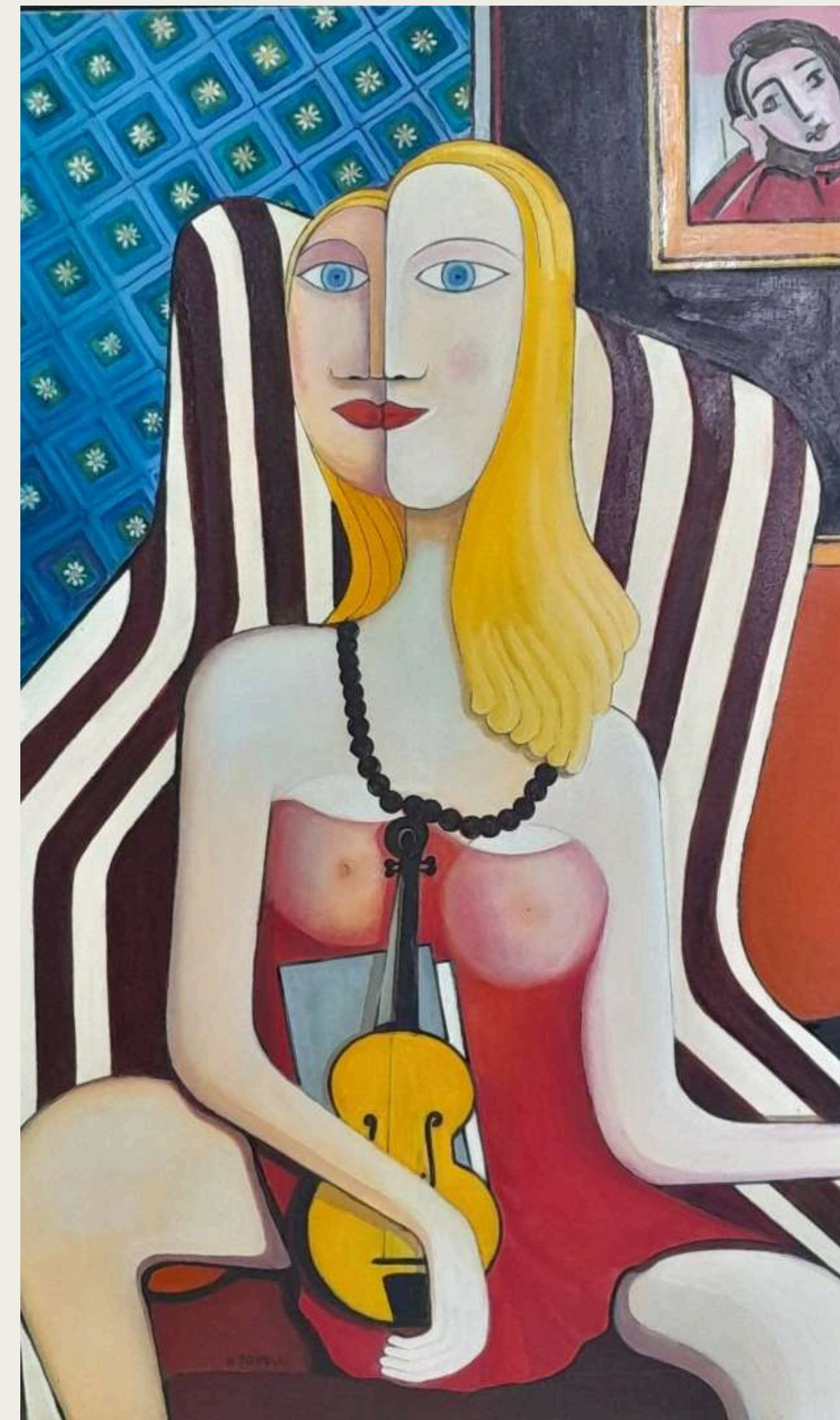


CAHIER D'ACTIVITES

La figure et le motif

Hugues Savalli



1

SCÉNOGRAPHIE

Pour que les visiteurs se repèrent dans l'exposition, les scénographes ont choisi des motifs qui sont tirés des peintures de Hugues Savalli : tu dois retrouver les motifs qui appartiennent aux peintures ci-dessous en les numérotant.

LES MOTIFS

N°1



N°2



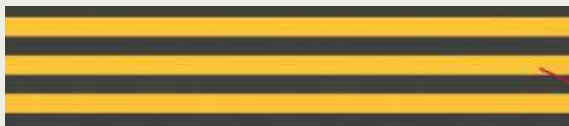
N°3



N°4



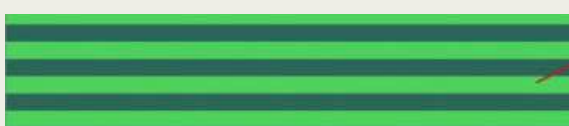
N°5



N°6



N°7



N°8



N°9



N°



N°



N°



N°



N°
N°
N°
N°



N°

THEMES ET SECTIONS

Balade-toi dans l'exposition pour comprendre son organisation !

Pour chacune des sections, indique le thème exploré en t'appuyant sur la liste suivante :
Le bleu et la mer, la femme, le requin et le taureau, les nouveautés, la fête et la musique, le cabinet d'immersion.

THEME :

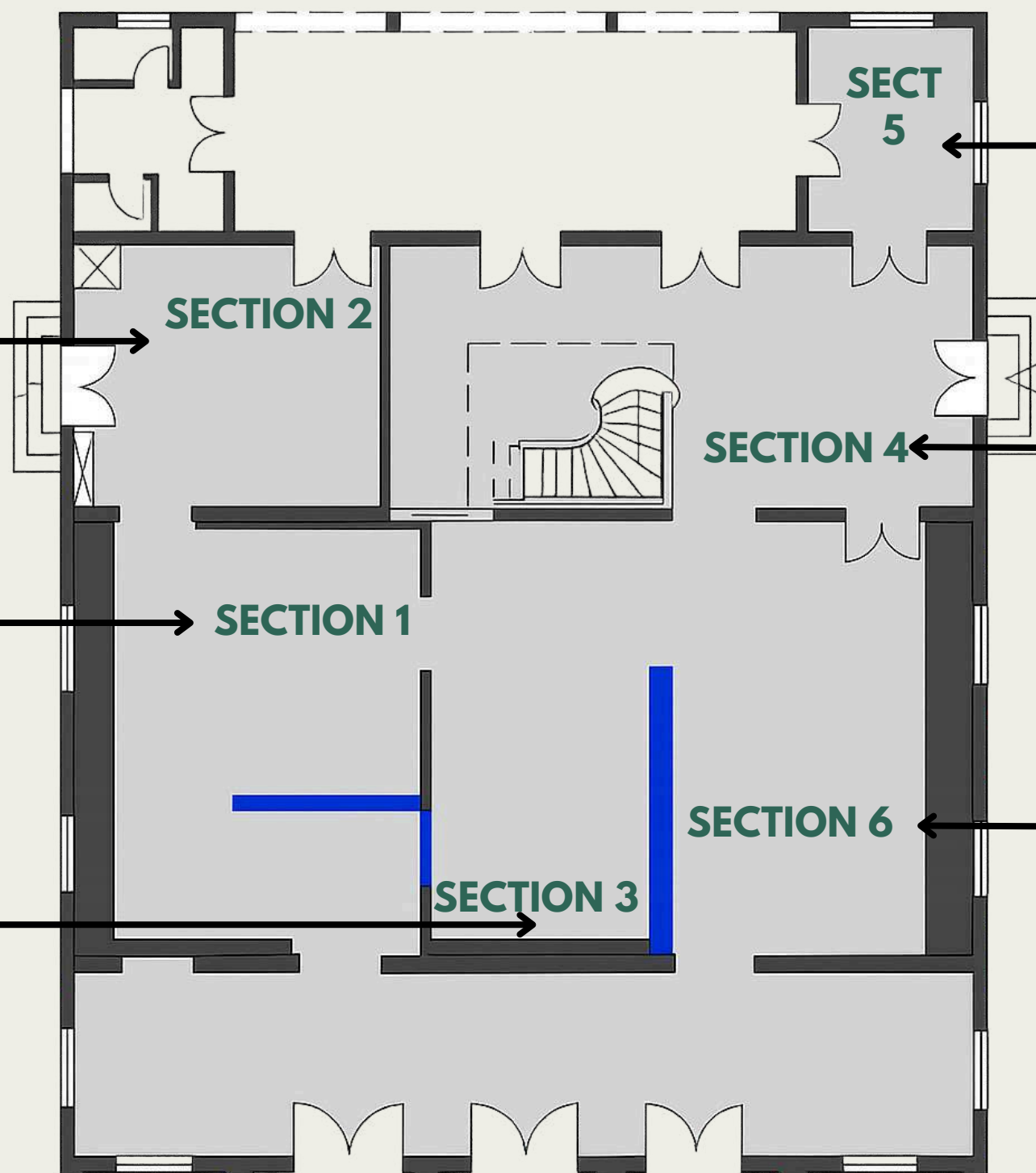
.....
.....

THEME :

.....
.....

THEME :

.....
.....



THEME :

.....
.....

THEME :

.....
.....

THEME :

.....
.....

MUSIQUE ET INSTRUMENTS

Hugues Savalli peint en écoutant de la musique. Ainsi, l'instrument de musique est omniprésent dans ses oeuvres.

Repère et identifie dans les peintures de l'exposition les instruments de musique représentés ou cachés.

Ecris le titre du tableau, le nom de l'instrument ou des instruments identifiés et décris pour chaque oeuvre un instrument au choix : sa forme, sa couleur, un adjectif pour définir le son qu'il donne.

Titre de l'oeuvre :

.....
.....



Les instruments représentés :

.....
.....

Description d'un instrument au choix :

.....
.....

Titre de l'oeuvre :

.....
.....



Les instruments représentés :

.....
.....

Description d'un instrument au choix :

.....
.....

Titre de l'oeuvre :

.....
.....



Les instruments représentés :

.....
.....

Description d'un instrument au choix :

.....
.....

Titre de l'oeuvre :

.....
.....



Les instruments représentés :

.....
.....

Description d'un instrument au choix :

.....
.....

HORS-CHAMP

Définition : en art, le hors-champ désigne tout ce qui n'est pas visible dans l'image mais que l'on imagine exister en dehors du cadre.

Répère le tableau et reponds aux questions suivantes.



1 / OBSERVATION GENERALE

Que vois-tu en premier dans cette peinture ?

.....

Comment décrirais-tu l'ambiance de cette scène ?

.....

À quel moment de la journée cette scène se déroule-t-elle, selon toi ?

.....

2 / ANALYSE DES PERSONNAGES

Combien de personnages vois-tu dans cette peinture ?

.....

Que font les personnages principaux (la femme en rouge, l'homme au piano) ?

.....

Que peux-tu dire des autres personnages en arrière-plan ? Que font-ils ?

.....

3 / ANALYSE DES COULEURS ET DE LA COMPOSITION

Quelles sont les couleurs dominantes dans cette peinture ?

.....

Où se trouvent les personnages principaux dans le tableau ?

.....

Comment l'artiste a-t-il utilisé les lignes et les formes pour guider ton regard ?

.....

Que remarques-tu concernant les reflets dans le miroir ?

.....

4 / LE HORS-CHAMP

Que se passe-t-il derrière la femme en rouge ? Qui pourrait être présent ?

.....

Que font les musiciens qui ne sont pas entièrement visibles ?

.....

À ton avis, que pourrait-on entendre si cette scène était réelle ?

.....

5 / INTERPRÉTATION ET RESSENTI

Que ressens-tu en regardant cette peinture ?

.....

À ton avis, quelle est l'histoire de la femme en rouge ? Et celle de l'homme au piano ?

.....

Si tu devais donner un titre à cette œuvre, quel serait-il ?

.....

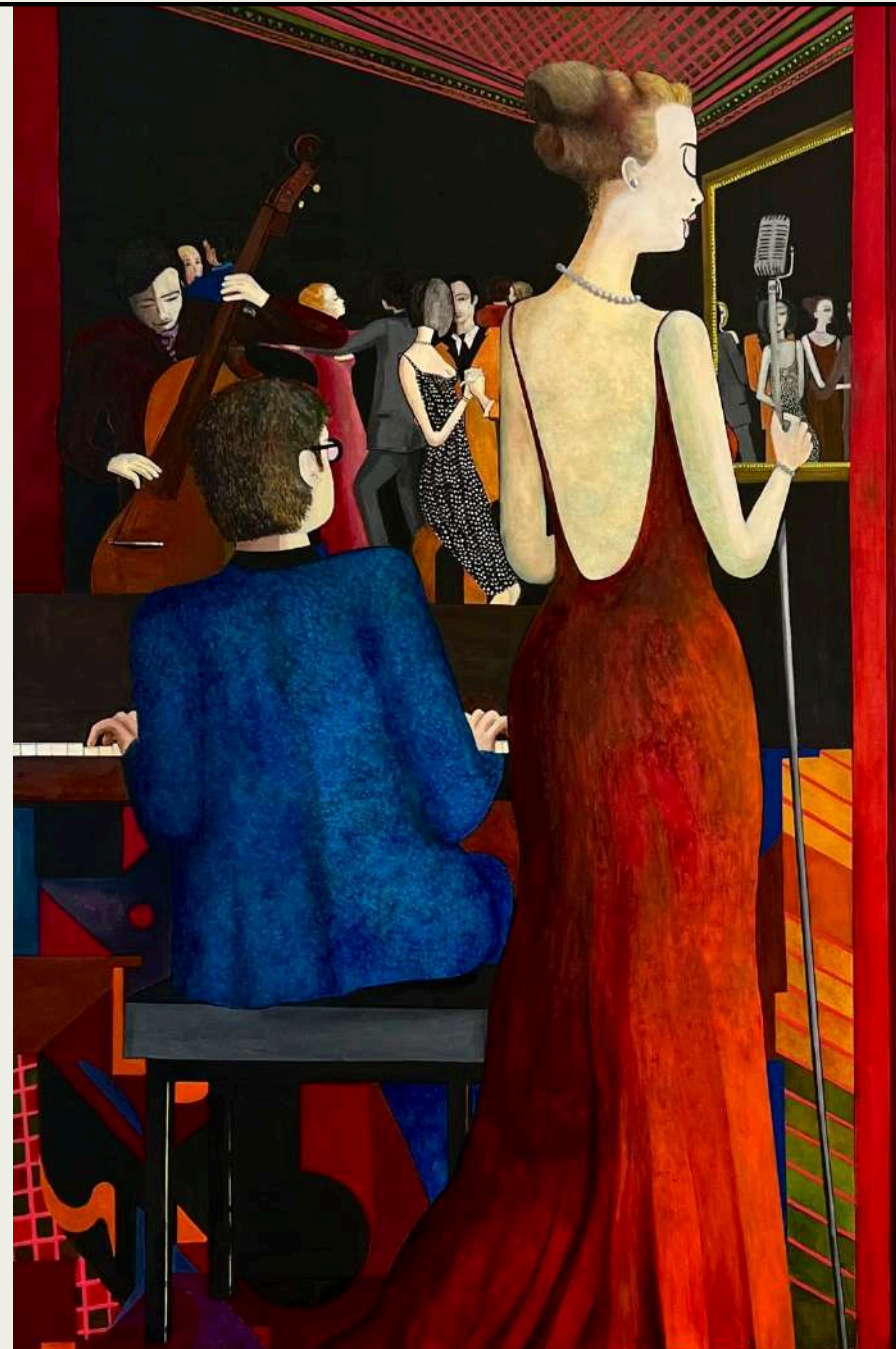
.....

5

HORS-CHAMP

Vous avez travaillé sur le hors-champ dans l'analyse de la peinture en l'observant.

À présent, dessine et/ou écris ce que tu imagines être présent dans le hors-champ :
La scène derrière la femme ? Ce qui se passe à gauche du piano ?



LA REUNION

Hugues Savalli a 28 ans quand il vient s'installer à La Réunion avec sa famille. L'île va l'inspirer pour créer ses oeuvres : paysages de bord de mer et paysages tropicaux. À toi de repérer dans ses oeuvres les éléments familiers qui rappellent la culture créole.

Pour cela, repère dans l'exposition les peintures ci-dessous, écris les titres, puis entoure à l'aide d'un crayon ce qui évoque l'île de La Réunion.

Titre de l'oeuvre :

.....



Titre de l'oeuvre :

.....



Titre de l'oeuvre :

.....



Titre de l'oeuvre :

.....



Titre de l'oeuvre :

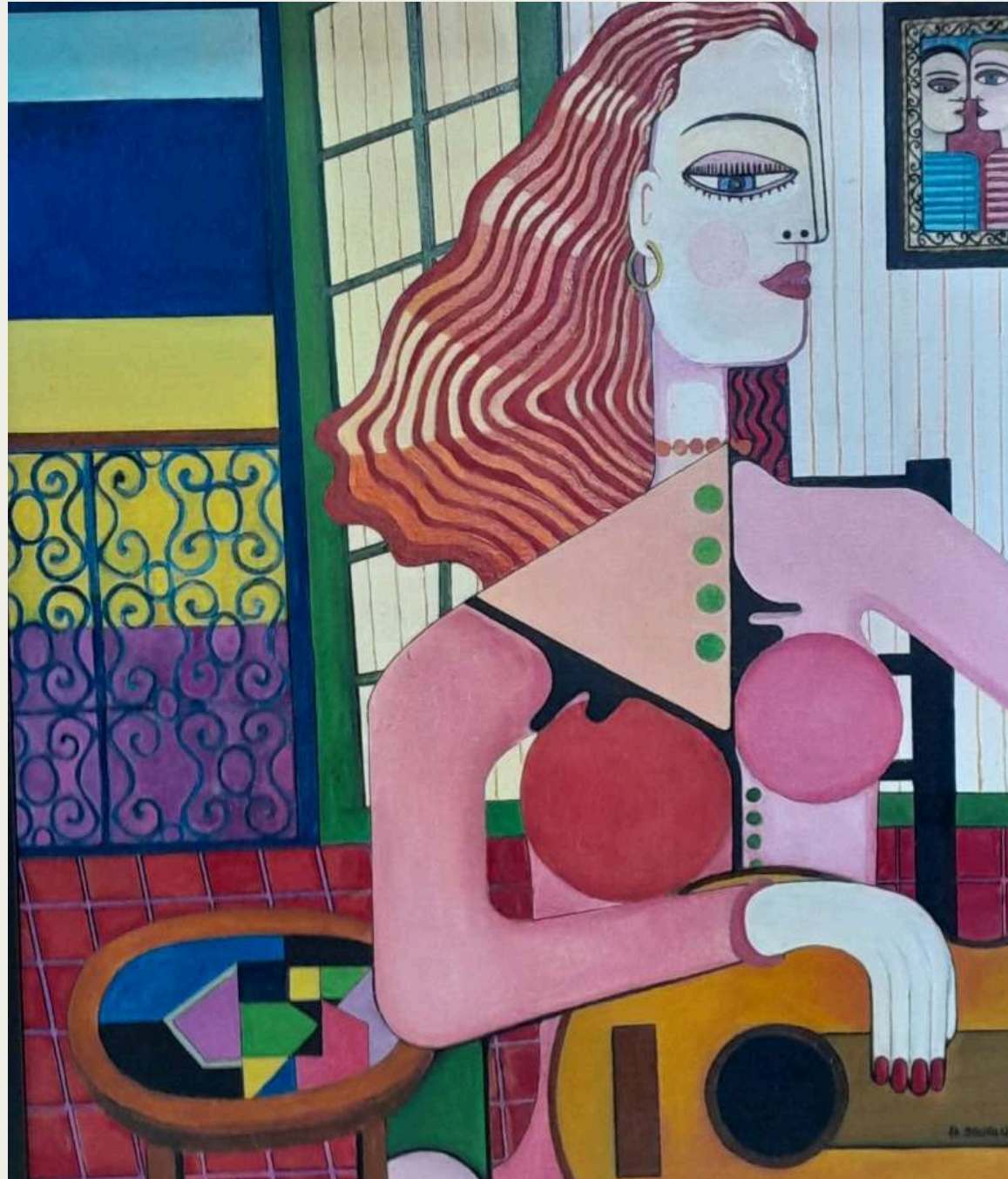
.....



7

7 ERREURS

Observe attentivement la peinture originale dans l'exposition puis repère les 7 erreurs qui se sont glissées ici.



Originale



Copie

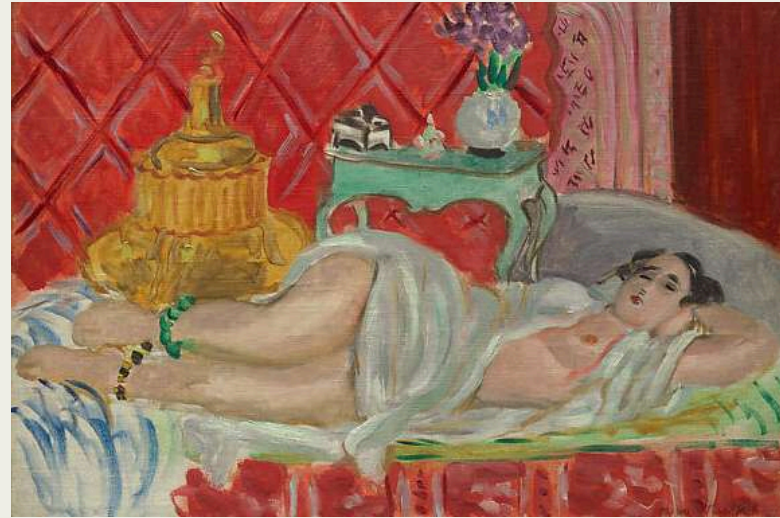
GRANDS MAITRES

Les grands peintres comme Henri Matisse, Marc Chagall, Fernand Léger et Pablo Picasso sont des références artistiques majeures pour Hugues Savalli.

À toi de jouer ! À l'aide d'un trait, associe les oeuvres de l'exposition aux oeuvres des grands maîtres qui ont pu inspirer l'artiste. Justifie tes réponses avec 3 mots clés pour chaque tableau en observant la forme, les couleurs, les personnages représentés et la composition.



Marc Chagall, *Les Amoureux en bleu*, 1930



Henri Matisse, *Odalisque, harmonie rouge*, 1926-1927



Fernand Léger, *Les Loisirs*, 1948-1949



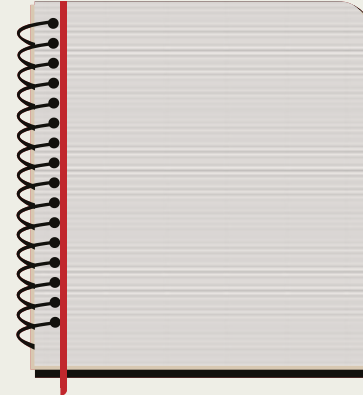
Pablo Picasso, *Course de taureaux*, 1934



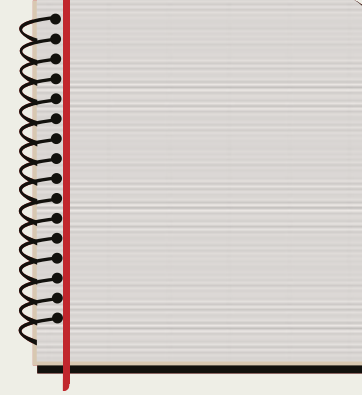
3 mots clés



3 mots clés



3 mots clés



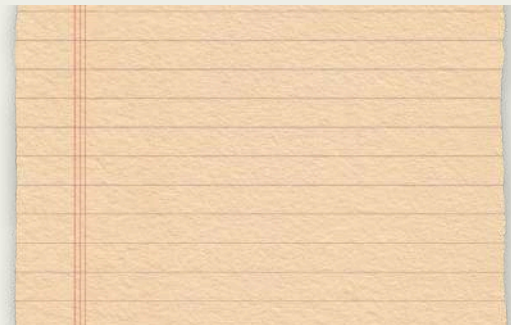
3 mots clés



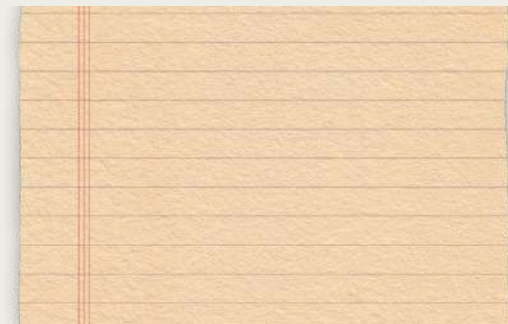
Apprends à observer les détails et les éléments symboliques dans les peintures puis stimule ton imagination.

1/ Dans la première section de l'exposition "Le bleu, la mer", trouve dans les peintures les éléments suivants et donne deux mots pour caractériser ces éléments avec précision :

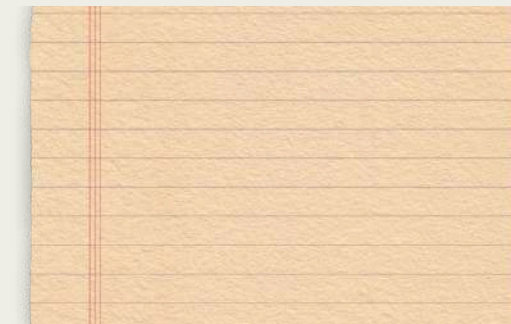
Une sirène



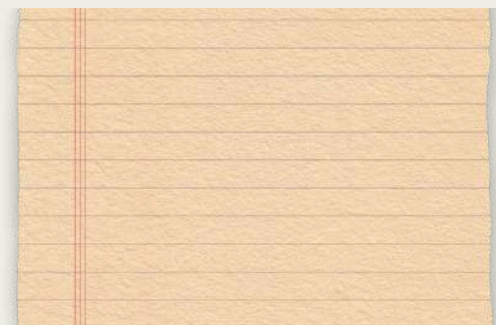
Un animal marin



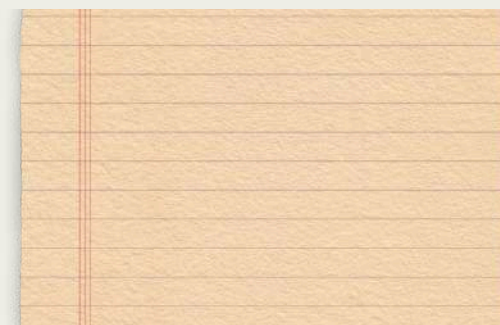
Instruments de musique



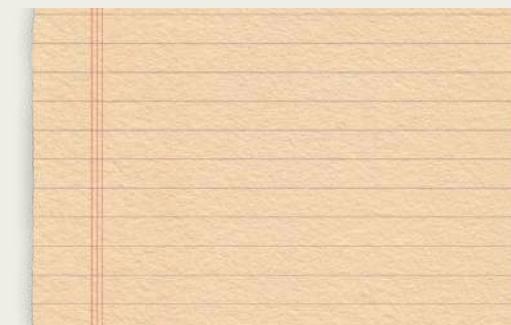
Une lune



Objets insolites



Elements naturels



Apprends à observer les détails et les éléments symboliques dans les peintures puis stimule ton imagination.

2/ Invente une histoire courte (5-10 phrases) en t'inspirant des personnages, des objets et de l'ambiance que tu viens de caractériser :

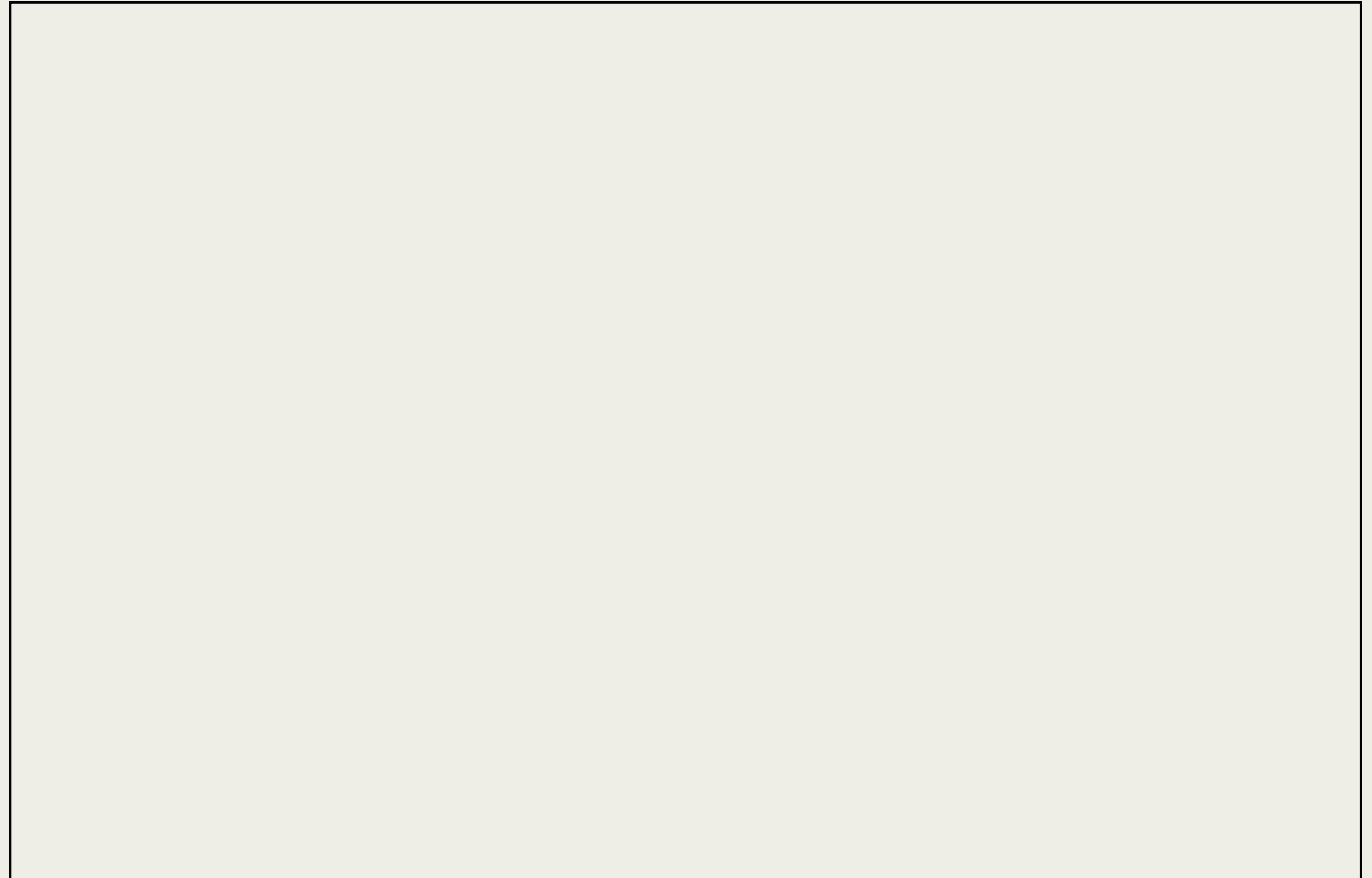


Expression artistique : Dessine ta propre sirène en t'inspirant des formes et des couleurs des peintures de l'exposition.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Feuilles, crayons de couleur, feutres.

Utilise des formes géométriques, des nuances de bleu et des couleurs vives, dessine des écailles de poissons, comme dans les tableaux.



Explore les formes géométriques, organiques et les couleurs vives des peintures de l'exposition et développe ta créativité en jouant avec les contrastes et les assemblages ! Il faut suivre les consignes ci-dessous :

1/ DÉCOUPAGE :

Découpe soigneusement les formes données sur la page suivante.
Varie les tailles pour créer du dynamisme.

2/ COMPOSITION :

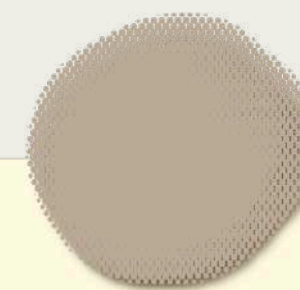
Dispose les formes découpées sur le support rigide (sans coller tout de suite).
Joue avec les superpositions, les contrastes de couleurs et les espaces vides.
Expérimente jusqu'à obtenir une composition équilibrée et harmonieuse.

3/ COLLAGE :

Une fois satisfait de la disposition, colle les formes sur le support.
Tu peux ajouter des contours au feutre noir pour accentuer les formes.

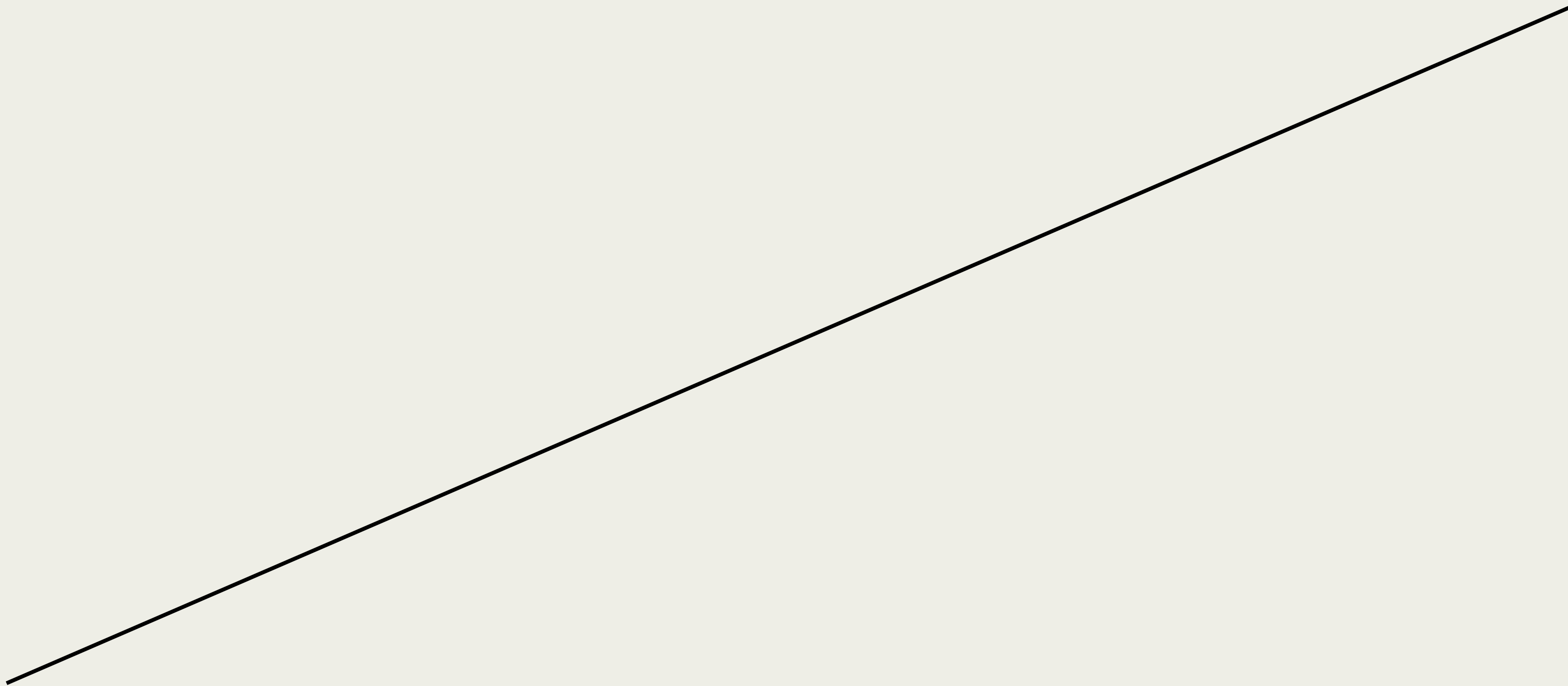
4/ DERNIÈRE ÉTAPE !

Laisse sécher la colle.
Donne un titre à l'œuvre et signe-la !



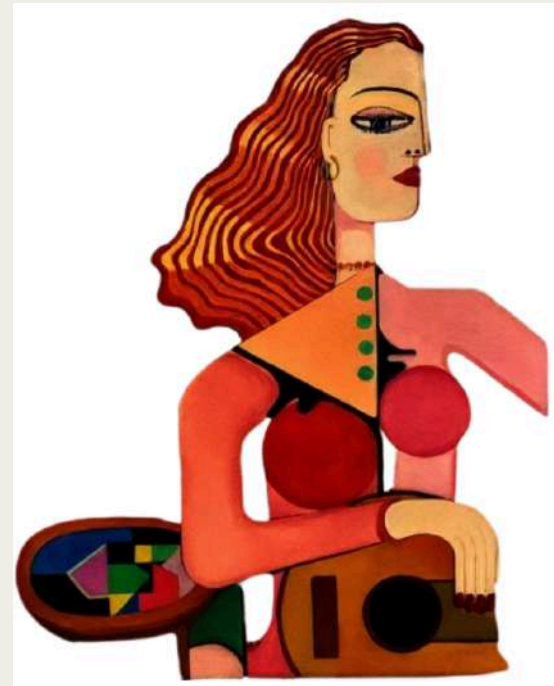
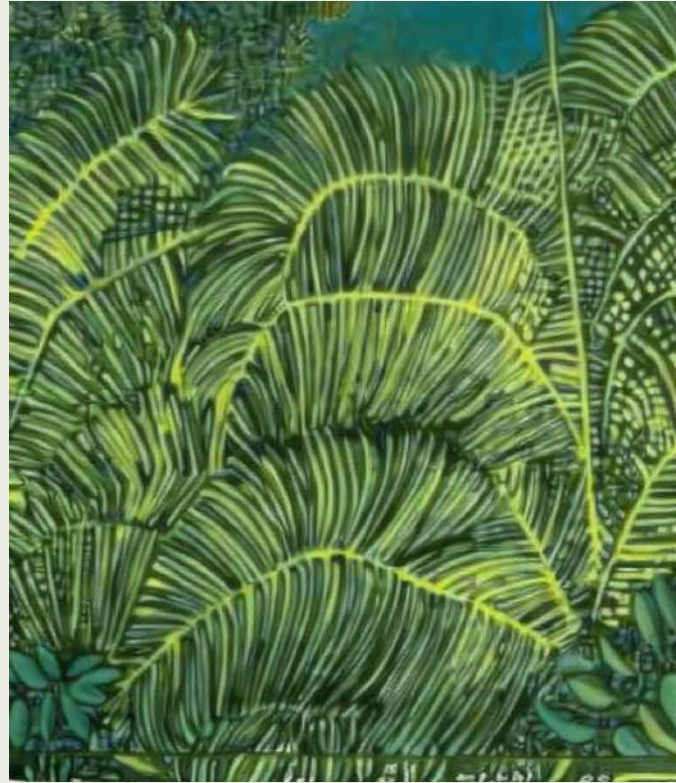
MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

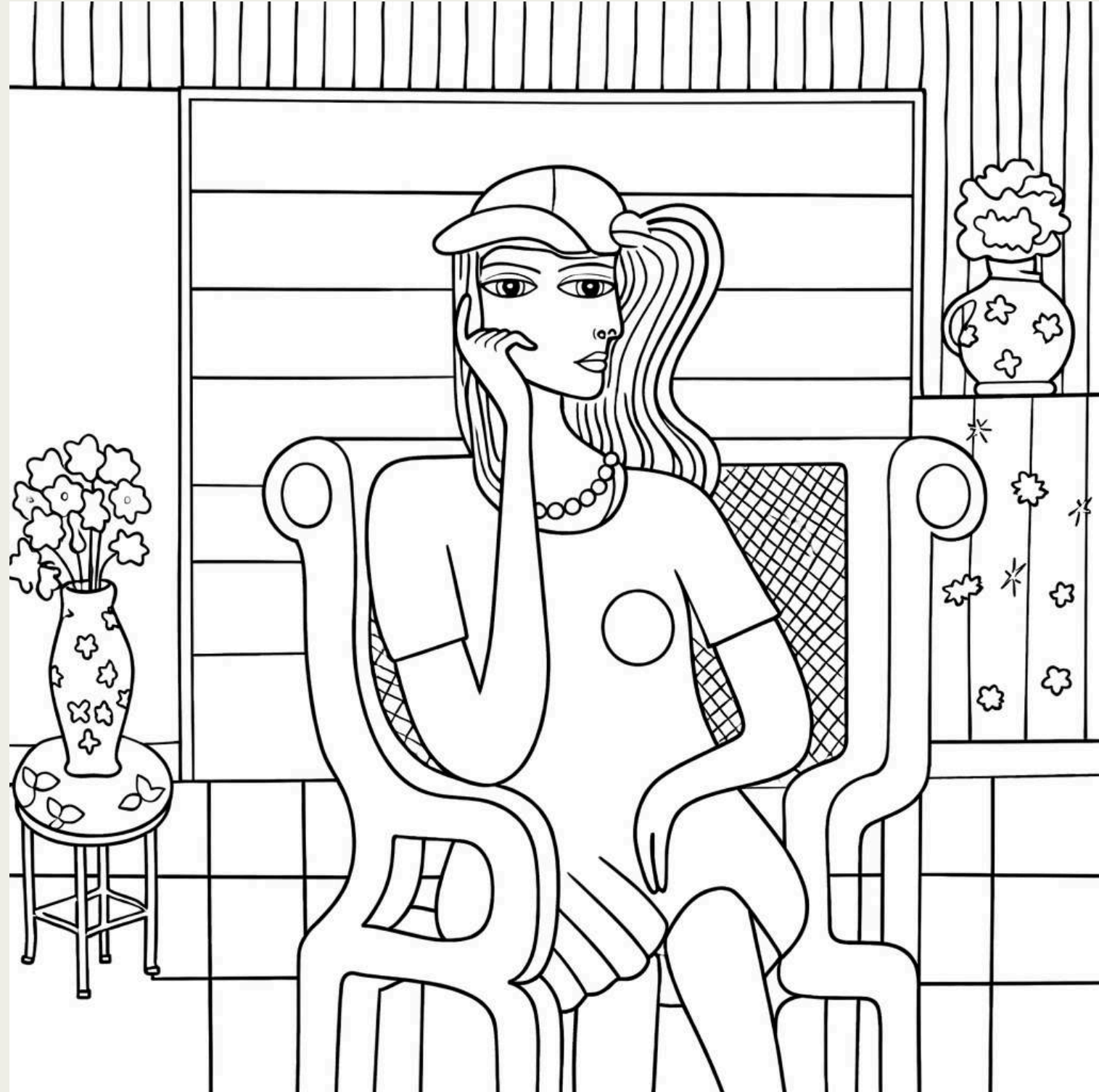
- Feuilles de papier de couleur (gouache ou papier coloré épais).
- Ciseaux.
- Colle en bâton ou colle blanche.
- Feutres noirs (pour les contours, optionnel).
- Un support rigide (feuille blanche, carton ou toile).



13 COMPOSITION

Explore les formes géométriques, organiques et les couleurs vives des peintures de l'exposition et développe ta créativité en jouant avec les contrastes et les assemblages ! (motifs à découper)





CONTACT

28, rue de Paris, Saint-Denis

Téléphone : 02 62 20 24 82

musee.dierx@cg974.fr

www.musee-leondierx.re

TARIFS

Tarif normal : 2€

Tarif réduit : 1€

L'accès au musée est gratuit le premier dimanche de chaque mois.

Accès gratuit pour les visiteurs porteurs de handicaps au 21 bis rue Sainte-Marie

HORAIRES

Ouvert du mardi au dimanche de 9h00 à 17h00

Fermé le 1er Mai

Réservation obligatoire pour les groupes



Musée Léon Dierx-officiel



[musee.dierx-officiel](https://www.instagram.com/musee.dierx-officiel)

