

## L'œuvre



*Le singe peintre* - Jean-Siméon CHARDIN - 1739  
huile sur toile - 0,73 x 0,59 m.

**Le singe** figure dans les représentations littéraires et artistiques depuis l'Antiquité, en particulier autour du culte des singes dans l'Égypte ancienne ; on le rencontre fréquemment au Moyen âge, notamment dans la statuaire, illustrant la symbolique chrétienne de l'homme déchu, et il reste familier dans l'imaginaire burlesque de la Renaissance.

Au XVII<sup>e</sup> siècle, l'intérêt pour cet animal connaît cependant un essor nouveau : les singes prolifèrent dans les fables et les représentations allégoriques, devenant figures du double trompeur et images satiriques de la vanité humaine. La mode des chinoiseries à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle vient renforcer la vogue des représentations picturales de singes, avant que le XVIII<sup>e</sup> siècle ne s'enthousiasme pour les singeries... et les singes, animaux de compagnie fort prisés au milieu du siècle.

Allégorie de l'artiste (peintre, écrivain, acteur), le singe interroge aussi sur l'humain d'un point de vue religieux, moral et philosophique. Les naturalistes l'observent, le dessinent ; l'on découvre de nouvelles espèces au gré des explorations géographiques, de sorte que la limite entre l'homme et le singe est parfois bien près de chanceler.

Le singe n'apparaît pas seulement dans le bestiaire fabuleux : il est également un personnage de récits (nouvelles, romans), rarement au premier plan, mais dont la présence influe parfois fortement sur le cours de l'intrigue. Il arrive aussi qu'on le retrouve sur la scène de théâtre.

Homme ou bête, semblable ou autre, le singe amène à réfléchir sur la définition de l'humain. La philosophie ne peut dès lors plus ignorer ce « double » de l'homme et les essais se multiplient sur le sujet.

**Jean Siméon Chardin** (1699 – 1779) est considéré comme l'un des plus grands peintres français et européens du XVIII<sup>e</sup> siècle. Il est surtout reconnu pour ses natures mortes, ses peintures de genre et ses pastels.

Ce tableau dont on connaît plusieurs autres versions est peut-être celui du Salon de 1740, qui avait pour pendant un *Singe antiquaire*, disparu. Comme Watteau, Lancret ou Huet, Chardin s'inspire sans doute des singeries de Téniers, peintre flamand très en vogue au XVIII<sup>e</sup> siècle.

D'emblée, on remarque un souci de réalisme dans la mise en scène, le choix des objets et de la tenue vestimentaire du singe. Autant d'éléments qui suggèrent l'atelier de l'artiste peintre : le chevalet, la toile, la sculpture modèle, le carton à dessin, les médiums et les pinceaux ; la palette, le chiffon et la baguette d'appui. Par contre le singe est vêtu d'une redingote, d'un tricorne, d'un col avec ruban et dentelle. L'artiste soigne l'anthropomorphisation de l'animal qui doit être vu comme une caricature d'un peintre. Il est à noter que Chardin s'est très largement inspiré d'un tableau de Deshays peint auparavant (plagiat ?)



*Le singe peintre* – Jean-Baptiste Deshays  
XVIII<sup>e</sup> siècle – huile sur toile

Ce tableau très original par le sujet – un singe peintre au travail devant son modèle – se réfère à une tradition flamande qui a été reprise en France par Watteau et Chardin notamment au XVIII<sup>e</sup> siècle. Le personnage du singe réputé imiter ses confrères permet de se moquer de ces artistes sans qualité particulière que la bonne facture et qui reproduisent des recettes d'atelier.

### Chef d'œuvre & Cie : affiches de cirque



Dans l'univers illustratif du cirque l'animal exotique est omniprésent.

Le singe et les primates en général y tiennent une place particulière : souvent vêtus (tenue grotesque ou enfantine), dans des attitudes singeant l'être humain : clown, Monsieur Loyal, le dresseur, l'équilibriste.

Ces deux affiches illustrent ce principe iconographique.

Pour le cirque Zavatta, on remarque la similitude de position et d'intentions avec le tableau de Chardin.



## Pratiques plastiques

### Singeries

Se procurer une peluche de singe d'assez grande taille et lui collecter un vestiaire (pyjama, tenue de sport, manteau, slip de bain...). Proposer aux élèves de le mettre en scène dans diverses situations familières à l'enfant (au petit-déjeuner, dans la cour de récréation, sur le siège enfant du caddy, à la piscine...) dans la tenue adaptée.

Réaliser des clichés et légender par dictée à l'adulte ou rédaction de l'élève.

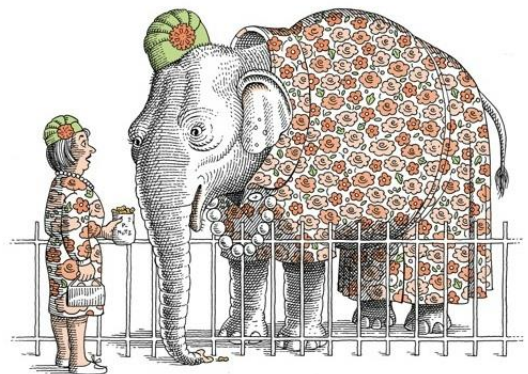
### Détournement

Du tableau de Chardin, on conserve le décor, le singe mais au dessin, on modifie son activité humaine.

### Il ne faut pas habiller les animaux !



A partir de cet album, décider tout de même d'habiller des animaux en dessinant sur des photocopies noir et blanc d'animaux exotiques, familiers, de la baleine à la fourmi.



*L'éléphant trouverait ça gênant*

## Les objectifs

### Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

#### Les productions plastiques et visuelles

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet : le bestiaire.
- Réaliser des compositions plastiques en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés : la peinture, le dessin.
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

### Compétences du socle commun, pouvant être mobilisées :

#### Référence Palier 1, Compétence 5, culture humaniste

- Pratiquer des activités artistiques en utilisant différents matériaux, supports et techniques : la peinture, le dessin.
- Distinguer les grandes catégories de la création artistique : le bestiaire.

### Compétences du socle commun, pouvant être mobilisées :

#### Référence Palier 2, Compétence 5, culture humaniste

#### Pratiques artistiques et histoire des arts

- Distinguer les grandes catégories de la création artistique : le bestiaire.
- Situer les œuvres observées dans la frise de l'histoire des arts
- Pratiquer des activités artistiques en utilisant différents matériaux, supports et techniques : la peinture, le dessin.
- Exprimer ses émotions et préférences face à une œuvre d'art de référence et ses variations