

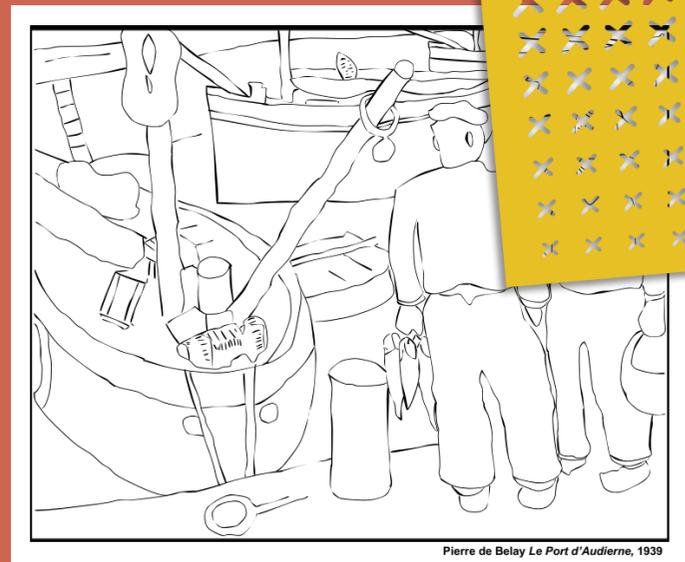
ET TOI, AS-TU DÉJÀ CROISÉ LA COULEUR ?

Pierre de Belay est vraiment fort. Il pratique toutes les techniques de la peinture, du dessin et de la gravure. Ça ne lui suffit pas ! Il invente à la fin de sa carrière sa propre façon de faire : le treillisme. Ce mot vient de treillis, un objet qui imite la maille du filet. Il en a l'idée grâce à la gravure qu'il transpose en peinture. Ses fines hachures obliques s'entrecroisent et recouvrent toute la toile.

Pratique à ton tour le treillisme pour en faire ta spécialité !

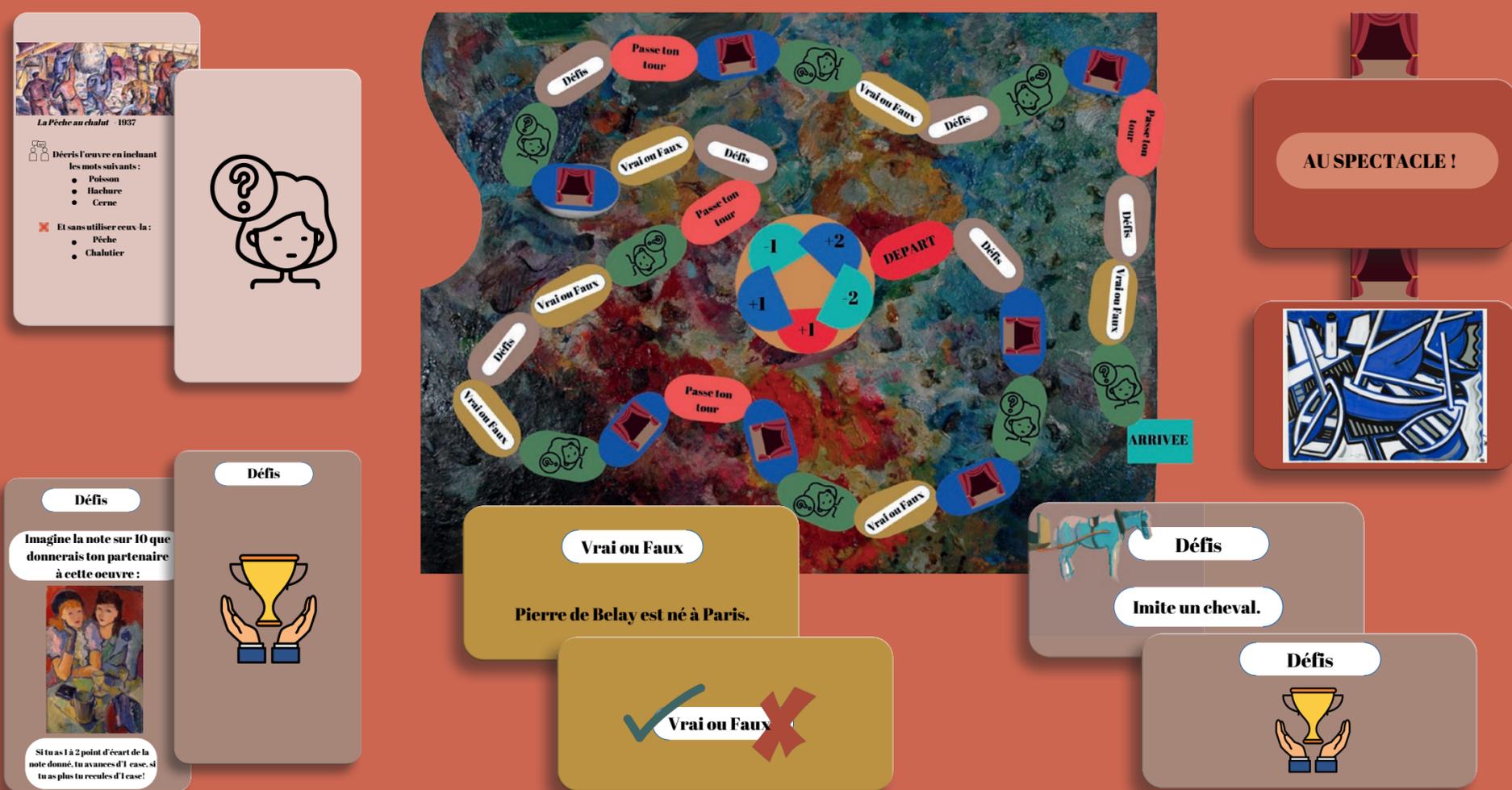
1) Choisis 1 des 4 coloriages dans le carnet à ta disposition et mets-le en couleurs en ne faisant que des croix.

😊 *Astuce : tu peux utiliser un pochoir avec des croix !*



2) Garde ton dessin ou accroche-le devant toi ou sur la treille à ta gauche. En voilà un dessin pas comme les autres !

EXPERT OU K-O !



Se joue à 2 ou 3 joueurs, sachant lire

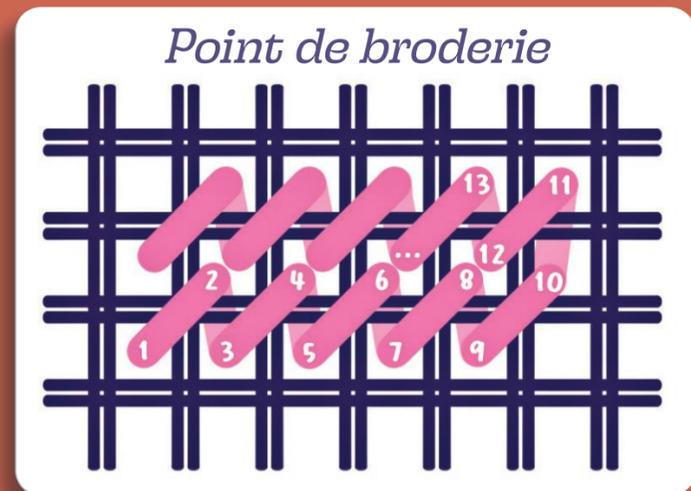
Partie rapide : environ 10 min

But du jeu : atteindre le premier la case Arrivée

Attention défi ! C'est parti pour vérifier ton expertise sur Pierre de Belay. Es-tu incollable sur l'artiste ?

- 1) Choisis un pion et pose-le sur la case Départ.
- 2) Le plus jeune fait tourner la flèche et avance ou recule du nombre de cases indiqué.
Puis on joue dans l'ordre des aiguilles d'une montre.
- 3) Si tu tombes sur une case question, théâtre, vrai ou faux, ou défis, pioche une carte dans le paquet de référence et fais l'action.
- 4) Si tu as bon, avance d'une case.
Si tu perds, recule d'une case.

Le COLLECTIF Canevas

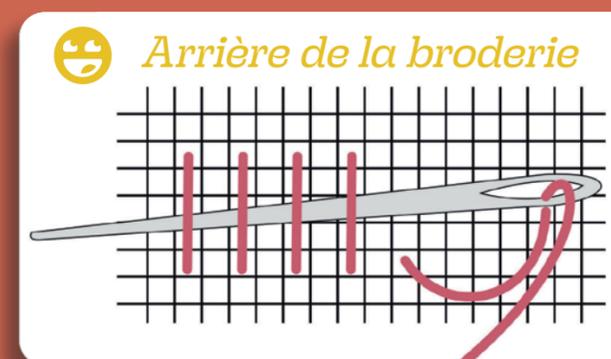


La guerre empêche Pierre de Belay de vendre ou d'exposer ses travaux. Il se lance alors dans les arts décoratifs pour tester un autre commerce: illustrations de romans, productions de décors et de costumes de théâtre ou activités de tapisserie. Malheureusement, peu de projets aboutissent.

La tapisserie est un dessin tissé. Pierre imagine la trame avant qu'elle ne soit cousue. Tu reconnais son style mélangeant aplats de couleurs intenses et formes simples.

Aide-nous à finir le travail de Pierre. À toi de tisser un morceau pour enfin créer les tapisseries. Alors, comment fait-on ?

- 1) Choisis un canevas*.
- 2) Repère une couleur de laine d'après le code joint
(le numéro de laine se trouve sur l'étiquette de l'échevette).
Coupe une longueur de fil.
- 3) Enfile ta laine sur une aiguille et crée un nœud.
- 4) Pique par derrière le canevas pour commencer, puis suis le schéma de tissage ci-dessus en allant en oblique vers la droite.
😊 Astuce : tes points à l'arrière ne doivent pas se croiser sous peine d'utiliser trop de laine stp.
- 5) Quand tu as fini ta couleur, laisse pendre ton fil à l'arrière.



* Merci à "Canevas Fatal" d'avoir créé des kits uniques.

CROQU'PÊCHEURS

 Atelier à 2 personnes

De Belay est un peintre de la vie quotidienne. Le Finistère est un endroit qu'il adore, son spectacle favori! Il passe ses grandes vacances par ici, le chanceux. Les nombreux pêcheurs à terre l'intéressent.

Pierre se balade toujours avec un carnet de dessin. Il en remplit des tonnes!

Ses figures sont extrêmement variées, prises sur le vif. Tu remarques qu'il aime bien dessiner de dos ses contemporains.

Et si tu incarnais un des pêcheurs croqués par Pierre de Belay?

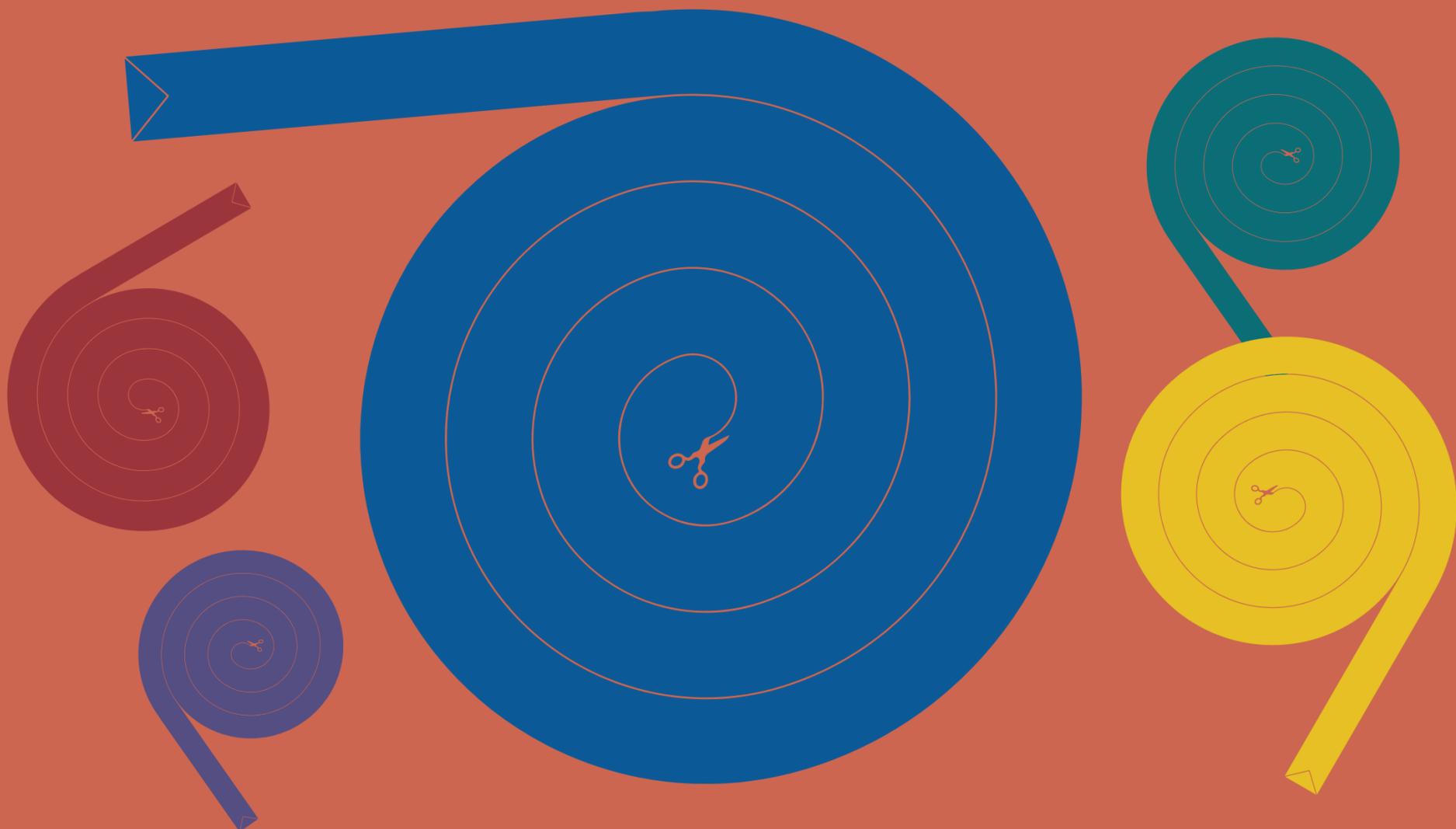


- 1) Enfile vareuse, pantalon et chapeau à ta disposition (*en taille 8 ans ou adulte**) et prends le panier rempli de poissons.
- 2) La personne qui t'accompagne se munit d'un carnet de croquis afin de se mettre dans la peau de l'artiste. Elle te crayonne à sa guise, de préférence à grands traits, de dos.
- 3) Tourne 1 ou 2 fois le sablier qui dure 30 s.
Le dessin doit être rapide!
- 4) Garde ta création ou affiche-la sur le mur à gauche de l'entrée.



* Merci au Port-musée de Douarnenez.

Le TOURBILLON DES MOTS



Max Jacob est un proche de la famille de l'artiste. Il joue un rôle important dans sa carrière et le retrouve à Paris, en Bretagne ou parfois au hasard ! Max est un écrivain, poète et romancier.

Par ailleurs, Pierre de Belay collabore activement avec la presse ; il dessine dans les journaux. Les journalistes le lui rendent bien en rédigeant des critiques positives sur son art et ses expositions.

En fait, Pierre est proche des hommes de lettres, bien plus que des peintres.

À ton tour de manier les mots (*ou le dessin*) et de t'exprimer sur cette exposition et ta visite au musée.

- 1) Choisis une feuille de la couleur de ton choix.
- 2) Rédige tes pensées sur le tourbillon.
- 3) Découpe le serpent.
- 4) Accroche-le au mur.

L'AS DES TECHNIQUES

UN JEU DE DOMINOS



-  Se joue à 2 joueurs
-  Partie rapide : environ 5 min
-  But du jeu : ne plus avoir de domino en main

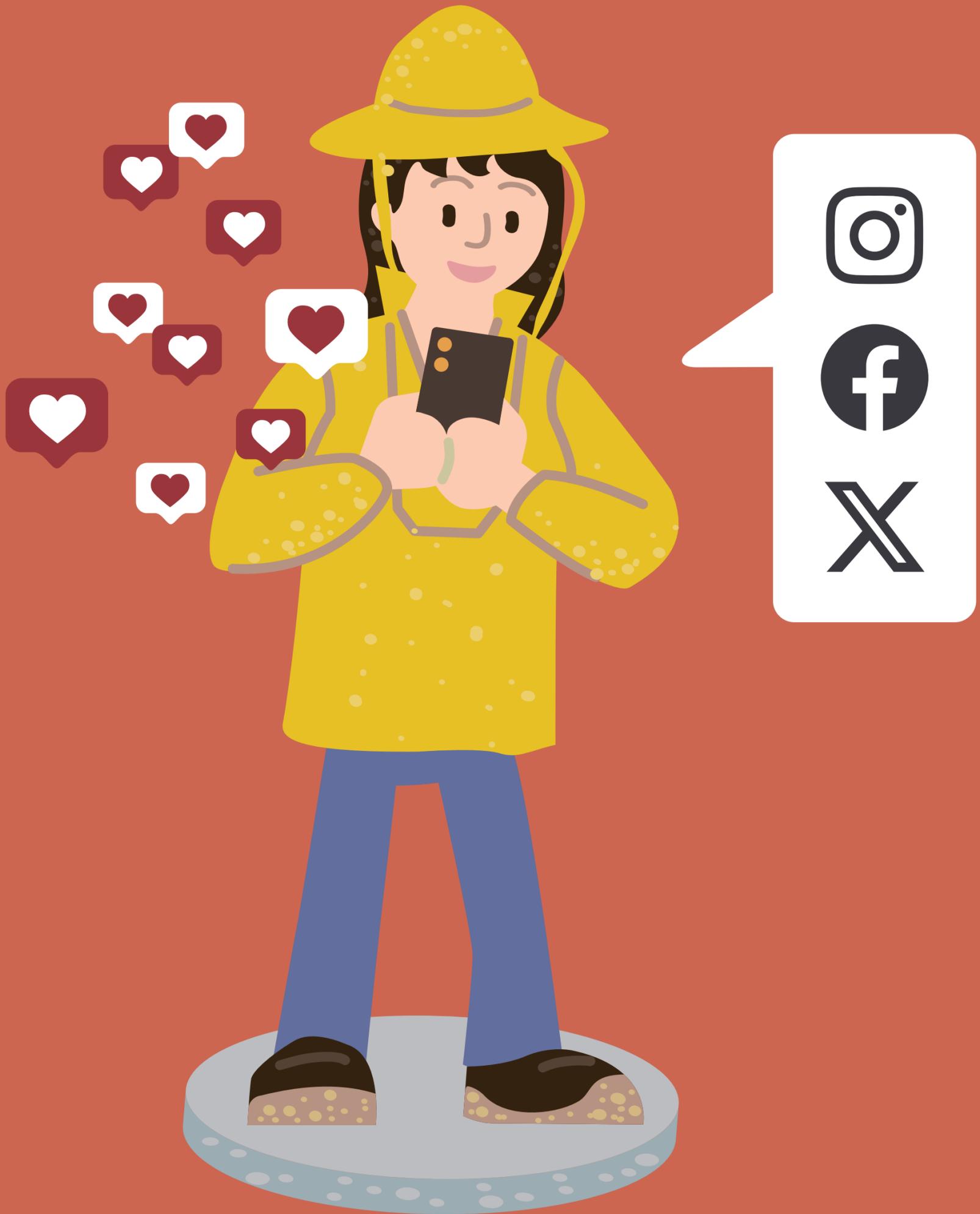
Pierre de Belay cumule les techniques artistiques pour aller toujours plus loin dans ses recherches. Il dessine au crayon, au fusain ou à l'encre diluée ou non, il peint avec des aplats (*couleur unie*), des cernes (*contours*), des empâtements (*touche épaisse*) ou des croisillons, et encore ce ne sont que quelques exemples de sa large palette de compétences !

Identifie ses différentes manières de peindre en jouant à de drôles de dominos sans chiffres. Chaque duo de domino représente un tableau et une technique. Laisse-toi emporter par le tourbillon de l'accumulation des détails, le spectacle de ses œuvres aux couleurs chatoyantes et par son habileté à varier les techniques !

- 1) Chaque joueur pioche 5 dominos sans les montrer à son adversaire. Le reste compose la pioche.
- 2) Le plus jeune pose un domino issu de la pioche au centre de la table et regarde dans son jeu s'il peut le compléter. Puis l'autre joueur joue en conséquence.
- 3) En cas d'impossibilité, piocher ! Rejoue si tu le peux.

 *Psst, une version du jeu existe pour les plus jeunes en associant cette fois un détail à son œuvre achevée.*

Tu as passé un bon moment dans "Secrets d'atelier" ?



Partage tes souvenirs en mentionnant *@mbaqofficiel*

