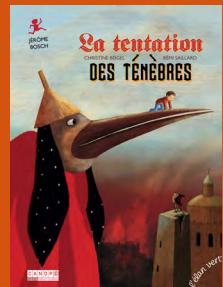


La Tentation de saint Antoine

JÉRÔME BOSCH



La Tentation de saint Antoine de Jérôme Bosch a inspiré l'album jeunesse *La Tentation des ténèbres*. C'est l'occasion de faire découvrir aux élèves du cycle 3 l'univers de l'artiste flamand : un univers de créatures fantastiques, d'êtres hybrides et de monstres qui décochent des sourires et provoquent des grincements. En effet, l'artiste représente dans *La Tentation de saint Antoine* un univers bouleversé et possédé par le Malin : le peintre est en ce sens un portevoix de son époque dans laquelle le diable était une réalité quotidienne et où vivre dans le péché, non confessé, était la promesse de l'enfer après la mort.

Christine Beigel et Rémi Saillard – auteure et illustrateur de *La Tentation des ténèbres* – donnent à *La Tentation de saint Antoine* une nouvelle dimension. L'auteure soumet son personnage aux tentations de notre époque, celles des jeux vidéos qui accaparent l'imagination et le quotidien des jeunes. L'illustrateur nous plonge dans un monde fantastique et moyenâgeux tout en le modernisant : le héros devra y retrouver son chemin...

Auteure

Muriel Blasco, conseillère pédagogique en Arts visuels

Directeur de publication

Jean-Marc Meriaux

Directrice de l'édition transmédia**et de la pédagogie**

Michèle Briziou

Directeur artistique

Samuel Baluret

Référentes pédagogiques

Estelle Beline - Patricia Roux

Coordination éditoriale

Stéphanie Béjian

Chef de projet

Valentine Pillet

Mise en pages

Marisabelle Lafont

Conception graphique

DES SIGNES studio Muchir et Desclouds

© Réseau Canopé, 2016

[établissement public à caractère administratif]

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays. Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ». Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.



Sommaire

4	À propos de l'album et de l'œuvre
5	Interview de l'auteure et de l'illustrateur
10	Présentation des nouveaux programmes 2016
13	Enjeux des séquences pédagogiques proposées
15	Démarche pédagogique pour une séance d'arts plastiques
16	Compétences et questions travaillées [extraits des programmes 2016]

DÉCOUVERTE DE L'ALBUM

19	Aborder l'album par les illustrations
20	Se frotter au texte et l'interpréter
22	Saisir les enjeux de la coexistence entre fiction et réalité
24	Repérer les emprunts pour entrer dans l'univers de Bosch

ARTS PLASTIQUES

27	Créer des animaux hybrides
29	Composer des monstres humains
31	Insuffler la vie aux objets
33	Mettre en scène les réalisations
35	Construire une histoire en images

HISTOIRE DES ARTS

38	Se promener dans <i>La Tentation de saint Antoine</i>
40	Comparer différentes interprétations de la tentation de saint Antoine
42	Saisir le contexte historique de l'œuvre

DOCUMENTATION

45	<i>La Tentation de saint Antoine</i> et le bestiaire
46	Narration et composition dans le tableau de Bosch
47	Jérôme Bosch, éléments biographiques
48	Jérôme Bosch, un minutieux coloriste
49	Repères chronologiques
50	Crayonnés de l'album
51	Sitographie

52	LA COLLECTION PONT DES ARTS
----	-----------------------------

À propos de l'album et de l'œuvre

L'ALBUM

TITRE

La Tentation des ténèbres.

AUTEURE

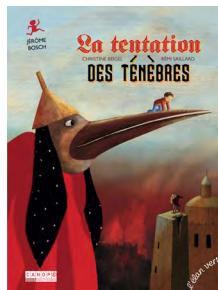
Christine Beigel*.

ILLUSTRATEUR

Rémi Saillard.

NIVEAU

Cycle 3.



L'ŒUVRE

TITRE

La Tentation de saint Antoine, entre 1495 et 1515,
131,5 H x 53 L / 131,5 H x 119 L / 131,5 H x 53 L
(en cm).

ARTISTE

Jérôme Bosch (1450-1516).

GENRE

Peinture (triptyque).

PÉRIODE

Moyen Âge.

LIEU DE CONSERVATION

Museu Nacional de Arte Antiga (Lisbonne).

* Les textes soulignés renvoient à des liens internet.

Interview de l'auteure et de l'illustrateur



Christine Beigel, l'auteure, et Rémi Saillard, l'illustrateur, nous parlent de leur démarche de création.

SOURCES ET INSPIRATIONS

Quand avez-vous découvert *La Tentation de saint Antoine*? Vous souvenez-vous de l'effet que l'œuvre de Bosch a produit sur vous?

CHRISTINE BEIGEL. J'ai eu la chance de beaucoup voyager dès mon plus jeune âge et d'avoir des parents amoureux d'art: nous passions beaucoup de temps dans les musées et tout autre monument historique (palais, église, etc.) susceptible d'exposer des œuvres d'art.

J'ai découvert les œuvres de Bosch à Vienne, Venise, Bruxelles et Lisbonne.

Je ne peux pas parler avec précision de mon ressenti à l'instant où j'ai vu pour la première fois *La Tentation de saint Antoine*, ne m'en souvenant pas particulièrement. Cependant je peux exprimer de façon générale les sentiments qui me traversent lorsque je suis devant un tableau de Jérôme Bosch. Je suis frappée par la force qui s'en dégage, le contraste entre la beauté de la peinture et les monstres qui nous sont présentés, entre le chaos ambiant et l'extraordinaire construction dont fait preuve l'artiste. L'étrange modernité de ses œuvres aussi (à l'époque, on ne peignait pas — ou peu — les rêves, mais la réalité). Enfin, il faut rappeler à nos jeunes lecteurs que ces peintures sont pour la plupart monumentales, les grands panneaux et leur fourmillement nous renvoient forcément, quelque part, à notre petitesse et notre solitude...

RÉMI SAILLARD. Au lycée, en classe de 2^{de} nous avions fait un voyage en Belgique (Bruges, Anvers, etc.) à la découverte des peintres flamands (Bosch, Bruegel, Van Eyck...). J'aimais déjà beaucoup les univers foisonnants (je pense à Philippe Druillet, auteur de bande dessinée) avec des personnages bizarres, hybrides, ambigus. À l'époque, j'avais horreur du vide, maintenant, je l'apprécie davantage car ne laisser aucun vide dans une page c'est beaucoup de travail! Nous n'avions pas vu *La Tentation de saint Antoine* (que je ne connais d'ailleurs qu'en reproduction) mais d'autres tableaux de Bosch.

Je me souviens de l'ambiance, du fantastique et surtout que nous apprenions alors, ou avions confirmation, que le dessin permet d'aller au-delà de la réalité. Et j'ai conservé ce goût. Aujourd'hui encore, je préfère mettre trois bras à un personnage plutôt que de dessiner un personnage avec ses deux bras. Je suis plus à l'aise avec la prise de liberté par rapport au réel qu'avec le dessin réaliste. L'intérêt n'est pas de refaire la même chose que ce que nous offre le réel mais d'en dégager ce que l'on voit ou ce qu'on en imagine.

Où et comment vous êtes-vous documenté autour de Bosch et des tentations de saint Antoine ? La forme du triptyque a-t-elle influencé votre démarche ?

RÉMI SAILLARD. Je ne me suis pas documenté au-delà de ce que je connaissais déjà. J'ai regardé la reproduction du tableau. Et je l'ai observée pour répondre aussi à la demande des éditeurs Élan vert-Canopé qui souhaitaient que j'intègre dans mes illustrations un certain nombre des personnages de *La Tentation de saint Antoine*.

À vrai dire, je n'ai pas pensé au triptyque.

Les aventures d'Antoine nous plongent dans l'univers du jeu vidéo. Comment est née cette idée originale ?

CHRISTINE BEIGEL. Mes choix d'écriture font écho à cette liberté d'expression (la satire violente), aux divers éléments picturaux de l'œuvre de Bosch (monstres, corps démembrés, décor apocalyptique, etc.). Aussi, pour parler aux jeunes lecteurs — qui selon moi sont moins concernés par la religion aujourd'hui, même si les événements récents les forcent quelque peu à l'être ou les interrogent à ce sujet —, donc pour être au plus proche d'eux, j'ai créé ce personnage d'Antoine, qui comporte tous les traits de caractère d'un ado, dans ses activités comme dans sa manière d'être et de parler, et j'ai situé l'action dans un jeu vidéo de zombies.

En effet, il me semble que ces jeux vidéo, où le but est de tuer un maximum de personnes si l'on veut gagner ou survivre, représentent parfaitement les multiples tentations du mal et montrent que la frontière entre le bien et le mal est parfois très mince. On y marche comme sur un fil. Je ne peux m'empêcher de trouver étrange voire un peu fou, schizophrénique, de dézinguer de manière compulsive sur un écran – dans un monde virtuel, inhumain – puis de sortir se promener et de discuter normalement avec des êtres humains dans notre monde bien réel (même s'il a parfois aussi des allures apocalyptiques). Je trouve qu'aujourd'hui, le « mal » ainsi que la luxure que montre Bosch, c'est-à-dire le porno, le meurtre, les délits en tous genres – pêle-mêle xénophobie, insultes, rackets, viols, drogue –, toute cette violence fait partie du quotidien des jeunes, elle est presque devenue une banalité. Il faut sans cesse, me semble-t-il, l'interroger, la remettre en question, la rappeler.

Avez-vous fait un parallèle entre la solitude d'Antoine dans sa chambre et celle de l'anachorète dans le désert ? Comment les liens entre Antoine et saint Antoine se sont-ils créés au fond ?

CHRISTINE BEIGEL. Antoine est un jeune ado et, comme tout enfant de son âge, il se pose des questions sur lui-même, du type qui suis-je ? où vais-je ? que fais-je ?, bref, les grandes questions existentielles. Ajoutons à cela les rapports à la famille qui changent (les parents, forcément, ne comprennent rien à leurs enfants ados), les premiers émois amoureux (qui les dépassent) et les amitiés plus fortes que tout (entre ados, on se comprend), et l'on a un personnage en proie à mille raisons d'être perdu. Comme saint Antoine, qui ne sait plus ce qu'est cette humanité dont il fait partie (ou pas ?) et qui espère trouver des réponses en faisant une retraite spirituelle.

Donc, oui, bien sûr, Antoine et saint Antoine sont seuls face au reste du monde... pour sauver l'humanité !

Revenons à l'adolescence. C'est peut-être le moment de solitude le plus intense que l'on peut éprouver dans notre vie. On est tirailé entre être l'enfant qu'on a été, le cocon familial, et l'adulte que l'on est en train de devenir. C'est le moment où l'on doit accepter notre solitude d'être humain, et notre mortalité, et de n'être qu'une petite chose dans un grand tout. Vaste programme ! Heureusement, il y a les jeux vidéo qui permettent de se retirer du monde réel pour se concentrer sur un monde fictif (dommage pour Antoine que ce jeu, *La Tentation des ténèbres*, ait l'air si réel...). Il y a les jeux vidéo, et la lecture...

DU TEXTE AUX IMAGES ET RÉCIPROQUEMENT

Votre récit, très vif, convoque le «nouveau» langage que vous utilisez parfaitement: slam, rap, en rythme et poésie. Ce choix indique-t-il que le tableau de Bosch est contemporain?

CHRISTINE BEIGEL. Il l'est, définitivement. De par le traitement très personnel de sa thématique théologique (l'interprétation, le rêve, la vision, l'imaginaire, la folie), qui est en rupture avec les représentations traditionnelles de la religion dans l'art. Bosch s'intéresse au mysticisme de son époque, il répond au sacré par le sacrilège, à la morale par la satire. En écrivant ces mots, je me rends compte qu'un parallèle peut être fait avec les caricatures de Charlie Hebdo qui tournent en dérision toutes les religions. Notre peintre devait certainement passer pour un hérétique en son temps!

Quelles techniques graphiques avez-vous utilisées?

RÉMI SAILLARD. Je travaille la carte à gratter au cutter car ce procédé permet de travailler et de rendre la matière. Pour le dessin, je préfère la technique traditionnelle à celle par ordinateur qui supprime les accidents, car les accidents sont vivants. En revanche, j'utilise l'ordinateur pour les couleurs car le tâtonnement y a sa place: je bidouille beaucoup, le résultat est le fruit de recherches hasardeuses, il n'y a pas de systématisation.

Des éléments picturaux de l'œuvre de Jérôme Bosch ont-ils inspiré votre travail d'illustrateur? Selon vous, l'expression du fantastique utilise-t-elle toujours les mêmes ressorts depuis le xvi^e siècle et même le Moyen Âge?

RÉMI SAILLARD. Outre l'introduction de quelques personnages (l'oiseau, la grenouille, le personnage dans la fraise, les poissons...) et la présence de la ville, c'est essentiellement la couleur et la lumière chez Bosch qui ont guidé mon travail: retrouver les gammes colorées et les effets de lumière. La composition est aussi un aspect essentiel de l'œuvre.

Sans parler d'éléments spécifiques, on peut dire que l'insolite et le chaos ambiant imprègnent le fantastique de toutes les époques. La distorsion par rapport au réel ou à l'existant en est l'élément principal: le fait que des animaux parlent, par exemple (je pense tout simplement aux *Aventures de Sylvain et Sylvette* de Maurice Cuvillier que je lisais enfant et qui me passionnaient), le fait que des êtres se métamorphosent (dans la vie réelle aussi: la naissance d'une coccinelle, le passage de la chenille au papillon, etc.) ou encore qu'une situation bizarre évolue sans que l'on sache où elle nous mène. Quand on est gamins, tout est fantastique, en grandissant on perd un peu ce regard.

Dans votre récit, le comique et le tragique de situation comme le bien et le mal, le beau et le monstrueux, le vrai et le faux... se mélangent. Ces expériences sont-elles plus accessibles aux enfants plus ouverts au monde?

CHRISTINE BEIGEL. Comme je l'écris plus haut, Bosch confronte le diable au paradis, la satire à la belle image, il est donc normal que mon texte soit construit avec ce rythme binaire d'opposition. D'autre part, il renforce cette idée des nombreux choix que doit faire Antoine: être comme les autres ou être différent, céder à la tentation ou pas, dire oui ou non, etc. Ce sont des choix qui se posent tous les jours aux adolescents, sur des sujets certes moins graves. Et encore, l'échelle de gravité dépend tellement d'une personne à une autre...

RÉMI SAILLARD. En lisant le texte de Christine Beigel, j'ai collecté des éléments. L'éditeur m'a soumis aussi l'idée du grand guignol.

Il y a dans mes planches un rire jaune, combinaison du comique et de l'inquiétant: par exemple quand Antoine est poursuivi par un personnage à la fois tronc et scie, par un oiseau monté sur scie circulaire et par des branches animées de mains et d'un seul œil.

Pour moi, il est plus facile de mêler les différents aspects de la vie que de ne faire que du beau ou que du laid. Ici la laideur c'est l'inquiétant. Le comique est souvent lié à des associations d'idées par rapport aux mots du récit que je ramène à l'univers du quotidien: par exemple «un cri strident s'élève

des Ténèbres [...] je me dis que non, un cri comme ça je ne peux pas l'avoir inventé», m'a inspiré la cocotte-minute démesurée à l'horizon qui siffle par quatre valves à la fois.

Quant au dramatique, il peut être lui aussi rendu par le jeu des disproportions et par les personnages: par exemple, toujours sur cette planche, le personnage qui sort de la fraise géante (situation héritée du tableau de Bosch) est au premier plan comme lecteur et est effrayé par la scène à laquelle il assiste. La coexistence du comique et du tragique, du bien et du mal, du beau et du monstrueux se fait par un mélange des genres unifiés dans un même univers. Cet univers doit être harmonieux d'une page à l'autre et pourtant différent sur chaque page. Ici le jeu des disproportions et des couleurs permet de creuser l'image, de donner l'effet d'espace que l'on trouve d'ailleurs chez Bosch avec des plans et des arrière-plans travaillés en ton sur ton pour donner un effet d'immensité.

Émotions fortes, descente aux enfers, violence, mort: y a-t-il une plus vaste attraction pour ces phénomènes dans la société actuelle? Par quels effets graphiques les représentez-vous?

RÉMI SAILLARD. Je pense que l'attraction pour les émotions fortes a toujours existé. Et que le monde a toujours eu sa part de violence, de tous temps et en tous lieux. La descente aux enfers d'Antoine et sa peur, je les rends en donnant une très grande place à la situation (l'environnement, l'univers chaotique dans lequel il évolue) et une toute petite place au personnage dans la page: Antoine a toujours la même taille (sauf sur la dernière planche, à son réveil). Je ne souhaite pas assimiler le lecteur au personnage mais le plonger dans l'aventure, le héros est donc petit et quasi insignifiant. C'est un procédé classique que l'on retrouve en bande dessinée, par exemple Tintin n'a pas grand intérêt en lui-même (il est banal, n'a aucune aspérité ni aucun signe particulier), ce sont les personnages qui l'entourent et les situations qu'il vit qui lui donnent du relief. Antoine est le seul être normal et d'ailleurs le seul personnage avec lequel j'ai été mal à l'aise: il est vierge dans un univers fantasmagorique. Mais ici, contrairement à la BD qui est un scénario, pour chaque planche je me focalise sur un seul passage du texte (je ne cherche pas à illustrer les étapes du récit) en recherchant bien sûr une cohérence d'une planche à l'autre.

Pourquoi avez-vous choisi le rêve comme dénouement de votre récit? Rémi, cette dimension a-t-elle été facile à exprimer?

RÉMI SAILLARD. Je ne l'ai explicitée que dans la première et la dernière planche. Sur la dernière double-page, le rapport des proportions entre la chambre et l'oiseau Quasimodo est inversé par rapport à celui de la première double-page. Et j'ai placé le détail de l'oiseau de Bosch sur une affiche de la chambre du garçon, car les rêves proviennent aussi des détails de notre quotidien. Cette affiche est une fenêtre sur l'imaginaire, elle dit qu'il n'y a pas de point final, ce n'est pas fini, le rêve peut revenir, car le rêve est complémentaire et indispensable à la vie. Sur toutes les autres planches, tout le reste est totalement libre, sans références: j'avais le droit de rêver moi aussi en dessinant!

CHRISTINE BEIGEL. Le rêve correspond au rapport à l'imaginaire développé par Bosch dans ses œuvres. L'artiste peint ce qui est enfoui au plus profond de lui, ses visions d'un monde perverti, à la fois inhumain et ô combien trop humain. Mon texte est donc construit comme un rêve (ou un cauchemar) dont les portes s'ouvrent et se referment aux première et dernière doubles pages, comme une parenthèse dans la vie d'Antoine. Il s'agit presque d'un rêve éveillé, puisqu'il inclut un maximum d'éléments de la réalité de mon personnage (famille et proches).

Vous maniez la mise en abîme ou le jeu entre l'illusion (le rêve) et la réalité: quel est l'effet voulu sur le lecteur?

RÉMI SAILLARD. Quand je fais des images, je ne me pose pas la question du lecteur. J'ai envie que les gamins rentrent dedans. Que les images leur placent, que quelque chose les intrigue, leur fasse peur aussi. Par exemple, sur la deuxième double-page on peut voir sous la grenouille géante un petit personnage au couteau avec un large sourire fendu et qui court derrière un autre personnage plus petit. Ce genre de détail correspond à la nécessité pour moi d'habiller une image. Il doit exister un second degré de lecture. Dans un premier temps le lecteur est saisi par l'impact de la composition puis il se

promène dans l'image dont les détails peuvent ne rien à voir avec la narration. C'est un point commun avec Bosch : on contemple et on se promène dans sans son tableau.

Pour moi, et peut-être pour Bosch aussi, la représentation artistique ne consiste pas à s'en tenir à une situation donnée, à une vision d'ensemble : une image réussie n'est pas que belle, elle est attirante par les éléments qui la constituent.

LA RÉCEPTION D'UNE ŒUVRE

Comment avez-vous appréhendé les images de Rémi Saillard ?

CHRISTINE BEIGEL. Rémi Saillard a fait un travail formidable. Il n'était pas facile de rendre l'œuvre de Bosch, très sombre tant par ses couleurs que ses éléments picturaux. Rémi a parfaitement dosé le côté monstrueux des personnages et opté pour une magnifique palette de peinture, dans les tons rouges et ocre. J'apprécie également la transposition du décor initial dans un univers architectural plus récent, voire futuriste. Cela s'accorde avec mon texte et avec la contemporanéité de l'œuvre de Bosch. *La Tentation de saint Antoine* traverse aisément les temps sous les pinceaux de Rémi.

En quoi l'histoire *La Tentation des ténèbres* a-t-elle modifié votre travail d'illustrateur jeunesse ?

RÉMI SAILLARD. Le travail sur les albums est très prenant. Il y a deux phases : celle des crayonnés qui est très vivante, rapide, de l'ordre de la recherche ; et celle de la réalisation qui s'inscrit dans un temps très différent, celui de la patience.

Avec *La Tentation des ténèbres*, j'ai appris à être très minutieux, car pour travailler les ambiances il fallait associer l'aspect graphique et l'aspect pictural. D'une certaine façon, c'était pour moi une nouvelle dimension : ainsi, pour me rapprocher des lumières de Bosch j'ai beaucoup travaillé sur les ombres qui créent la profondeur et sur les effets de spots lumineux, qui sont nombreux dans le tableau original.

Toinou («Toi-nous»), diminutif certes, est le surnom donné par les parents... ça en dit long ?

CHRISTINE BEIGEL. Oui, j'ai toujours pensé que tous ces surnoms que les parents donnent à leurs enfants reflètent un côté possessif. Toinou pour Antoine en est le paroxysme, il souligne le besoin pour l'adolescent de couper le cordon ombilical.

Que voulez-vous que les enfants retiennent ?

CHRISTINE BEIGEL. Un écrivain jeunesse ne souhaite pas que les enfants retiennent quelque chose de particulier de son récit. Le but est d'interroger, de suggérer, de montrer un parcours de vie, un choix d'auteur. Après... tout livre, une fois écrit, devient l'objet de re-création de son lecteur. À lui de prendre ou de laisser, de comprendre ou d'ignorer. Mes textes, une fois écrits, ne m'appartiennent plus.

RÉMI SAILLARD. J'aimerais qu'ils aient envie d'aller voir les peintres flamands. Et que les univers hybrides leur donnent envie de dessiner, de raconter une histoire en dessinant.

J'aimerais qu'ils découvrent la liberté que donne le dessin par rapport au réel, qu'ils aient envie d'inventer avec juste un crayon et un papier et qu'ils comprennent qu'on peut tout se permettre avec ces outils. J'aimerais aussi qu'ils prennent le temps pour des heures de liberté totale, c'est-à-dire des moments sans sollicitation aucune. Et le dessin comme la lecture offrent ces havres de paix.

Présentation des nouveaux programmes 2016

FRANÇAIS-LITTÉRATURE

La principale nouveauté des programmes 2016 est la structuration de la culture littéraire autour de grandes entrées qui dégagent des questionnements spécifiques pour chaque année du cycle.

Ces grandes entrées ne constituent ni des objets d'étude ni des contenus de formation. Elles mettent en lumière les finalités de l'enseignement. Des indications précisent les enjeux littéraires et de formation personnelle et proposent un corpus pour équilibrer les genres et les formes littéraires tout en fixant des points de passage obligés afin de faciliter la construction d'une culture commune. Dans l'esprit de l'interdisciplinarité et du parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC), sont également proposés des liens avec différentes disciplines ainsi que des ouvertures vers d'autres domaines artistiques.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Les programmes de 2016 reconduisent les grandes lignes des programmes de 2008 :

- constitution d'une culture littéraire commune développée par des lectures cursives d'ouvrages classiques et de littérature de jeunesse et par leur mise en relation ;
- approche des textes visant à développer des compétences d'interprétations multiples autorisées par les éléments du texte.

À ces enjeux viennent s'ajouter :

- le développement de l'imagination ;
- l'enrichissement de la connaissance du monde ;
- la participation à la construction de soi.

COMPÉTENCES

« Le champ du français articule [...] des activités de lecture, d'écriture et d'oral, régulières et quantitativement importantes, complétées par des activités plus spécifiques dédiées à l'étude de la langue (grammaire, orthographe, lexique) qui permettent d'en comprendre le fonctionnement et d'en acquérir les règles. » (BO spécial n° 11 du 26 novembre 2015).

Les activités de lecture doivent permettre aux élèves d'apprendre « à questionner eux-mêmes les textes » et « non à répondre à des questionnaires qui baliseraient pour eux la lecture ». Pour cela, ils sont amenés à reformuler ou paraphraser, mettre en relation avec leurs expériences, leurs connaissances, d'autres lectures, l'expression d'émotions, de jugements.

Selon les cas, des « questionnements peuvent donner lieu à un débat délibératif (pour résoudre un désaccord de compréhension auquel le texte permet de répondre sans ambiguïté) ou à un débat interpréitatif (lorsque le texte laisse ouverts les possibles) ».

CONTENUS

En plus de la diversité des genres abordés en littérature, les programmes 2016 fixent un quota d'œuvres à lire, ainsi que des repères de progressivité :

- en CM1, cinq ouvrages de littérature de jeunesse contemporaine et deux œuvres classiques ;
- en CM2, quatre ouvrages de littérature de jeunesse contemporaine et trois œuvres classiques ;
- en 6^e, trois ouvrages de littérature de jeunesse contemporaine et trois œuvres classiques.

ARTS PLASTIQUES

Les nouveaux programmes affirment la continuité des enseignements entre l'école et le collège par le retour à une terminologie commune (arts plastiques) pour désigner la discipline et par la constitution d'un nouveau cycle (cycle 3) regroupant deux classes de l'élémentaire (CM1/ CM2) et une du secondaire (6^e).

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Développer la sensibilité artistique, les capacités d'expression et le potentiel d'inventivité des élèves, ainsi que la rencontre avec les œuvres restent les enjeux majeurs des programmes d'arts plastiques. Mais ces derniers insistent sur l'aspect « formation de la personne » et intègrent aux programmes d'enseignement les compétences d'initiative, d'autonomie et de recul critique favorisées par des situations ouvertes.

COMPÉTENCES

Les nouveaux programmes, plus disciplinaires, précisent la nature des différentes compétences travaillées et organisent leur présentation en 4 catégories. Chacune fait l'objet d'un lien avec les domaines du socle.

Les deux premières relèvent de la pratique plastique « Expérimenter, produire, créer » et « Mettre en œuvre un projet artistique ». La première s'appuie sur ce qui est mis en acte et en œuvre dans une réalisation plastique (choisir, organiser, mobiliser des gestes, donner forme...). La seconde s'intéresse plus particulièrement au processus de création (ou poétique).

La troisième catégorie, énoncée dans les programmes 2008 sous les termes de « création réfléchie », s'intitule « S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité ». Elle développe les compétences en jeu dans l'analyse réflexive qui suit la pratique et interroge les productions, les démarches et les œuvres (décrire, interroger, justifier, rendre compte, formuler...). S'y travaille le recul critique qui constitue l'un des enjeux de l'enseignement des arts plastiques.

Enfin la quatrième catégorie, « Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art », rejoint certains objectifs de l'enseignement de l'histoire des arts puisqu'il s'agit d'inscrire les œuvres dans leur contexte culturel, géographique et historique.

La rencontre d'œuvres de différentes époques et aires géographiques peut permettre d'interroger de grandes questions récurrentes de l'art (par exemple : la représentation, la figuration, la présentation...). C'est d'ailleurs sur ce mode de questionnement que les contenus des programmes sont développés.

CONTENUS

Si cette approche est nouvelle pour l'école primaire, elle ne l'est pas pour le secondaire dont les contenus des programmes étaient déjà abordés sous forme de questions (l'objet, l'image, l'espace...). Pour structurer les apprentissages, le nouveau programme du cycle 3 s'organise donc autour de trois questions artistiques abordées chaque année du cycle :

- la représentation plastique et les dispositifs de présentation;
- les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace;
- la matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre.

Chacune des questions est sous-tendue par des questionnements qui font l'objet d'exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève.

Par exemple la question de la représentation plastique soulève un questionnement sur la ressemblance qui pose le problème de l'écart entre la représentation et les caractéristiques du réel. Cet écart peut devenir une valeur expressive, voire intentionnelle pour certains courants artistiques (fauvisme, expressionnisme, cubisme...). Les activités proposées aux élèves (imitation, accentuation, interprétation...) leur permettront de prendre conscience que dans cet écart avec le réel surgit un « ailleurs »... autre chose.

INTERDISCIPLINARITÉ

L'intérêt d'un croisement de disciplines pour des questions similaires était souligné dans les programmes 2008 sans toutefois faire l'objet d'un développement systématique. C'est le cas de ceux de 2016 qui clôturent chaque programme par les « croisements entre enseignements ».

Ces croisements sont prescrits sous de nombreuses formes: soit parce qu'une question commune intéresse plusieurs disciplines (exemple: la représentation plastique et les dispositifs de présentation), soit parce que le développement d'une compétence permet des croisements disciplinaires, soit encore parce que les démarches comportent des caractéristiques communes comme c'est le cas pour l'expérimentation et la recherche sollicitées par les sciences.

HISTOIRE DES ARTS

Les programmes de 2016 reconduisent l'enseignement de l'histoire des arts pour le cycle 3 dans le but de développer un regard sensible, instruit et réfléchi sur les œuvres.

La nouveauté réside dans la mise en place d'un parcours d'éducation artistique et culturel ([circulaire interministérielle n° 2013-073 du 9 mai 2013](#)) dont l'enseignement de l'histoire des arts est constitutif. Le champ de la diversité des expressions artistiques est étendu aux expressions savantes et populaires ainsi qu'aux expressions occidentales et extra-occidentales. L'accès à l'égalité des chances par une culture commune favorisant le tissage d'un lien social est un des enjeux majeurs de ce parcours que l'histoire des arts endosse par son étroite imbrication avec le nouveau curricula à construire pour chaque élève.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Les programmes de 2016 distinguent trois grands champs d'objectifs généraux:

- des objectifs d'ordre esthétique (au sens étymologique du terme «aisthesis», relevant du sensible);
- des objectifs d'ordre méthodologique (qui relève de la compréhension de l'œuvre et de son langage);
- des objectifs de connaissance (qui construisent le futur amateur éclairé).

COMPÉTENCES

Les programmes de 2008 distinguaient sous le chapeau culture humaniste trois grands types de compétences : la distinction des grandes catégories de la création artistiques, l'expression d'émotion et une dernière plus analytique (reconnaitre/décrire/situer dans le temps et l'espace...). Les programmes de 2016 s'organisent autour de trois grandes compétences travaillées, chacune reliées aux compétences du socle :

- identifier;
- analyser;
- se repérer dans un site artistique.

Sont adjoints à ces compétences des attendus de fin de cycle. Chacune de ces compétences est étayée par un tableau relevant les connaissances et compétences associées, des exemples de situations et le lien avec d'autres enseignements.

CONTENUS

Les programmes 2008 précisaienr les 6 domaines artistiques relevant de l'histoire des arts à savoir les arts du langage, du quotidien, de la littérature, du son, du spectacle vivant et du visuel. Ceux de 2016 ne les reprécisent pas mais ils sont repris dans le document de mise en œuvre du [Parcours d'éducation artistique et culturelle](#). Notons que les exemples de situations proposées intègrent la diversité des domaines artistiques en question.

Enjeux des séquences pédagogiques proposées

DÉCOUVERTE DE L'ALBUM

La séquence propose **quatre séances**:

- aborder l'album par les illustrations;
- se frotter au texte et l'interpréter;
- saisir les enjeux de la coexistence entre fiction et réalité;
- repérer les emprunts pour entrer dans l'univers de Bosch.

Le choix de cette séquence porte avant tout sur **le lien entre le texte et les valeurs portées par le tableau** de Bosch *La Tentation de saint Antoine*.

Le texte ne présente pas de difficultés particulières aux niveaux syntaxique et lexical.

Aussi, les élèves sont invités à entrer rapidement dans un questionnement sur leur identification au personnage, les valeurs morales et le conflit intérieur que provoque toute tentation (choix, renoncement). Pour cela, ils passent par des échanges langagiers (parfois des débats interprétatifs) s'appuyant sur des choix d'images et/ou de mots. Les échanges sont argumentés bien que les possibilités restent ouvertes et multiples.

Les activités proposées interrogent également la question de la réalité et de la fiction que l'album met en jeu.

La dernière séance a pour objectif d'analyser **le lien entre les illustrations de Rémi Saillard et le tableau de Bosch** ce qui repose la question réalité/fiction au travers de composantes plastiques et de choix artistiques picturaux.

En termes de culture littéraire et artistique, les enjeux littéraires et de formation personnelle sont les suivants (extraits du BO spécial n° 11 du 26 novembre 2015) :

- **se confronter au merveilleux, à l'étrange:**

- découvrir des contes, des albums adaptant des récits mythologiques, des pièces de théâtre mettant en scène des personnages sortant de l'ordinaire ou des figures surnaturelles,
- comprendre ce qu'ils symbolisent,
- s'interroger sur le plaisir, la peur, l'attriance ou le rejet suscité par ces personnages ;

- **la morale en questions:**

- découvrir des récits, des récits de vie, des fables, des albums, des pièces de théâtre qui interrogent certains fondements de la société comme la justice, le respect des différences, les droits et les devoirs, la préservation de l'environnement,
- comprendre les valeurs morales portées par les personnages et le sens de leurs actions,
- s'interroger, définir les valeurs en question, voire les tensions entre ces valeurs pour vivre en société.

ARTS PLASTIQUES

La séquence propose **cinq séances**:

- créer des animaux hybrides;
- composer des monstres humains;
- insuffler la vie aux objets;
- mettre en scène les réalisations;
- construire une histoire en images.

Les objectifs sont :

- la transformation des images dans une visée artistique et la prise de conscience de la modification du sens des images ;
- l'exploration de différentes techniques liées à la transformation d'images (collage, dessin, outils numériques...).

Les cinq séances travaillent **la question de la représentation plastique et des dispositifs de présentation** par des questionnements différents.

Les trois premières séances proposées sur le bestiaire imaginaire mettent en jeu **la transformation d'images en sollicitant l'intervention sur des images déjà existantes pour en créer de nouvelles par le collage, le dessin, le montage et l'utilisation des outils numériques**. Elles appellent à réfléchir sur les procédés de fabrication et leurs incidences.

En transformant des images, les élèves en créent de nouvelles qui interrogent la fiction et la réalité. Ils construisent un univers « fantastique » dont les contours s'écartent de la norme et de la réalité. Cet univers questionne les limites et les possibles du monstrueux. Ainsi, ils s'approprient par la pratique la création d'un univers singulier rencontré dans l'œuvre de Jérôme Bosch.

Se référant au bestiaire présent dans l'œuvre *La Tentation de saint Antoine* de Jérôme Bosch, les élèves inventent un bestiaire constitué d'hybridité de différentes natures (animaux, hommes et objets). Ces créations deviennent leur matériau de travail pour les séances suivantes interrogeant les procédés de narration.

Les deux dernières séances se réfèrent au questionnement du programme « *La narration visuelle* » qui pose les problèmes de la composition plastique à des fins de récit ou de témoignage et l'organisation d'images fixes pour raconter. Les propositions faites aux élèves les engagent à **mettre en œuvre des principes d'organisation et d'agencements plastiques explicites pour raconter**. Ils sont progressivement amenés à s'interroger sur les principes de narration dans la peinture et plus précisément dans les polyptyques tels que se présente l'œuvre de Jérôme Bosch *La Tentation de saint Antoine*.

Sur la démarche pédagogique d'une séance d'arts plastiques, se reporter à la page 15.

HISTOIRE DES ARTS

La séquence propose **trois séances** :

- se promener dans *La Tentation de saint Antoine* ;
- comparer différentes interprétations de la tentation de saint Antoine ;
- saisir le contexte historique de l'œuvre.

Les objectifs sont respectivement :

- l'appropriation de l'œuvre dans sa globalité en s'intéressant à **l'aspect narratif** (l'histoire de saint Antoine et l'épisode de la tentation) et à **ses multiples interprétations possibles** ;
- la comparaison avec diverses interprétations stylistiques et formelles du sujet à travers différentes époques. Cette comparaison a pour but de faire émerger **le style propre à l'artiste** ;
- l'analyse des détails du fond du tableau afin de faire prendre conscience aux élèves qu'au-delà d'une vision méditative et spirituel sur l'homme (sa perte et sa rédemption), Bosch ancre **la représentation dans son époque** (époque faite de lourdes pertes humaines dues à un contexte social, économique et politique particulièrement violents).

Démarche pédagogique pour une séance d'arts plastiques

SITUATION DE DÉCLENCHEMENT

Afin d'enrôler les élèves dans une tâche de questionnement, la situation de départ vient les solliciter par différents moyens possibles :

- un matériau ou objet posé sur la table ;
- un dispositif spatial particulier et inhabituel (la salle dans la pénombre...);
- une phrase ou un mot écrit au tableau ;
- la projection d'une image, voire d'une œuvre...;
- une citation d'artiste relevant d'une question artistique.

CONSIGNE ET CONTRAINTE

La consigne explicite la tâche à accomplir et peut signaler les moyens techniques et matériels mis à disposition.

La contrainte permet d'ouvrir sur une situation de recherche dont l'explicite est inconnu des élèves.

PHASE DE PRODUCTION

Les élèves expérimentent et produisent.

L'enseignant les accompagne en questionnant leur travail.

VERBALISATION

La verbalisation sur les productions constitue un temps fort de la séance qui permet de faire émerger les différentes stratégies, les procédés utilisés, les moyens mis en œuvre. Un lexique spécifique doit émerger et être conservé par un écrit. Cette phase est une évaluation formative.

LA MISE EN RÉSONANCE AVEC DES ŒUVRES ET/OU DÉMARCHES D'ARTISTES

La confrontation avec les œuvres permet à l'élève de donner du sens à son travail. Il trouve dans les démarches montrées un écho aux moyens qu'il a mis en œuvre et en découvre d'autres. Trois à cinq œuvres suffisent, elles sont choisies en lien avec des réponses anticipées de la séance et sur la diversité des démarches.

Cet apport permet également à l'élève de se constituer un réseau d'artistes et une première culturelle artistique éclairée. Cette étape est indispensable dans le déroulement de la séance pour construire les apprentissages en arts visuels, réinvestir un vocabulaire spécifique et relancer un travail.

CONSERVER DES TRACES

Un affichage didactique permet de mémoriser et capitaliser le travail puis de faire des liens avec d'autres disciplines. Pour rendre le travail explicite, on peut afficher la consigne ou le titre de la séance, des productions sélectionnées sur leur différence, des mots clés de vocabulaire et de façon clairement distincte une ou deux œuvres vues après la séance.

L'affichage doit être renouvelé régulièrement sur le même mode pour que les élèves s'habituent à repérer les éléments essentiels. On peut ensuite envisager de garder des traces dans un cahier d'art et/ou un portfolio.

Compétences et questions travaillées

[extraits des programmes 2016]

★ FRANÇAIS

Comprendre et s'exprimer à l'oral

Participer à des échanges dans des situations variées.
Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue :
- prise en compte de la parole des différents interlocuteurs dans un débat et identification des points de vue exprimés ;
- présentation d'une idée, d'un point de vue en tenant compte des autres points de vue exprimés [approbation, contestation, apport de compléments, reformulation...].

Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.

Lire

Comprendre un texte littéraire et l'interpréter :
- convocation de son expérience et de sa connaissance du monde pour exprimer une réaction, un point de vue ou un jugement sur un texte ou un ouvrage ;
- mise en œuvre d'une démarche de compréhension à partir d'un texte entendu ou lu : identification et mémorisation des informations importantes, en particulier des personnages, de leurs actions et de leurs relations [récits, théâtre], mise en relation de ces informations, repérage et mise en relation des liens logiques et chronologiques, mise en relation du texte avec ses propres connaissances, interprétations à partir de la mise en relation d'indices, explicites ou implicites, internes au texte ou externes [inférences] ;
- construction de notions littéraires [fiction / réalité, personnage, stéréotypes propres aux différents genres] et premiers éléments de contextualisation dans l'histoire littéraire ;
- mise en relation de textes et d'images ;
- construction des caractéristiques et spécificités des genres littéraires [conte, fable, poésie, roman, nouvelle, théâtre] et des formes associant texte et image [album, bande dessinée].

Écrire

Produire des écrits variés.

Culture littéraire et artistique

La morale en question.

Se confronter au merveilleux, à l'étrange.

► ARTS PLASTIQUES

Expérimenter, produire, créer

Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines [dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...].

Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Mettre en œuvre un projet artistique

Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.

Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

► HISTOIRE DES ARTS

Identifier ; donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art

Connaissance de récits fondateurs.

Identifier des personnages mythologiques ou religieux.

Résumer une action représentée en image et en caractériser les personnages.

Analyser ; dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

Mettre en relation un texte connu [récit, fable, poésie, texte religieux ou mythologique] et plusieurs de ses illustrations ou transpositions visuelles, musicales, scéniques, chorégraphiques ou filmiques, issues de diverses époques, en soulignant le propre du langage de chacune.

Premiers éléments de lexique stylistique.

Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

Mettre en relation une ou plusieurs œuvres contemporaines entre elles et un fait historique, une époque, une aire géographique ou un texte, étudiés en histoire, en géographie ou en français.

Émettre une proposition argumentée, fondée sur quelques grandes caractéristiques d'une œuvre, pour situer celle-ci dans une période et une aire géographique, au risque de l'erreur.

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

◆ SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Mobiliser des outils numériques

Matériaux et objets techniques

Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique en équipe pour traduire une solution technologique répondant à un besoin.

II ÉDUCATION MUSICALE

Écouter, comparer et commenter

◆ ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Développer sa motricité et construire un langage du corps

● HISTOIRE

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée.

Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes.

○ EMC

La sensibilité : soi et les autres

La sensibilité : soi et les autres

Le jugement : penser par soi-même et avec les autres

Développer les aptitudes à la réflexion critique : en recherchant les critères de validité des jugements moraux.

Découverte de l'album

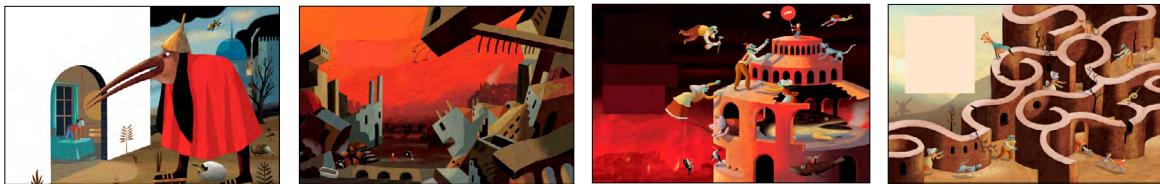
★► Aborder l'album par les illustrations

OBJECTIFS

- Faire des inférences sur ce que l'on voit et/ou ce que l'on ne voit pas.
- Émettre des hypothèses sur l'histoire que l'album raconte.

MATÉRIEL

- Vidéoprojecteur (facultatif).
- Papier format affiche.
- Feutre.
- 1^{re}, 4^e, 6^e, 9^e doubles-pages de l'album *La Tentation des ténèbres* avec le texte caché:



MISE EN ŒUVRE

CONSIGNE

Observe les illustrations, exprime ce que tu ressens et ce que ces images te laissent imaginer de l'histoire.

DÉROULEMENT

Dispositif collectif autour des images:

- les élèves sont invités à faire des inférences à partir de ce qu'ils voient et/ou qu'ils ne voient pas. Cela leur permet d'être déjà confrontés à des images de l'album, d'imaginer ce qu'ils vont éprouver (peur: monstres, zombies...) et mis en appétence sur l'histoire;
- l'enseignant relance le débat sur ce qui est dit sans influer sur l'interprétation ou les hypothèses émises (lieu, protagoniste, personnages réels et fictifs, histoire, etc.). Il note ce qu'ils disent sur une affiche;
- observer avec les élèves que le héros de l'album est toujours très petit dans la double-page. Par ce procédé, l'illustrateur confère un aspect quasi insignifiant au personnage principal – il est parfois même difficile à repérer et le regard doit circuler un temps dans les illustrations avant de le retrouver – et met en avant les éléments évoquant l'enfer et provoquant la peur.

À noter: le choix de Rémi Saillard, illustrateur de l'album, s'est délibérément porté sur la mise en image d'un seul passage du texte avec des ajouts de détails qui n'ont rien à voir avec la narration. Aussi, les images sont d'autant plus polysémiques.

★ VARIANTE POSSIBLE

Travail similaire sur l'illustration de la page de couverture.

▶ Se frotter au texte et l'interpréter

OBJECTIFS

- Identifier des valeurs, notamment lorsqu'elles sont portées par des personnages, et en discuter à partir de son expérience ou du rapprochement avec d'autres textes ou œuvres.
- Découvrir un récit qui interroge une valeur morale portée par le héros et s'interroger sur cette valeur et sur les tensions qu'elles provoquent.

MATÉRIEL

- Vidéoprojecteur ou illustrations mobiles et aimantées de l'album.
- Étiquettes en carton.
- Aimants.
- Tableau noir.

MISE EN ŒUVRE

CONSIGNE

Écoute et tourne les pages pour observer l'illustration. Puis tu feras un dessin à partir de ce récit. Enfin tu chercheras le mot qui représente selon toi le mieux cet album.

Remarque: il convient d'énoncer les trois parties de la consigne au fur et à mesure des étapes.

ÉTAPE 1

L'enseignant lit l'album ; les élèves écoutent et ne regardent les images qu'à la fin de chaque double-page sans faire de commentaires.

ÉTAPE 2

Les élèves dessinent ce qu'ils ont envie de dessiner sur un temps court de 3 minutes. Il est important de garder la consigne ouverte (pas de moment préféré, ni de plus important). Le dessin est un support de discussion et d'expression qui ne nécessite aucun rendu artistique. Suit un moment d'échanges collectifs où les élèves peuvent parler de leur dessin. On s'attachera à souligner les récurrences : omniprésence de certains personnages (Antoine, les poissons, machines, monstres, zombies...) dont on précisera le rôle et la place dans le récit ; échelle des personnages avec ruptures d'échelle (petit/grand) ; importance des éléments de décor...

ÉTAPE 3

Chaque élève choisit un mot pour caractériser l'album et l'écrit sur une étiquette cartonnée qui sera affichée au tableau. S'il y a des doublons, on choisit un deuxième mot afin d'avoir autant de mots différents que d'élèves.

L'enseignant anime le débat sur les différents choix afin que s'engage une discussion argumentée sur l'interprétation de l'album. Au fil de cet échange, l'enseignant fait émerger un classement possible des proposition :

Niveau objectif (qu'on ne peut contredire)	Niveau subjectif (qui amène à l'interprétation)	Niveau suggestif	Niveau émotif (qui traduit des sentiments)
Antoine	tentation	mouvement	peur
animaux	têtu	rythme	terreur
architecture	courageux	bruit	dégout
ruine	choix	étourdissement	...
...	

ÉTAPE 4

Synthèse de l'enseignant sur ce qui a été dit et le classement établi.

Conservation du tableau sous forme de photographies ; elles sont reprises en début de séances suivantes ou affichées en classe.

★ PROLONGEMENTS POSSIBLES EN FRANÇAIS

Débat interprétatif sur la question : en quoi le personnage d'Antoine est-il proche [ou loin] de vous et de vos préoccupations ?

Étude du mouvement d'Antoine dans l'album [chute, course, combat...]: repérage dans le texte et dans l'image.

II PROLONGEMENTS POSSIBLES EN ÉDUCATION MUSICALE

Mise en voix de passages de l'album sur le mode scandé [slam, rap].

Sonorisation de l'album à partir d'ustensiles de cuisine ou de bruitages avec la bouche ou encore de sons récupérés sur Internet et montage sur le logiciel Audacity puis Movie maker [synchronisation son/image].

▶ Saisir les enjeux de la coexistence entre fiction et réalité

OBJECTIFS

- Construire la distinction entre fiction et réalité autour d'un album mettant en scène des personnages sortant de l'ordinaire et des figures surnaturelles.
- S'interroger sur le plaisir, la peur, l'attraction ou le rejet suscités par ces personnages.

MATÉRIEL

- Photocopies couleurs des illustrations de toutes les doubles-pages de l'album.
- Aimants.
- Tableau noir.
- Cadreurs aimantées de différentes tailles et de différentes formes.



MISE EN ŒUVRE

CONSIGNE

Relis *La Tentation des ténèbres*. Observe les illustrations de l'album aimantées au tableau pour isoler ce qui te semble relever du «possible» ou de «l'impossible», et classe de la même manière les éléments «petits» ou «grands».

Remarque: il convient d'énoncer les trois parties de la consigne au fur et à mesure des étapes.

ÉTAPE 1

Relecture individuelle de l'album (un album pour deux).

ÉTAPE 2

Les illustrations sont aimantées au tableau noir. L'enseignant introduit les termes «possible» / «impossible». Les élèves choisissent les images une à une en les cernant à l'aide des cadreurs aimantés et argumentent leur classement, par exemple: «Ça n'est pas possible un poisson volant avec des cheminées sur le dos!»

Le classement terminé permet de prendre conscience de l'aspect fictionnel et fantastique de l'album (seule la dernière illustration est de l'ordre du possible) et de l'omniprésence d'êtres hybrides.

ÉTAPE 3

La réflexion se poursuit à l'aide des cadreurs pour isoler des parties d'images qui deviendraient « possibles » sans le contexte. On aidera les élèves à repérer que cela les oblige à isoler des éléments et/ou des personnages souvent très petits.

ÉTAPE 4

L'enseignant relance le classement avec les termes « petit » / « grand » ce qui permet aux élèves d'aborder la notion d'échelle et de proportions ainsi que de repérer que l'illustration joue constamment sur les ruptures d'échelle.

ÉTAPE 5

Synthèse de l'enseignant et conservation de traces (photos du tableau); elles sont reprises en début de séances suivantes, affichées en classe ou collées dans un cahier de parcours culturel de l'élève.

★ PROLONGEMENTS POSSIBLES EN FRANÇAIS

Mise en réseau avec des œuvres connues jouant sur l'échelle des personnages :

- albums et/ou textes [*Le Chat botté*, *Le Petit Poucet*, *Gulliver*, *Alice au pays de merveilles*, *Le Bon Gros Géant*, etc.];
- films [*L'Homme qui rétrécit*, etc.].

Mise en réseau avec différents textes mettant en jeu la question de la tentation :

- mythes [Ulysse et les sirènes, la boîte de Pandore, etc.];
 - fables (« Le Corbeau et le Renard », « La Cigale et la Fourmi », etc.).
-

►★ Repérer les emprunts pour entrer dans l'univers de Bosch

OBJECTIFS

- Repérer certaines références culturelles, faire des liens entre les textes et les œuvres, comparer la mise en situation des stéréotypes.
- Comprendre et interpréter des images, les mettre en relation avec les textes (albums, bandes dessinées).
- Mettre en lien les images de l'album avec leurs sources (Bosch) et avec d'autres œuvres de l'histoire des arts.

MATÉRIEL

- Photocopies couleurs des illustrations de toutes les doubles-pages de l'album.
- Reproductions d'autres illustrations de Rémi Saillard.
- Aimants.
- Tableau noir.
- Reproductions de détails de *La Tentation de saint Antoine*:



MISE EN ŒUVRE

CONSIGNE

Observe les illustrations de l'album et les reproductions d'œuvres aimantées au tableau. Compare-les. Peux-tu les associer ? Pourquoi ? Justifie tes associations.

DÉROULEMENT

Sur la partie gauche du tableau sont affichées les images de l'album, sur la partie droite les autres reproductions. Le centre du tableau est vide pour noter les associations et commentaires. Les élèves associent une image de droite avec une image de gauche et justifient leur choix.

L'enseignant note au fur et à mesure ce qui se dégage de la discussion.

Exemple d'association et de justification:

Album	Œuvre	Commentaires
		<p>Personnage ressemblant, inquiétant et/ou comique.</p> <p>Hybride avec tête d'oiseau et pied humain, énorme par rapport à Antoine.</p> <p>Tenue vestimentaire identique.</p> <p>Reprise de l'arcade du décor, ambiance étrange.</p> <p>Reprise de la couleur rouge du vêtement.</p>

L'enseignant clôture la séance par une synthèse rappelant les principaux éléments observés qui permettent de dégager les caractéristiques de l'illustration de l'album:

- personnages de l'œuvre de Bosch introduits dans l'album;
 - jeu de disproportions;
 - reprise d'une ambiance colorée rouge et ocre du tableau;
 - reprise d'une architecture «fantastique» (voire futuriste) et de la ruine;
 - introduction de nombreux détails qui permettent au regard de circuler;
 - combinaison du comique et de l'inquiétant;
 - travail sur les ombres pour créer de la profondeur et sur des effets de «spots lumineux».
- Les élèves découvrent l'œuvre de Bosch pour en avoir une vision globale. Ils l'étudieront en histoire des arts.

★ PROLONGEMENTS POSSIBLES EN HISTOIRE DES ARTS

Comparaison avec des œuvres mettant en jeu l'hybridité et les ruptures d'échelles [se reporter aux exemples donnés dans les séances pages 27 à 30].

Comparaison avec d'autres façons de reprendre des éléments de tableau dans un album [de nombreux exemples dans la collection Ponts des Arts].

Découverte du livre *L'Art et le Chat* de Philippe Geluck édité par Casterman à l'occasion de l'exposition au Musée en Herbe (Paris).

Arts plastiques

▶▶ Créer des animaux hybrides

OBJECTIFS

- Expérimenter la technique du collage.
- Crée une image à partir d'éléments d'origines diverses.

MATÉRIEL

- Photocopies de planches d'animaux de *l'Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert.
- Pâte à fixe.
- Colle.
- Ciseaux.
- Support A4 ou A3.

MISE EN ŒUVRE

ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR

«Aujourd'hui tu es un savant fou, présente-nous l'une de tes créatures.»

CONSIGNE ET CONTRAINTE

Réalise une créature avec les photocopies d'animaux mises à disposition.

Tu dois utiliser 4 photocopies différentes et créer une unité visuelle entre ces différentes parties.

PHASE DE PRODUCTION

Proposer aux élèves de commencer par associer les différentes parties sans coller (en posant ou en fixant légèrement avec de la pâte à fixe) afin de favoriser l'exploration, la recherche, le tâtonnement, les réajustements. Les élèves sont confrontés à la question du lien entre les éléments, donc aux questions de l'échelle et des positionnements (rotation, devant, derrière) pour obtenir des raccords permettant une unité visuelle d'éléments hybrides.

Lorsque les éléments sont définitivement choisis et positionnés, ils peuvent coller pour finaliser le travail.

MOTS-CLÉS POUR LA VERBALISATION

associer	superposer	échelle	hybridité	réalité
juxtaposer	inclure	position	chimère	fiction

ŒUVRES EN LIEN AVEC LA PRATIQUE

- *La Chimère d'Arezzo*, sculpture étrusque en bronze découverte à Arezzo et conservée au musée archéologique national de Florence.
- Sur le site [Joconde](#), des œuvres sur le thème des chimères.
- Chimères, chapiteau (XII^e siècle) de l'avant nef, de l'ancienne abbaye de Cluny.

- *Deux monstres, desquels un porte une flèche*, 1470-1516, J. Bosch, dessin à la plume et encre marron sur papier, Kupferstichkabinett (Berlin).
- *L'Homme Arbre*, J. Bosch, dessin à la plume et encre, page 4 de la rubrique « Bosch Bruegel Rubens Rembrandt » de la collection d'Albertina (Vienne).
- *Desidia*, P. Bruegel, dessin à la plume, page 5 de la rubrique « Bosch Bruegel Rubens Rembrandt » de la collection d'Albertina, (Vienne).
- *Le Rossignol chinois*, M. Ernst, 1920 (musée de Grenoble).
- La série Fauna, 1985-1989, J. Fontcuberta, sur le site [fontecuberta](#).
- Autruche, taureau, 2005, Cygne, kangourou, Autruche, coq et âne, 2006, T. Grünfeld sur le site [Les cours d'arts plastiques du collège Claude Massé](#) et sur le site de la galerie Jousse.
- Détail de *La Tentation de saint Antoine*, J. Bosch :



DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE POUR L'ACTIVITÉ

« *La Tentation de saint Antoine* et le bestiaire » : se reporter à la page 45.

◆ VARIANTE POSSIBLE AVEC L'OUTIL NUMÉRIQUE

Le logiciel en ligne Bestiaire et maxi-montres de la BNF propose des éléments extraits d'enluminures médiévales : demander aux élèves de créer un animal hybride.

★ PROLONGEMENTS POSSIBLES EN FRANÇAIS

Donner un nom à la créature avec des mots-valises.

Raconter l'histoire de son apparition / disparition sur terre.

Découvrir des récits mythologiques avec des créatures hybrides.

Créer un lexique illustré des monstres : chimère, dragon, démon, gargouille, grylle, etc.

▶▶▶ Composer des monstres humains

OBJECTIFS

- Expérimenter la transformation d’images avec l’outil numérique.
- Créer une image à partir d’éléments d’origines diverses.

Remarque: au préalable, il est nécessaire de faire une séance d’appropriation du logiciel (par exemple PhotoFiltre 7) afin que les élèves en connaissent les possibilités.

MATÉRIEL

- Un ordinateur pour deux.
- Un dossier avec une sélection d’images de parties de corps de différents animaux et une sélection de partie du corps humain.
- Un logiciel de transformation d’image.

MISE EN ŒUVRE

ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR

« Mi-homme /mi-bête... et ... monstrueusement monstrueux! »

CONSIGNE

Crée une créature qui répond à la proposition « mi-homme/mi-bête... et ... monstrueusement monstrueux! » avec les images proposées dans le dossier sur l’ordinateur. Tu peux utiliser la même image autant de fois que tu veux.

CONTRAINTE

Donner une cohérence visuelle à l’ensemble des parties associées.

Utiliser un logiciel et l’outil informatique.

PHASE DE PRODUCTION

Cette séance peut se dérouler de façon identique à la précédente. Les enjeux sont semblables. L’outil numérique permet de remettre en jeu les questions de positionnement et de dimension, mais offre d’autres possibilités : plus de précision, la possibilité de multiplier un motif autant de fois que l’on veut et la possibilité de garder les traces des différentes explorations d’association de divers éléments.

MOTS CLÉS POUR LA VERBALISATION

associer	inclure	détourner	accumuler	position	réalité
juxtaposer	incliner	réduire	multiplier	anomalie	fiction
superposer	renverser	agrandir	échelle	monstrueux	

ŒUVRES EN LIEN AVEC LA PRATIQUE

- *Lapithe combattant un centaure*, métope sud 30 du Parthénon, 447-433 av. J.-C. (British Museum, Londres).
- *Thésée combattant le centaure Biénor*, dit aussi *Centaure et Lapithe*, A. L. Barye, 1849, (musée du Louvre).
- *Thésée combat le centaure*, terre cuite de Campana (Italie), Antiquités (British Museum, Londres).

- *Bible historiale*, Guiart des Moulins, début du XIV^e siècle, détail (BNF).
- *Deux créatures fantastiques, desquels une avec un crâne comme carapace*, J. Bosch, entre 1470-1516, dessin à la plume.
- *Minotaure aveugle guidé par une petite fille aux fleurs*, estampe, P. Picasso, 1934, (musée Picasso).
- *Year of the Rat*, « Manimals », D. Lee, 1993.
- *Bodyguard*, P. Piccinini, 2004.
- *Le Tant Attendu*, P. Piccinini, 2008.
- Détail de *La Tentation de saint Antoine*, J. Bosch :



DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE POUR L'ACTIVITÉ

« La Tentation de saint Antoine et le bestiaire » : se reporter à la page 45.

★ PROLONGEMENTS POSSIBLES EN FRANÇAIS

Découvrir les histoires mythologiques liées aux centaures et au minotaure.

Raconter l'histoire d'une transformation (bête/homme et inversement), mettre en lien avec le film de Jean Cocteau *La Belle et la Bête*.

►► Insuffler la vie aux objets

OBJECTIFS

- Expérimenter la transformation d'images par la technique du collage et des ajouts graphiques.
- Créer une image à partir d'éléments de nature différente.

MATÉRIEL

- Magazines de publicité.
- Support canson 21 x 29 cm.
- Crayons de couleurs, crayon gris.

MISE EN ŒUVRE

ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR

« Mes objets ont quelque chose d'humain ! »

CONSIGNE

Choisis un objet dans un magazine et donne-lui vie par le dessin (possibilité de faire plusieurs objets vivants).

CONTRAINTE

Donner une cohérence visuelle à l'ensemble collage/dessin.

PHASE DE PRODUCTION

Contrairement aux séances précédentes, les élèves ne sont plus confrontés à la question de l'échelle puisqu'ils dessinent eux-mêmes les éléments à ajouter « pour rendre vivants » l'objet. En revanche, il se peut qu'ils décident par eux-mêmes de réaliser ces ruptures (petit/grand) pour construire un univers singulier et fantastique. Les objets choisis en se substituant à une partie du corps humain sont détournés de leur fonction initiale.

MOTS-CLÉS POUR LA VERBALISATION

détourner	ajouter	valeur	fiction
prolonger	couleur	réalité	science-fiction

ŒUVRES EN LIEN AVEC LA PRATIQUE

- Le Ballet triadique, O. Schlemmer, 1922, œuvre chorégraphique.
- Ubu Imperator, M. Ernst, 1923 (Centre Pompidou).
- Illustrations avec objets détournés, G. Legrand.

- *Hum!*, G. Barbier, 2000, installation d'objets, FRAC PACA.
- Détail de *La Tentation de saint Antoine*, J. Bosch :



DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE POUR L'ACTIVITÉ

«*La Tentation de saint Antoine et le bestiaire*»: se reporter à la page 45.

★ PROLONGEMENTS POSSIBLES EN FRANÇAIS

Production d'un texte « des objets parlants » [en lien avec l'œuvre *Hum!* de Gilles Barbier, FRAC PACA, 2000].

Lecture de textes extraits du recueil *Le Parti Pris de choses* de Francis Ponge, 1942, Gallimard.

◆ PROLONGEMENT POSSIBLE EN SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Réalisation d'un prototype [par informatique ou avec des matériaux] en lien avec l'image réalisée en arts plastiques.

▶▶ Mettre en scène les réalisations

OBJECTIFS

- Amener les élèves à comprendre que la figuration de personnages et leur mise en scène instaurent une narration dans l'image.
- Optimiser le caractère expressif de l'image.

MATÉRIEL

- Les créatures réalisées dans les séances précédentes.
- Feuille demi raisin.
- Crayon gris (HB, 3/3B).
- Feutres noirs, encre.
- Papier calque.

MISE EN ŒUVRE

ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR

« Les monstres remuent; ils dorment ou se réveillent; ils s'agitent, se démènent; ils gesticulent; ils grimacent; ils se battent; ils s'étreignent; ils peuvent aussi s'ignorer; ils se dévorent assez souvent¹. »

CONSIGNE

Imagine que les créatures que tu as conçues dans les séances précédentes (ou d'autres que tu peux créer) font ce que dit le critique d'art. Montre cette scène par le dessin.

CONTRAINTE

Réunir des actions variées et parfois contraires en une même image.

MOTS-CLÉS POUR LA VERBALISATION

mise en scène	lisibilité
mise en espace	expressivité des monstres
composition	

PHASE DE PRODUCTION

Les élèves peuvent réaliser une esquisse des monstres en action pour explorer les possibilités et l'agencement dans l'espace de la feuille. Ils peuvent organiser leur feuille par vignettes qui isolent les actions, aligner les actions, proposer des scènes sur plusieurs étages ou de façon plus aléatoire. Le problème est de montrer beaucoup sur peu d'espace.

¹ Citation de Gilbert Lascaux, romancier, essayiste et critique d'art. On peut lire l'intégralité de sa communication : *Les Tentations de saint Antoine et le monstrueux* (Académie des beaux-arts, 30 mai 2007).

ŒUVRES EN LIEN AVEC LA PRATIQUE

- *Le Jugement dernier*, tympan de l'église de Sainte-Foy-De-Conques, art roman.
- Détails sur:
 - le site de l'[office du tourisme de Conques-Marcillac](#);
 - le site sur [art-roman-conques](#);
 - présentation du *Jugement dernier*.
- *Tentations de saint Antoine*, Van Meckenem, xv^e siècle (British Museum, Londres).
- *Tentation d'Antoine de Bourbon*, Guillot le Songeur, bois parisien, 1561, allégorie politique (p. 62 du document).
- *La Tentation de saint Antoine*, J. Callot, estampe, 1617 (BNF).
- *Ombres chinoises*, Imagerie d'Épinal, xix^e siècle.
- *La Tentation de saint Antoine*, J. Ensor, 1887, 51 dessins marouflés sur papier Japon (Art Institute, Chicago).

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE POUR L'ACTIVITÉ

«Narration et composition dans le tableau de Bosch» : se reporter à la page 46.



PROLONGEMENT POSSIBLE EN ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE (DANSE)

Réaliser une chorégraphie à partir de la citation de Gilbert Lascault.

▶▶ Construire une histoire en images

OBJECTIFS

- Construire une image à des fins narratives (images séquentielles).
- Donner une cohérence visuelle à une séquence de deux images.

MATÉRIEL

- Feuille demi raisin.
- L'image créée lors la séance précédente.
- Crayon gris (HB, 3/3B).
- Feutres noirs.
- Encre.
- Papier calque.

MISE EN ŒUVRE

ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR

« Puis tu rêverais, comme saint Antoine, à un recueillement, à une contemplation : « le silence après le tintamarre monstrueux². »

CONSIGNE

Raconte la suite de l'image que tu as créée lors la séance précédente en tenant compte de la phrase de Gilbert Lascault.

PHASE DE PRODUCTION

Lors de cette réalisation, les élèves sont amenés à tenir compte d'une image déjà faite, donc à chercher des raccords visuels pour faire comprendre qu'il s'agit de la suite. Les personnages doivent changer de pose (de l'agitation au calme) et l'image être réorganisée (dynamique, mouvement...).

MOTS-CLÉS POUR LA VERBALISATION

narration	diptyque / polyptyque	point de vue
images séquentielles	raccord visuel	échelle de plan

ŒUVRES EN LIEN AVEC LA PRATIQUE

- Le Roi Ramsès II parmi les Dieux, vers 1275 av. J.-C., fresque (Antiquités égyptiennes, musée du Louvre).
- L'Histoire de Nastasio degli Onesti, S. Botticelli, 1483 (musée du Prado, Madrid).
- La Tentation de saint Antoine, J. Bosch, 1495-1515.
- Le Jugement dernier, vitrail de Notre Dame de Coutances, xv^e siècle.
- Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion, F. Bacon, 1944 (Tate Modern, Londres)

² Ibid.

- *Saynètes comiques*, Christian Boltanski, 1974 (centre Pompidou) : *L'Anniversaire*; *Le Mariage des parents*; *La Dureté du père*; *L'Horrible Découverte*.
- *Story Art [avec fantôme des Beaux-arts]*, J. Le Gac, 1986 (Les Abattoirs, musée d'Art moderne et contemporain, Toulouse).

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE POUR L'ACTIVITÉ

«Narration et composition dans le tableau de Bosch» : se reporter à la page 46.

Histoire des arts

▶▶▶ Se promener dans *La Tentation de saint Antoine*

OBJECTIF

Découvrir *La Tentation de saint Antoine* de Jérôme Bosch par un dispositif favorisant la circulation du regard et l'interprétation argumentée.

MATÉRIEL

- Ordinateur et dossier intégré avec *La Tentation de saint Antoine* (pour deux élèves).
- Logiciel de transformation d'images (PhotoFiltre par exemple) avec utilisation exclusive d'outils simples (électionner/couper/coller/redimensionner/rotation/embedding texte).

MISE EN ŒUVRE

CONSIGNE

Observe le tableau de Bosch: imagine et réalise graphiquement la bande sonore en utilisant les moyens de la bande dessinée.

ÉTAPE 1

En collectif: faire observer *La Tentation de saint Antoine* sans donner le titre pour laisser ouvert le champ polysémique du tableau.

ÉTAPE 2

Par deux, les élèves découpent le tableau en scènes pour raconter l'histoire imaginée et la sonoriser. Pour ce faire, ils réalisent une planche de bande dessinée avec vignettes (avec ou sans cases), phylactères et récitatifs.

Remarque: le travail prévu via les outils numériques peut aussi être réalisé sur papier.

Exemples de réalisation



ÉTAPE 3

En groupe classe : comparaison des productions et repérage des points communs sur certains indices iconographiques relevant des aspects religieux.

ÉTAPE 4

Dévoiler le titre du tableau et le mettre en perspective avec les hypothèses des élèves.

Poursuivre par la présentation :

- de Jérôme Bosch ;
- de l'histoire de saint Antoine ;
- d'autres tableaux avec prolifération de saynètes narratives :
 - *Le Combat de Carnaval et de Carême*, P. Brueghel, 1559,
 - *Silver Surfer Saga*, Erró, 1999, collages (MAC de Lyon),
 - *Jean de Florette*, R. Reynaud, 1981-1985.

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE POUR L'ACTIVITÉ

«Jérôme Bosch, éléments biographiques» : se reporter à la page 47.

★ PROLONGEMENTS POSSIBLES EN FRANÇAIS

Raconter sans les images : construire un récit à partir du support élaboré dans la séance d'histoire des arts.

Raconter une tentation personnelle et comment l'élève a résisté ou «craqué».

Découvrir des textes où il est question de tentations, par exemple un extrait de l'*Odyssée* d'Homère ou d'*Ulysse et les sirènes*.

► PROLONGEMENT POSSIBLE EN ARTS PLASTIQUES

Mettre le récit de sa tentation en images séquentielles fixes ou animées.

○ PROLONGEMENT POSSIBLE EN EMC

Le fait religieux, sa représentation dans l'art.

Débat philosophique sur la tentation en lien avec la vie quotidienne des élèves.

▶▶▶ Comparer différentes interprétations de la tentation de saint Antoine

OBJECTIFS

- Prendre conscience qu'un texte donne lieu à différentes interprétations picturales et que chacune a des caractéristiques propres.
- Dégager celles du tableau de Bosch par comparaison avec d'autres artistes.

MATÉRIEL

- Ordinateur et dossier intégré avec des reproductions de tableaux représentant diverses tentations de saint Antoine (liste ci-après).
 - Grille pour aider à l'analyse comparative des œuvres (il n'existe pas de fiche et/ou grille type mais des propositions liées à la situation proposée aux élèves et qui varient en fonction de l'objectif: se reporter à la page suivante « Renseignement et questions pour cette analyse comparative »).
- Remarque:** la séance peut être menée avec des reproductions papier.

LES ŒUVRES

- *La Tentation de saint Antoine*, Sassetta, 1423, panneau de la prédelle du polyptyque de la corporation des Lainiers.
- *La Tentation de saint Antoine*, Maître de l'Observance, vers 1435 (Yale University Art Gallery).
- *L'Aggression de saint Antoine*, M. Shonghauer, 1470-1475, estampe (BNF).
- *La Tentation de saint Antoine*, J. Bosch, 1495-1515.
- Le Retable d'Issenheim, cœur du retable consacré à saint Antoine, Grünewald, 1512-1516, (musée Unterlinden, Colmar).
- *La Tentation de saint Antoine*, J. Patinir, 1520-1524 (Museo del Prado, Madrid).
- *La Tentation de saint Antoine*, J. Mandyn, 1540-1550 (musée des Beaux-Arts de Valenciennes).
- *La Tentation de saint Antoine*, P. Brueghel, 1557 (National Gallery of Art, Washington).
- *La Tentation de saint Antoine*, J. Callot, estampe, 1617 (BNF).
- *La Tentation de saint Antoine*, P. Cézanne, 1875-1877 (musée d'Orsay).
- *La Tentation de saint Antoine*, J. Ensor, 1887, 51 dessins marouflés sur papier Japon (Art Institute Chicago).
- *La Légende de l'ermite ou la Tentation de saint Antoine*, P.-E. Ranson, 1899, quadriptyque (musée Maurice-Denis, Saint-Germain-en-Laye).
- *La Tentation de saint Antoine*, M. Ernst, 1945.
- *La Tentation de saint Antoine*, S. Dalí, 1946, (musées royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles).

MISE EN ŒUVRE

En groupe classe, l'enseignant raconte la vie de saint Antoine et l'épisode des tentations.

Par petits groupes, les élèves disposent de deux œuvres : *La Tentation de saint Antoine* de Bosch et une œuvre choisie parmi la liste proposée. Ils doivent mener une analyse comparative afin de faire émerger les points communs et les différences de traitement d'un même sujet : la tentation de saint Antoine.

Renseignements et questions pour cette analyse comparative :

- présentation :
 - nom de l'artiste,
 - titre et date de création de l'œuvre,
 - nature de l'œuvre (sculpture, peinture, vidéo, cinéma, photographie...),
 - matériaux utilisés (peinture à l'huile sur toile, estampe, assemblage...);
- description :
 - que voit-on ? cadrage, premier plan/arrière-plan, format (grand ou petit), position des personnages, attitudes des personnages, représentation des personnages (réalisme et/ou stylisation : quel écart ?), éléments représentés, le point de vue du spectateur),
 - organisation de l'œuvre : chaotique, organisée, statique, dynamique,
 - éléments plastiques : lumière, couleur, forme, matières et leur organisation ;
- interprétation :
 - quel est le message de l'artiste ? que veut-il montrer (critique, dénonciation, symbole) ?
 - quels sont les moyens mis au service de ce message (exposition, lumière, mouvements, symbole, référence artistique) ?
 - dans quelle époque s'inscrit l'œuvre ?

Une mise en commun permettra de faire émerger les caractéristiques formelles et techniques de l'œuvre de Bosch (réalisme dans la représentation, espace dynamique, sens du détail, couleurs vives et/ou nuances délicates de grisailles dans le traitement des paysages...).

En fin de séance, apporter les informations culturelles pour :

- situer l'artiste dans son contexte artistique et culturel (fin du Moyen Âge, début de la Renaissance);
- mettre en exergue la technique de la peinture à l'huile et le style miniaturiste flamand;
- faire apparaître la singularité du style de Bosch, inclassable dans l'histoire de l'art.

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES POUR L'ACTIVITÉ

- Le passage sur saint Antoine de *La Légende dorée* de Jacques de Voragine (1230-1298).
- « Jérôme Bosch, un minutieux coloriste » : se reporter à la page 48.

★ PROLONGEMENT POSSIBLE EN HISTOIRE DES ARTS

Comparer des images des tentations des saints [Antoine, Jérôme, Benoît] dans l'art.

On peut consulter le dossier de Martine Vasselin « *La figuration des tentations des saints dans la peinture à l'époque moderne* ». *Rives méditerranéennes*, pps. 1533, 2007.

Mettre en lien le tableau avec le film de Georges Méliès *La Tentation de saint Antoine* [1898].

II PROLONGEMENT POSSIBLE EN ÉDUCATION MUSICALE

Écoute comparative de différentes interprétations, par exemple *La Tentation de saint Antoine* de Werner Egk (1952) et *La Tentation de saint Antoine*, mélodrame concret de Michel Chion (1984).

★ PROLONGEMENT POSSIBLE EN ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE (DANSE)

Mimer des scènes du tableau et mettre progressivement les tableaux « en mouvement » [chorégraphie].

Découvrir des extraits du ballet, *La Tentation de saint Antoine* de Maurice Béjart [1987].

► Saisir le contexte historique de l'œuvre

OBJECTIFS

- Mettre en lien des détails du fond du tableau de Bosch avec le contexte historique de la fin du Moyen-Âge.
- Prendre conscience que la vision créative de Bosch s'ancre dans son présent.

MATÉRIEL

Chronologie succincte du haut-Moyen Âge mettant en exergue les guerres, la grande peste, les révoltes reproductions d'œuvres et de détails.

LES ŒUVRES

- Deux enluminures des *Grandes Chroniques de France* de Jean Fouquet, choisies pour permettre des liens entre la foule organisée pour le combat, les incendies et images sombres. Par exemple :
 - *La Prise de Tours en 1044*, (BNF) ;
 - *Mort de saint Louis - Bataille de Tunis en 1270*, (BNF).
- *La Bataille de San Romano : la contre-attaque de Micheletto da Cotignola*, Uccello, 1435-1440 (musée du Louvre).
- *La Bataille d'Auray*, enluminure des *Chroniques* de J. Froissart (BNF).
- *Paysage avec Incendie de Sodome et Gomorrhe*, J. Patinir, vers 1520.
- *Le Triomphe de la mort*, P. Bruegel, 1562 (musée du Prado, Madrid).
- *Paysage avec vue sur l'Escault*, H. Bol, 1575.

- Deux détails de *La Tentation de saint Antoine*, J. Bosch :



MISE EN ŒUVRE

En groupe classe, reprendre le tableau de Bosch en rappelant que l'histoire de saint Antoine se situe dans le désert (donc vide, solitude...). Collectivement, les élèves relèvent ce qui, dans le décor du tableau, peut paraître anachronique : architectures nombreuses, villages, guerriers, incendie...

Par groupe, les élèves disposent de deux images (un détail de Bosch et une représentation parmi celles proposées) et de la chronologie. Ils doivent mettre en lien les deux représentations avec un ou des événements de la chronologie et produire un argument qui peut être étayé de recherches sur Internet.

Une mise en commun doit faire ressortir la contemporanéité des scènes de l'arrière-plan du tableau avec le siècle de Bosch et la fin du Moyen Âge.

Clore la séance par un diaporama reprenant la chronologie accompagnée de quelques commentaires ouvrant sur le contexte culturel de Bosch et de ses contemporains (Dürer, Léonard de Vinci et Botticelli...).

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE POUR L'ACTIVITÉ

« Repères chronologiques » : se reporter à la page 49.

PROLONGEMENTS POSSIBLES EN HISTOIRE

Étude du passage de la fin du Moyen Âge à la Renaissance

Repérage des mouvements de territoire sur la cartographie de l'Europe à l'époque de la guerre de Cent Ans.

PROLONGEMENT POSSIBLE EN ARTS PLASTIQUES

Autour du thème « Ordre et chaos : les désastres de la guerre ! », étude comparative :

- des dix-huit eaux-fortes de Jacques Callot, *Les Grandes Misères de la guerre*, 1633 ;
 - des eaux-fortes de Francisco de Goya, *Les Désastres de la guerre*, 1810-1815 :
 - planche 15 [musée du Prado],
 - planche 15, planche 44, planche 50, planche 71 [British Museum, Londres].
-

Documentation

La Tentation de saint Antoine et le bestiaire

À la fin du Moyen Âge et au début de la Renaissance, on explique la folie comme une manifestation du diable. Les artistes inventent une iconographie peuplée de monstres qui personnifient le mal. Et cette faune symbolise en général la tentation de s'égarer du droit chemin.

LA TRADITION ANTIQUE

Ces monstres sont des créatures hybrides qui ne manquent pas d'ancêtres. Ainsi, dans le tableau de Jérôme Bosch *La Tentation de saint Antoine*, on peut retrouver de nombreuses sources venues de l'Antiquité.



Détail du panneau central de *La Tentation de saint Antoine*

Dans le panneau central, face à saint Antoine, se trouve une « tête à jambes » appelée grylle qui est un motif fantastique dérivé d'un modèle antique. Ces chimères humaines étaient peintes selon Pline par le peintre gréco-égyptien Antiphile au III^e siècle. Le peintre antique aurait peint un petit personnage porcin dont le surnom était Grillo. Ces petits personnages monstrueux et grotesques disparaissent de l'iconographie de l'art roman pour réapparaître à l'époque gothique, notamment sous forme de drôleries (petits monstres dessinés en bas et/ou marge des manuscrits). Ces têtes sur pattes sont des motifs récurrents chez Bosch (voir *Le Jugement dernier*, Académie des beaux-arts, Vienne).

D'autres étrangetés antiques se retrouvent dans le tableau de l'artiste. Le navire-cigogne ou le navire-poisson appartiennent à un répertoire répandu dans l'Europe après la mise à sac de Constantinople (1204). Une multitude de monstres est alors représentée dans les anciennes monnaies, les camées, les gemmes antiques...

LE CONTEXTE MOYENÂGEUX

Le tableau de Bosch grouille de monstres de toutes sortes que l'artiste a cherchés par le croquis comme en témoigne un certain nombre de croquis connus (*Deux créatures imaginaires hérissées*, xv^e, plume et encre brune sur papier, Kupferstichkabinett, Berlin). Au bas de ce dessin, un monstre, la gueule ouverte, semble tout droit sorti d'une gargouille ou d'une chimère de cathédrale ou encore d'une enluminure, de la xylographie, des gravures sur cuivre (Haut-Rhin), de la sculpture sur bois... Autant de sources moyenâgeuses de l'univers de Bosch.

Les sources variées utilisées par l'artiste témoignent d'une culture artistique et littéraire peu commune. Cette culture nourrissait un puissant pouvoir d'imagination, tour à tour fascinant, inquiétant ou amusant. « Le monstrueux nous interroge, nous fascine; il nous inquiète; et il nous amuse aussi. » (Gilbert Lascaut, *Les Tentations de saint Antoine et le monstrueux*, communication à l'Académie des beaux-arts le 30 mai 2007).

Ainsi, on observe un canard sans tête au premier plan du panneau central. À droite, un démon inspiré des démons feuillus chinois chevauche un gros rat, puis plus loin un homme à tête de chardon ou encore une cruche à pattes... Le tableau n'en finit pas de révéler des monstres « impossibles », peu nommables. Ce grouillement se révèle progressivement au fil de la circulation du regard donnant l'impression que Bosch a créé « une orthopédie en sens inverse » (R.-H. Marijnissen et P. Ruyffelaere, *L'ABCdaire de Jérôme Bosch*, Flammarion, Paris, 2001). Il n'est pas étonnant alors que cet univers fantastique et étrange ait inspiré les surréalistes quelques siècles plus tard (Dali, Miro...).

Remarque: pour une sélection d'œuvres de la Préhistoire à nos jours autour du bestiaire, consulter le dossier pédagogique *Animaux et chimères* (Conservation départementale du Patrimoine et des Musées / Flaran, 2013).

Narration et composition dans le tableau de Bosch

La structure de *La Tentation de saint Antoine* est celle d'un triptyque de 132 x 119 cm. Les triptyques sont des œuvres peintes ou sculptées en trois panneaux dont les deux volets extérieurs peuvent se refermer sur celui du milieu. Aussi les scènes extérieures du tableau sont indissociables des scènes intérieures. Cette structure fut essentiellement développée au XII^e et au XIII^e siècle dans le cadre de la peinture religieuse. On appelle ces tableaux des retables et ils étaient destinés à orner l'arrière de la table d'autel d'une église. Ce tableau a donc nettement une fonction religieuse bien qu'il n'ait apparemment pas été exposé dans une église.

QUE RACONTE CE TRIPTYQUE ?

Il illustre un texte écrit en latin entre 1261 et 1266 : *La Légende dorée* de Jacques de Voragine raconte la vie de cent-quatre-vingt saints et martyrs chrétiens. Un extrait nous explique comment Antoine fut tenté : «Antoine avait vingt ans quand il entendit lire dans l'église : "Si tu veux être parfait, va vendre tout ce que tu as et le donne aux pauvres". Alors il vendit tous ses biens, les distribua aux pauvres et mena la vie érémitique. Il eut à supporter de la part des démons d'innombrables tourments.»

Né en Égypte en 251, Antoine prend l'Évangile à la lettre et part vivre en ermite dans le désert. «Il s'installa, à certains moments, dans des tombeaux et dans une fortification abandonnée, ruinée. On raconte que, dans les ruines, circulent les fauves, les satyres, les rapaces, les centaures, les sorciers et les sorcières... Égyptien, saint Antoine est hanté par les égarements, par les masques, par les voiles, par des femmes désirées, inconnues et fugaces.» (Lascault, 2007). C'est donc l'histoire de cette tentation que nous raconte le tableau de Bosch.

QUE VOIT-ON ?

Les trois scènes du triptyque ouvert sont réunies par un paysage unique bordé du même horizon. On retrouve saint Antoine à plusieurs reprises dans ce tableau. Dans le panneau de gauche, il est harcelé par des monstres dans le ciel, puis plus bas soutenu par un groupe de moines. L'ermite apparaît au centre du panneau central en face de l'homme à tête sans pattes. Enfin sur le panneau de gauche, il se détourne de la tentation de chair et entre dans la méditation. Sur toute la surface du triptyque de petites scènes diaboliques peuplées de monstres envahissent la toile dans tous ces coins et recoins, du premier plan au plus lointain. Ces inventions sont destinées à tenter l'ermite qui résiste à la tentation de gourmandise, de chair... Au fond du panneau central, un message de rédemption est livré par l'apparition du Christ dans une pièce obscure au sein d'une ruine.

COMMENT LE TABLEAU S'ORGANISE-T-IL ?

La science de la composition est très particulière. Bosch, contemporain de la Renaissance italienne (Léonard de Vinci et Botticelli), n'use pas du nouveau système perspectif sans pour autant conserver le système médiéval (perspective symbolique). Le foisonnement du triptyque indique une composition centripète avec des structures circulaires qui relèvent d'un espace onirique.

Pour Claude-Henri Rocquet, «[il] faut donc lire l'œuvre comme un agencement de spectacles et de personnages : les spectacles reçoivent leur sens et leurs liens des personnages qui les considèrent [...]». («Prise de vue (Jérôme Bosch)», Encyclopédie Universalis, 2010). Faite d'enchâssements, la composition ne livre pas facilement la lecture de sa géométrie parfois cachée : «c'est le regard intérieur qui décide de la composition [...] et de toute la représentation.» La composition est l'expression même de l'expérience spirituelle (résister à la tentation). Cette peinture s'organise comme une méditation et reprend les tourments de la tentation faite d'allers-retours, de tensions et de soulagements. Et, toujours selon le critique d'art Rocquet, «cette méditation est peinture».

Jérôme Bosch, éléments biographiques

Jérôme Bosch est un peintre brabançon né à Bois-le-Duc (Pays-Bas) vers 1450 et mort en 1516. Il est contemporain d'Albrecht Dürer et de Léonard de Vinci bien que ses œuvres ne puissent être rattachées au courant artistique de la Renaissance.

SA VIE

On sait peu de choses sur la vie de ce peintre discret et pieux de Bois-le-Duc qui aurait peu ou pas quitté sa ville natale. D'une famille de peintres de génération en génération, il aurait substitué au nom de Van Aken (celui de ses ancêtres) le nom de Bosch en empruntant celui de sa ville natale (« s-Hertogenbosch », Bois-le-Duc en flamand, donne « Den Bosch » en abrégé).

Bosch, d'origine modeste, épousa Alcid Van Meervenne issue d'une bourgeoisie aisée ce qui permit au peintre de bénéficier d'une sécurité financière et d'une position sociale assise.

Il mena une vie bien rangée autour de Bois-le-Duc et fut membre d'une confrérie pieuse de la cathédrale de sa ville natale qui le sollicitait régulièrement pour des avis et/ou travaux.

La datation des tableaux de Bosch est hypothétique et leur chronologie d'autant plus difficile.

SON ŒUVRE

Bosch porte un regard sans indulgence sur le monde et les hommes. Selon le critique d'art Rocquet (*Encyclopédie Universalis*, 2010), l'œuvre de Bosch est une suite de regards qui passe de l'observation extérieure à l'observation intérieure (l'introspection).

Le premier regard est celui porté sur le monde à travers des œuvres d'inspiration populaire : *L'Escamoteur* (musée de Saint-Germain-en-Laye), *L'Excision de la pierre de folie* (musée du Prado, Madrid), *La Nef des fous* (musée du Louvre), *Le Char de foin* (musée du Prado, Madrid), etc. intègrent des facéties caricaturaux et des drôleries de l'imagerie populaire et traitent d'une façon ou d'une autre de la folie humaine qui néglige l'enseignement du Christ. Peu à peu ce regard sur le monde introduit à la méditation religieuse et mystique.

Le deuxième regard est celui de la foi qui porte à la méditation qui s'illustre dans les deux *Jugement dernier* (Académie des beaux-arts, Vienne et Groeninge museum, Bruges), *Le Christ en croix* (musée des Beaux-Arts, Gand), *Le Couronnement d'épines* (National Gallery, Londres).

Le troisième regard est celui du chemin ouvert par la méditation et qui conduit à l'espace intérieur en passant par les épreuves pour enfin atteindre la délivrance, ainsi *La Tentation de saint Antoine*, (musée du Prado, Madrid), *Méditations de saint Jean-Baptiste* (Museo Lázaro Galdiano, Madrid). Selon Rocquet, « toutes ces figures expriment la traversée des apparences et le retour à l'unité originelle ».

Jérôme Bosch, un minutieux coloriste

En dehors d'une composition particulière et des formes singulières qui interrogent souvent la laideur et la limite du réel, ce qui frappe dans le tableau de Bosch, ce sont sa lumière, la finesse des coloris et la minutie apportée à chaque détail. En cela, Bosch s'avère être un digne héritier des peintres primitifs flamands dont il met à profit les découvertes techniques qui donnent un aspect brillant et des effets de transparence propres à la peinture à l'huile inventée en Flandres au moment de la naissance de ce dernier.

PRÉPARATION DU SUPPORT

La technique de préparation du support témoigne d'une grande minutie du « faire » et explique la qualité de la facture. Les panneaux contre marquetés sont préparés avec neuf couches successives de plâtre mort et de colle de peaux. Une toile fine est collée entre les couches finement poncées. Ensuite l'artiste esquisse son sujet au charbon ou à la pierre noire sur cette surface lisse comme du marbre. Puis il pose par-dessus un glacis transparent qui a pour effet de faire participer le dessous à la lumière et aux couleurs du tableau.



1: Détail de *La Tentation de saint Antoine*, panneau de gauche

2: Détail de *La Tentation de saint Antoine*, panneau de droite

VARIÉTÉ ET COMBINAISON DES COULEURS

Les deux détails ci-dessus illustrent bien comment Bosch, peintre des gris et habile à modeler le blanc sur blanc, utilisaient des tons fins jouant de valeurs à peines visibles et subtiles où se côtoient des nuances de roses, de lilas, de bleu, de beige posés en glacis.

À côté de cette extrême délicatesse de camaïeux, le peintre utilise des couleurs franches et tranchées qui animent le tableau par la création de nombreux rappels. Ces rappels équilibrivent les rapports colorés de la surface des panneaux et accentuent la circulation du regard déjà errant de groupe en groupe. Ainsi, le panneau de gauche est parsemé (détails ci-dessous) de sujets vermillons ponctués d'un bleu sombre qui la fait résonner d'autant plus que la couleur se détache souvent d'un fond sombre comme à « l'improviste ». On retrouve par exemple ce contraste dans le poisson (à gauche) qui porte une tour et avale un autre poisson ainsi que dans l'étrange homme-oiseau (en bas à droite) qui porte dans son bec un message.



Détails du panneau de gauche

Des noirs profonds et violacés ponctuent le tableau de scène en scène et contrastent avec les blancs du paysage lointain. Jérôme Bosch jouait d'une cohérence des tons et d'une précision extrême, proche des enluminures du Moyen Âge. Cette science coloriste participe à la singularité de son œuvre.

Repères chronologiques

ÉVÈNEMENTS ARTISTIQUES/CULTURELS

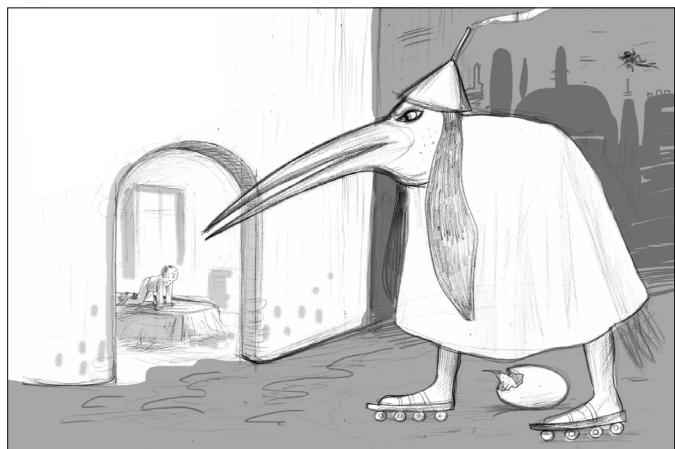
- Vers 1450 :** naissance de Jérôme Bosch.
- 1452 :** naissance de Léonard de Vinci.
- 1456 :** impression typographique de la Bible en Allemagne.
- 1477 :** première impression de la Bible en néerlandais.
- 1484 :** Botticelli, *La Naissance de Vénus*.
- 1486 :** Vinci, *La Vierge aux Rochers*.
- 1494 :** S. Brant, *La Nef des fous*, livre satirique.
- 1498 :** Vinci, *La Cène*.
- 1495-1505 :** Bosch, *Le Jardin des délices* [Madrid] ; *Le Jugement dernier* [Bruges].
- Vers 1500 :** Bosch, *La Tentation de saint Antoine* [Lisbonne].
- 1500-1510 :** Bosch, *La Nefs des fous* [Louvre].
- 1503 :** naissance de Nostradamus.
- 1504 :** Philippe I^{er} commande à Bosch un triptyque sur le Jugement dernier.
- 1508 :** Michel-Ange commence la Chapelle Sixtine à Rome.
- 1510 :** mort de Botticelli.
- 1510-1516 :** Bosch, *Le Char de foin* [Madrid].
- 1511 :** Dürer, *La Grande Passion* et *La Petite Passion*, suites xylographiées ; Érasme, *L'Éloge de la folie*.
- 1515 :** Grünewald, Retable d'Issenheim [Colmar].
- 1516 :** mort de Jérôme Bosch ; Dürer, *Le Rhinocéros* ; Thomas More, *Utopia* ; Michel-Ange, *Moïse*.
- 1517 :** Vinci, *La Joconde*.

ÉVÈNEMENTS HISTORIQUES

- 1422-1461 :** Charles VII, roi de France.
- 1435 :** traité d'Arras (paix entre la Flandre et la France).
- 1453 :** chute de Constantinople, date symbolique de la fin du Moyen Âge ; fin de la guerre de Cent Ans.
- 1461-1483 :** Louis XI, roi de France.
- 1467-1477 :** lutte entre Charles le Téméraire, duc de Bourgogne, et Louis XI.
- 1475 :** Alain de la Roche, prédicateur aux visions pleines de bêtes de luxure et de feu, meurt à Zwolle.
- 1477 :** bataille de Nancy et mort de Charles le Téméraire. Les Pays-Bas passent à la dynastie des Habsbourg.
- 1478 :** construction de la Maison de la Hanse à Bruges [la Hanse était l'association des villes marchandes de l'Europe du Nord autour de la mer du Nord et de la mer Baltique].
- 1482 :** traité d'Arras pour mettre un terme à la guerre de succession de Bourgogne : la Franche-Comté (conté de Bourgogne) et les Pays-Bas sont cédés à l'Autriche.
- 1483-1492 :** régence d'Anne de France.
- 1487 :** grand incendie de Bourges qui détruit le tiers de la ville et marque le début du déclin de la capitale du Berry.
- 1485-1488 :** la Guerre folle (ligue entre de Louis II d'Orléans, écarté du trône, Maximilien d'Autriche, Richard III, roi d'Angleterre, et François II, duc de Bretagne, contre la régence).
- 1492 :** Christophe Colomb arrive en Amérique.
- 1498 :** mort de Savonarole, prédicateur de Florence.
- 1492-1498 :** Charles VIII, roi de France.
- 1494-1516 :** expéditions françaises dans les guerres d'Italie.
- 1495 :** conquête du royaume de Naples.
- 1498-1515 :** Louis XII, roi de France.
- 1517 :** début de la Réforme par Luther.

Crayonnés de l'illustrateur

On pourra comparer ces crayonnés avec les illustrations finales (colorisées) et/ou travailler sur les fonds, les proportions, les échelles et les perspectives.



Double-page 4

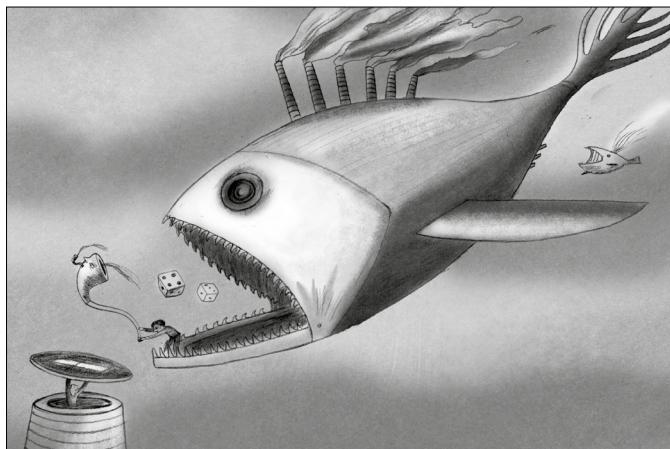
La Tentation des ténèbres,
© Rémi Saillard



Double-page 6



Double-page 10



Double-page 11

Sitographie

AUTOUR DE LA TENTATION DE SAINT ANTOINE

- Une réflexion sur les tentations, G. Lascault (mai 2007), Académie des beaux-arts.
- Sur le site Lettres de l'académie de Versailles, un dossier autour de la représentation allégorique des monstres de Bosch.
- Un dossier sur la diablerie, palais des Beaux-Arts de Lille.
- Revue TDC en ligne, un dossier sur la folie entre Moyen Âge et Renaissance.

AUTOUR DU PEINTRE ET DE SON ŒUVRE

- Sur le site de France Culture, l'émission de radio Les Regardeurs du 17 avril 2016, consacrée au triptyque *La Tentation de saint Antoine*.
- Sur le site Histoire de l'art, un article succinct sur la vie et l'œuvre de Jérôme Bosch.
- Sur le site Le Monde des arts, un résumé du parcours artistique de Jérôme Bosch.
- Sur le site Rivage de bohème, La petite galerie des œuvres de Jérôme Bosch.
- Sur le site Association française de bibliothérapie, l'œuvre de Jérôme Bosch dans son époque.
- Sur le site Larousse encyclopédie, Jheronimus Bosch: sa vie, les grandes périodes de son œuvre, les origines de son style et sa postérité.
- Sur le site Apparences.net, un article sur le peintre : Le pinceau de l'imaginaire.
- Sur le site Clio.fr, un dossier sur Les grandes peurs de Bosch.
- Sur le site L'Edifice.net, l'article Le Symbolisme chez Jérôme Bosch.
- Sur le site Étale ta culture, l'article Pourquoi représente-t-on les fous avec un entonnoir sur la tête ?
- Sur le site revues.org, une analyse comparée : « La tentation de saint Antoine : une échappée par le rêve de Bosch à Flaubert » de la revue Les Chantiers de la Création.
- Sur le site de l'Université de Lorraine (laboratoire des Sciences), un dossier sur la mandragore.

LA COLLECTION PONT DES ARTS

Tous les dossiers pédagogiques gratuits en ligne sur www.collection-pontdesarts.fr
et bientôt sur reseau-canope.fr

