : différencier le rôle de l'œuvre d'art et celui de l'affiche.

• Arts du son :

- Enregistrer les sons que produisent les jeux quand on y joue pour en extraire les rythmes, les intonations,... pour les transcrire, les fixer d'une manière sonore ou picturale (écrire les dialogues repérables lors d'un jeu... ("Marius" de Pagnol). Créer un paysage sonore (sonorités, cris, rires, fourmillements, vides,...)
- Ecouter une interprétation du "*Manuscrit de Suzanne Van Soldt*", recueil de danses, chansons et psaumes des Flandres de 1599 dans une interprétation de l'ensemble les *Witches*.

• Arts du quotidien :

- Observer les habits de l'époque et les jeux traditionnels afin de situer la scène dans sa période historique.

• Arts du langage :

- Etude et comparaison des dialogues extraits du livre "*La guerre des boutons*" de Louis Pergaud (scène de la bagarre) et du film du même titre, d'Yves Robert

• Arts du spectacle :

- Identifier les gestes, les actions qui caractérisent un jeu. Reproduire ces gestes (mime) avant de faire des propositions au groupe (afin d'éviter les stéréotypes).
- Déplacer les gestes répertoriés dans l'espace (espace lointain) ou les confiner (espace proche, plus intime et intériorisé)
- Augmenter ou réduire l'amplitude et la vitesse du geste en croisant les paramètres (grand/petit, rapide/lent)
- Travailler l'occupation de l'espace, les notions de foule, de densité de population (entrées progressives/sorties successives de l'espace scénique. Travailler la notion de crescendo/decrescendo visuel, d'accumulation visuelle).

• Dans le domaine de la pratique plastique :

- Travailler plastiquement sur la thématique du jeu. Cf. le document "*Les Ans Jeux*", projet départemental PdC 2011-2013
- Relever différentes postures afin de se créer un répertoire de silhouettes. Faire des choix et produire plastiquement et librement à partir de ce celui-ci.