



LE TRICHEUR

AVEC LES ÉLÈVES

LOUVRE

mgen*



Michelangelo Merisi,
dit Caravage,
La Diseuse de bonne aventure,
vers 1595-1598



Frans Hals,
La Bohémienne,
vers 1626



Georges de La Tour,
L'Adoration des bergers,
après 1640

VOIR EN ANNEXES

- Cartel de l'œuvre
- Tableau d'identification des personnages à compléter
- Chronologie de la redécouverte de Georges de La Tour
- Détail de la signature
- Tableau de comparaison des jeux de cartes à compléter
- Travaux d'élèves

DÉCOUVERTE DE L'ŒUVRE

Objectifs :

aborder une œuvre à travers l'angle de la théâtralité, rapprocher la mise en scène d'un récit dans la peinture et au théâtre

Durée :

2 heures

Matériel :

reproduction de l'œuvre ; tableau d'identification des personnages ; cartel de l'œuvre ; cadre réalisé dans du papier cartonné



web



matériel divers
(crayon, ciseaux...)



ordinateur



document



image

LES ACTEURS DE LA SCÈNE

Après une observation silencieuse de l'œuvre, demander aux élèves d'émettre des hypothèses sur l'histoire qui se joue devant eux. Les amener à repérer les personnages et l'action qui les réunit, à décrire leur costume, leur attitude, leur physionomie :

Que font-ils ? Que regardent-ils ? Se parlent-ils ? À quoi peuvent-ils penser ?
Se connaissent-ils ?

Inviter les élèves à tenter de déterminer l'époque et le lieu malgré l'absence de décor.

Accepter toutes les hypothèses.

À l'issue de cette première phase, faire observer que l'artiste a disposé sur sa toile des personnages aux bouches closes, aux gestes et aux regards suspendus comme s'il s'agissait d'un arrêt sur image.

JEU DE RÔLES : LES PERSONNAGES ET LE SPECTATEUR



Cadre réalisé
dans du papier
cartonné

En groupes

Répartir les élèves en groupes de neuf élèves et distribuer un rôle à chacun :

- arrêt sur image : quatre élèves « acteurs » de la scène prennent la pose en restant immobiles, un cinquième élève introduit la scène du point de vue du narrateur (présentation) ;
- pensées intérieures : quatre autres élèves font les voix off des personnages, cachés derrière eux ;
- action : les quatre élèves « acteurs » se mettent en action et imaginent le dialogue échangé par les personnages ;
- les autres élèves regardent la scène à travers le cadre en carton et expérimentent plusieurs cadrages.

Laisser à chaque groupe un petit temps de préparation. Les élèves élaborent ensemble, oralement, un scénario en fonction de ce qu'ils imaginent de la scène et qu'ils improviseront lors de leur présentation.

Cette activité a pour objectif la prise de conscience par les élèves de certains partis pris de la composition :

- le cadrage serré fait disparaître le décor et rapproche du spectateur des personnages vus « en gros plan » ;
- aucun des « acteurs » de la scène ne nous tourne le dos comme on l'imaginerait pourtant autour d'une table de jeu ;
- la place du spectateur est elle-même mise en scène : dans un jeu du montré et du caché, c'est au seul spectateur que sont dévoilées les cartes dissimulées dans le dos d'un des joueurs (comme au théâtre lorsque le comédien s'adresse directement au public par un aparté).

COSTUMES ET ACCESSOIRES : CARACTÉRISER LES FIGURES



Reproduction
de l'œuvre



Tableau
d'identification
des personnages
à compléter
(en annexes)

Demander aux élèves de détailler les vêtements, les accessoires et l'attitude des personnages afin de les caractériser et de les identifier. Introduire un vocabulaire précis en expliquant les termes inconnus des élèves, comme fiasque, courtisane.

Puis reprendre collectivement leurs réponses sur une affiche en s'inspirant du tableau ci-dessous (les réponses attendues apparaissent en gras ci-dessous).

Personnage n°	Vêtements et accessoires	Objets	Attitude (corps, mains, regard) Action	Identité du personnage
1	Vêtement sobre aux aiguillettes noires dénouées, large ceinture	Cartes dissimulées dans la ceinture	Assis, corps et regard tournés vers le spectateur, sort un as de sa ceinture	Le tricheur
2	Corselet et chemise décolletées, turban à aigrette	Verre de vin et fiasque	Debout, visage de profil, regard oblique	La servante
3	Robe décolletée, manches à crevés Chapeau garni d'une plume	Bijoux de perles, cartes, 8 pièces d'or	Assise, désigne le tricheur du doigt et du regard	La courtisane, complice du tricheur
4	Vêtement luxueux et voyant aux aiguillettes nouées, chapeau à plume	Quatre cartes dont une de pique, 12 pièces d'or et d'argent	Assis à l'écart des autres personnages, concentré sur son jeu	Le jeune homme riche, victime du tricheur

UNE LUMIÈRE THÉÂTRALE AU SERVICE DE L'INTRIGUE

D'où vient la lumière ? Amener les élèves à localiser la source lumineuse qui éclaire le tableau à la manière d'un projecteur de théâtre.

Identifier le personnage sur lequel l'ombre se concentre. Tandis que le dos et les mains du tricheur sont en pleine lumière, son bras droit et son visage sont dans la pénombre, soulignant sa duplicité. On met ainsi en évidence la fonction narrative de la lumière.

SYNTHÈSE : LA PEINTURE COMME AU THÉÂTRE

Demander aux élèves de récapituler tous les éléments qui participent de la théâtralité de l'œuvre : l'arrêt sur image comme extrait d'une pièce de théâtre, le cadrage à mi-corps qui rapproche le spectateur et le rend complice de la scène en train de se jouer, la lumière qui, comme un projecteur de théâtre, indique au spectateur ce qu'il faut regarder. Les jeux de regards, les postures, les costumes et les accessoires sont autant d'éléments de mise en scène qui inscrivent les quatre personnages dans un espace et un temps donnés.

PISTES D'ACTIVITÉS

I

Français, arts visuels, TICE (CE2-CM1-CM2)
MONOLOGUES INTÉRIEURS



Logiciel
de traitement
d'images



Crayons,
appareil photo,
caméra

Objectifs: évaluer la compréhension de la scène par les élèves ; la situer dans un récit en imaginant, en amont, les circonstances de la rencontre et, en aval, l'issue de la partie de cartes

Cette activité peut se faire en prolongement de la découverte de l'œuvre.

À partir du tableau et de la scène représentée, proposer aux élèves de scénariser l'ensemble de l'épisode puis de mettre le récit en images.

En groupes

Par groupes de quatre, imaginer et écrire le script, scène à scène, de la rencontre des personnages jusqu'à l'issue de la partie de cartes.

Distribuer les rôles au sein de chaque groupe en attribuant à chaque personnage un accessoire emblématique permettant de l'identifier (un as, une plume, un turban, un collier...).

Faire jouer les saynètes.

En conserver une trace soit en filmant, soit par montage photographique, sous forme d'images accompagnées de textes intégrés (technique du roman-photo), en retravaillant éventuellement les prises de vue sur écran.

2

Histoire, français, TICE (CM1-CM2) ENQUÊTE SUR UN PEINTRE LONGTEMPS MÉCONNNU



Chronologie de la redécouverte de Georges de La Tour (en annexes)



La Madeleine à la veilleuse;

Détails du *Tricheur*:
la signature de l'artiste (en annexes);
la signature de l'artiste (en annexes);

La Diseuse de bonne aventure;

L'Adoration des Bergers



Recherches sur le site louvre.fr et la base Atlas

Objectifs: par la connaissance du fonctionnement du corps humain et des mouvements corporels (les muscles, les os du squelette, les articulations), analyser, comprendre et situer dans le temps les choix de l'artiste; distinguer les formes de la représentation du corps humain dans l'histoire

Il s'agit de mettre en lumière quelques traits caractéristiques de l'œuvre de Georges de La Tour, au regard des hypothèses d'attribution d'œuvres non signées.

Jusqu'à ses mentions en 1751 et 1863, le nom même de Georges de La Tour était presque inconnu et la plupart des œuvres qui lui sont aujourd'hui attribuées étaient alors données à d'autres peintres (Godfried Schalcken, Louis et Antoine Le Nain, Gerard Seghers, Hendrick ter Brugghen...).

Proposer à l'observation les reproductions du *Tricheur* (vers 1635) et de *La Madeleine à la veilleuse* (vers 1640-1645), deux œuvres signées par l'artiste comme suit:

- *LaTour Fecit* (« La Tour l'a fait ») pour *La Madeleine à la veilleuse* ;
- *Georgius de LaTour fecit* (Georges de La Tour l'a fait) pour *Le Tricheur*.

On considère que la signature suffit à une attribution non équivoque. À partir de ces deux tableaux, sensibiliser les élèves à quelques caractéristiques des œuvres de Georges de La Tour :

- la composition aux formes géométriques – en superposant des formes géométriques sur différentes parties du tableau (ex.: le visage de la courtisane en forme d'ovale);
- la lumière (clair-obscur, reflet, lumière filtrant) – faire observer les sources de lumière, les reflets et les zones éclairées, les zones laissées dans l'ombre ;
- la rigidité des lignes (par exemple, les membres des personnages);
- les couleurs.

Proposer à l'ensemble de la classe ou à chaque groupe plusieurs reproductions d'œuvres de l'époque, dont *Saint Joseph Charpentier* (vers 1642), une œuvre non signée attribuée à Georges de La Tour, et *La Diseuse de bonne aventure* du Caravage.

Demander aux élèves d'essayer de déterminer quels tableaux sont bien de Georges de La Tour et de justifier leur choix. L'activité peut être faite à l'oral ou bien par écrit, en groupes.

En prolongement, procéder de même avec d'autres œuvres de Georges de La Tour, conservées au musée du Louvre (reproductions sur la base Atlas) :

- *L'Adoration des bergers*, vers 1645 ;
- *Saint Sébastien soigné par Irène*, 1649 ?
- *Saint Thomas à la pique*, vers 1630

3

Histoire, français, arts visuels (CM1-CM2) RECADRER UNE ŒUVRE



Détail de l'œuvre :
le visage
et la coiffe
de la servante



Site
du Kimbell
Art Museum

Objectifs : comprendre l'importance du cadrage ; réfléchir aux questions que pose la restauration d'une œuvre dans son état initial

Comparer *Le Tricheur* avec le tableau du Kimbell Art Museum, *Le Tricheur à l'as de trèfle* restitué dans son format original. Observer toutes les différences. Le cadrage modifie-t-il l'effet produit : la scène, les personnages et leurs rapports ? Comment et pourquoi ? Expliquer.

Dire qu'une bande de tissu a été rajoutée dans le haut de la toile à la fin du 17^e siècle ou au début du 18^e siècle sur *Le Tricheur* du Louvre. Interroger : quel effet voulait-on obtenir en modifiant ainsi le tableau ? Pourquoi a-t-on aussi rajouté l'escarboucle et l'aigrette du turban de la servante ?

Demander aux élèves leur avis sur les deux options choisies : soit le maintien du tableau tel quel, soit la restauration à la taille originale qui fait disparaître l'escarboucle et l'aigrette du turban de la servante. Lors d'un débat oral, chacun doit argumenter et justifier sa réponse.

4

Histoire, français, arts visuels, TICE (CM1-CM2) JEUX DE CARTES



Recherche
d'extraits
de parties
de jeux
sur YouTube
ou Dailymotion



Photocopies
de l'œuvre

Objectif: formuler quelques hypothèses d'interprétation d'une œuvre à partir de références contemporaines ou postérieures ; relativiser ces hypothèses

Notre regard sur les œuvres anciennes est toujours plus ou moins anachronique. Nous observons souvent ces œuvres à partir de références postérieures. Pourtant celles-ci peuvent aussi nous aider à les comprendre.

Observer le jeu des regards des quatre protagonistes du tableau. Formuler quelques hypothèses d'interprétation.

Sous forme de bulles collées sur une reproduction de l'œuvre, imaginer ce que pensent les personnages, ce qu'ils pourraient se dire.

Observer les jeux des regards et des gestes par exemple dans quelques séquences cinématographiques de jeux de cartes ; écouter les dialogues qui les accompagnent. On retiendra par exemple (extraits disponibles sur Internet) :

- Georges Méliès, *Partie de cartes*, 1896
- Marcel Pagnol, *Marius*, 1931
- Stanley Kubrick, *Barry Lyndon*, 1975 (la scène du jeu de cartes)

À partir de ces observations, imaginer de nouveau ce que pensent les personnages, ce qu'ils pourraient se dire dans *Le Tricheur*, sous forme de bulles collées sur une nouvelle reproduction de l'œuvre.

Comparer les deux versions. Y a-t-il des changements ? Lesquels ? Pourquoi ces changements ont-ils été opérés ?

Dans une salle informatique, l'exercice peut se faire avec des groupes d'élèves disposant seulement d'une reproduction du *Tricheur* et des groupes d'élèves disposant à la fois d'une reproduction du *Tricheur* et d'un ou plusieurs extraits de films.



Tableau
de comparaison
des jeux
de cartes
à compléter
en annexes



Recherche
ouverte

Complément

Prolonger le détour et comparer quelques parties de cartes dans la peinture (à trouver sur Internet), par exemple :

- Paul Cézanne, *Les Joueurs de cartes*, 1890
- Fernand Léger, *La Partie de cartes*, 1917
- Otto Dix, *Les Joueurs de skat*, 1920
- Fernando Botero, *Joueurs de cartes*, 1988 ;
- Hervé Di Rosa, *Partie de cartes avec argent*, 1996.

Confronter ces tableaux en complétant le tableau suivant.

Lieu (café...)	Personnages (nombre, joueurs et non joueurs, hommes, femmes...)	Direction des regards (existe-t-il un point où convergent les regards ?)	Gestes des personnages	Atmosphère du jeu (concentration, silence...)	...
Paul Cézanne, <i>Les Joueurs de cartes</i> , 1890					
Fernand Léger, <i>La Partie de cartes</i> , 1917					
Otto Dix, <i>Les Joueurs de skat</i> , 1920					
Fernando Botero, <i>Joueurs de cartes</i> , 1988					
Hervé Di Rosa, <i>Partie de cartes avec argent</i> , 1996					

5

Français, histoire (CM1-CM2) JEUX D'EXPRESSIONS



Dictionnaire
ou encyclopédie

Objectif: enrichir son vocabulaire et l'utiliser

En groupes

Souligner que deux des personnages représentés, la femme au centre et le jeune homme à droite, portent des coiffures avec une plume d'autruche. Proposer aux élèves un jeu sur quelques expressions contenant le nom *plume* ou le verbe *plumer*. Former des groupes de deux. Distribuer une fiche avec à gauche les expressions suivantes et à droite leur traduction, dans le désordre :

- laisser des plumes (perdre de l'argent);
- les belles plumes font les beaux oiseaux (personnes mises en valeur par de beaux habits);
- mettre ou jeter la plume au vent (se reporter au hasard);
- plumer l'oie sans la faire crier, plumer l'oie du marché (subtiliser discrètement le bien d'autrui);
- plumer la châtaigne (coûter très cher);
- plumer ou déplumer quelqu'un (lui prendre tout son argent);
- plumer un pigeon (escroquer un candide);
- se mirer dans ses plumes (s'admirer soi-même).

Demander aux élèves de retrouver le sens de ces expressions en les reliant à leur interprétation.

En conclusion, inviter les élèves à proposer une interprétation du tableau.

Variante

Selon le niveau, l'exercice peut être mené à partir d'une recherche préalable des expressions dans un dictionnaire ou une encyclopédie (par exemple *Le Bouquet des expressions imagées* de Claude Duneton, Seuil, 1990, ou *Dictionnaire de l'argot*, Paris, Larousse, 1990).

6

Français, arts visuels (CE2-CM1-CM2) DES OBJETS ÉLOQUENTS



Photocopie
en noir et blanc
de l'œuvre



Feutres noirs,
magazines,
ciseaux, colle

Objectifs : comprendre la valeur symbolique de certains objets et l'usage qu'en fait la peinture ; faire varier les messages symboliques d'une peinture ; transposer un discours symbolique

Lors de la séance de découverte de l'œuvre, les élèves ont identifié un certain nombre d'objets dont la valeur symbolique éclaire la lecture de l'œuvre (les perles, les plumes, le vin, l'or, les cartes, les aiguillettes...).

En groupes

Dissimuler les objets

Diviser la classe en groupes de trois ou quatre élèves. Distribuer une copie en noir et blanc du tableau de format A3 de préférence et demander aux élèves de masquer à l'aide d'un feutre noir les cartes, le vin, l'or, les plumes, etc. pour ne garder que le contour des personnages.

Transformer le sens de l'œuvre

Proposer aux élèves de découper dans des magazines des éléments dont le sens symbolique est conventionnel (le cœur symbole de l'amour, le trèfle à quatre feuilles symbole de chance) ou personnel et propre à son imaginaire (le voilier représente le voyage, la liberté ou l'aventure). Les faire coller sur la photocopie pour en transformer le sens.

Inviter les élèves à présenter leur travail au reste de la classe qui y cherche un nouveau titre.

Variante : Transposition au 21^e siècle

Chercher quels objets symboliques rendraient compréhensible au spectateur d'aujourd'hui l'histoire du *Tricheur* : comment représenterait-on de nos jours les figures du tricheur, de la courtisane, de la servante, du jeune homme et quels signes / symboles utiliserait-on ? Faire observer que la valeur symbolique d'un objet dépend du contexte.

7

Arts visuels (CE2-CM1-CM2) NOUVELLE DONNE



Ciseaux, colle



Reproduction
de l'œuvre;
travaux d'élèves
en annexes

Objectif: jouer sur la composition d'un tableau pour en changer la signification ; comprendre que la composition d'un tableau fait sens

Donner à chaque élève une reproduction du *Tricheur*. Lui demander de détourer soigneusement chaque personnage avec des ciseaux.

En groupes

Répartir les élèves par groupes de quatre, leur proposer de redisposer les personnages sur la table. Les regards échangés, le jeu des mains et la nouvelle distribution des cartes modifient le sens de la scène.

Guider cette approche en leur demandant de se poser les questions suivantes : Qu'apporte la nouvelle disposition ? Est-ce que l'on arrive à donner un nouveau sens à la composition ? Pourquoi ?

Coller.

À l'oral, chaque groupe présente et argumente sur la disposition des personnages qu'il a retenue. Il explique ce que sont devenus les personnages et la nouvelle donne.

À la suite de cette activité, les élèves comprendront mieux que l'œuvre originale, de par sa composition, introduit une vraie complicité entre la femme, la servante et le tricheur. Si on déplace les personnages, le sens est complètement modifié. Par exemple, la servante, lorsqu'elle est isolée du groupe, ne partage plus un regard complice avec la courtisane mais offre une expression beaucoup plus intérieure.

8

Arts visuels (CE2-CM1-CM2) LES EFFETS DU CLAIR-OBSCUR



Reproduction couleur et photocopies noir et blanc de l'œuvre



Pastels, peinture
Poupées mannequins, petits objets, carton, ciseaux, lampe torche, appareil photo

Objectifs: utiliser un dispositif pour mettre en évidence un aspect plastique : le clair-obscur ; comprendre que la lumière donne sens à l'œuvre, qu'elle est au service de la mise en scène

En individuel

Activité 1

Distribuer une photocopie en noir et blanc du *Tricheur*. Proposer d'intervenir sur celle-ci au pastel ou à la peinture (valeurs de gris ou couleurs) afin de modifier les zones d'ombre et de lumière. L'éclairage ainsi obtenu donnera une nouvelle signification à la scène.

Comparer la production de l'élève avec la reproduction de l'œuvre de Georges de La Tour.

En groupes

Activité 2

Demander aux élèves d'apporter en classe des poupées mannequins articulées et des jouets (une table miniature, des petites chaises) pour évoquer la scène de Georges de La Tour. Leur proposer de les mettre en place dans un carton proportionnel à la taille des jouets dont une des faces a été découpée et les côtés percés d'orifices.

Éclairer ensuite la scène avec une lampe (lampe torche ou lampe de bureau) et jouer avec la disposition de la lumière en faisant varier son orientation, son intensité, ou bien en disposant deux sources lumineuses.

Photographier chaque étape et chaque disposition plusieurs fois, selon différents points de vue.

Synthèse

Inviter chaque groupe à rendre compte oralement des effets produits par la lumière (personnage dans l'ombre, violement éclairé, etc.) et à souligner son importance quant à la compréhension de la scène.

CARTEL DE L'ŒUVRE

Peintures / France / 1350-1850

Georges de LA TOUR

Vic-sur-Seille, 1593 - Lunéville, 1652

Le Tricheur à l'as de carreau

Vers 1635-1638

Huile sur toile

Dimensions de l'œuvre: H.: 1,06 m; L.: 1,46 m

Reproduction à 100%

Acquis en 1972

R.F. 1972-8

Musée du Louvre

Anne-Laure Béatrix,
direction des Relations
extérieures
Frédérique Leseur, sous-
direction du développement
des publics et de l'éducation
artistique et culturelle
Cyrille Gouyette, service
éducation et formation
Coordination éditoriale:
Noémie Breen
Coordination graphique:
Isabel Lou-Bonafonte
Suivi éditorial et relecture:
Anne Cauquetoux
Conception graphique:
Guénola Six

Auteurs:

Jean-Marie Baldner,
Agnès Benoit, Laurence Brosse,
Maryvonne Cassan,
Benoit Dercy, Sylvie Drivaud,
Anne Gavarret, Daniel Guyot,
Isabelle Jacquot,
Régis Labourdette,
Anne-Laure Mayer,
Thérèse de Paulis,
Sylvia Pramotton,
Barbara Samuel,
Magali Simon, Laura Solaro,
Nathalie Steffen,
Guenièvre Tandonnet,
Pascale Tardif, Xavier Testot,
Delphine Vanhove.

Remerciements:

Ariane Thomas, Carine Juvin,
Violaine Bouvet-Lanselle.
Ce dossier a été réalisé à partir
des ressources du guide des
enseignants des mallettes
pédagogiques éditées en 2010
par Hatier et Louvre Éditions,
grâce au soutien de The
Annenberg Foundation.
© 2018 Musée du Louvre /
Service éducation et formation

Crédits photographiques:

Pages 1, 2, 3, 11. © Musée
du Louvre, dist. RMN –
Grand Palais / Angèle Dequier;
8. © 2009, musée du Louvre /
Erich Lessin; © Musée
du Louvre, dist. RMN –
Grand Palais / Angèle Dequier;
12. © Musée du Louvre,
dist. RMN – Grand Palais /
Angèle Dequier; © Dist. RMN
– Grand Palais (musée
du Louvre) / Jean-Gilles
Berizzi; © Erich Lessing.