

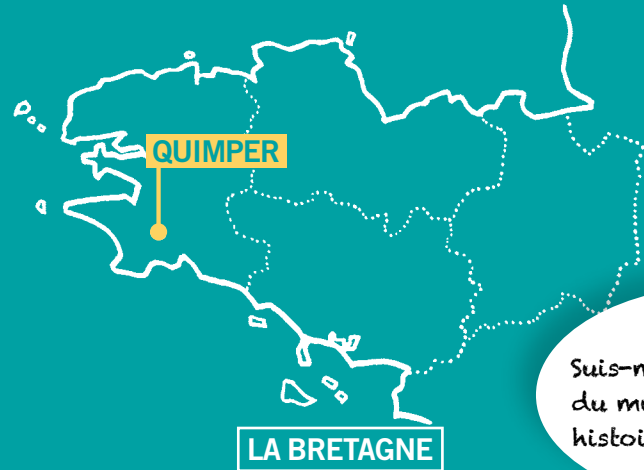
AU PAYS DES LÉGENDES

LIVRET-JEUX DÈS 7 ANS



MUSÉE
DES
BEAUX-ARTS
DE QUIMPER

La Bretagne est riche de **récits légendaires** qui **mêlent réel et merveilleux**. C'est à la ferme, devant la cheminée, que ces histoires, souvent chantées, étaient racontées aux enfants par les aînés de la famille. À partir du milieu du 19^e siècle, des savants bretons ont mené un travail de collecte des chants populaires et les ont publiés pour les faire connaître au public. Les peintres ont illustré ces récits dans de grands tableaux qui ont remporté un franc succès. **Aujourd'hui encore les légendes nous fascinent...**



Suis-moi dans les salles du musée. J'ai quelques histoires à te raconter !

Avant de découvrir les tableaux, voici quelques règles à respecter. Dans les salles du musée, tu dois faire très attention car les œuvres sont fragiles. Il ne faut pas prendre le risque de les abîmer !

Il ne faut pas t'approcher trop près.
 Il ne faut pas toucher les œuvres.
 Il ne faut pas montrer quelque chose avec ton crayon.



Théophile Deyrolle (1844-1923)
Les Joueurs de boules (détail), vers 1887
 Huile sur toile, 174 x 226.5 cm
 Dépôt du musée de Dieppe



LA BRETAGNE MYSTÉRIEUSE

« Au début du 19^e siècle, une étrange mode règne en France : on voit des Celtes et des Gaulois partout ! Les peintres et les écrivains admirent les ancêtres celtes des Bretons. On appelle cette vogue « la celtomanie ». »

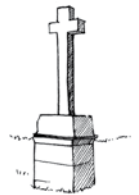


La Bretagne exerce une véritable fascination dans tous les arts (musique, peinture, littérature...). En témoigne ce tableau qui est une commande de l'État français !

Cette femme et le décor qui l'accompagne symbolisent la Bretagne : **relie ces détails caractéristiques à leur emplacement sur l'image.**



Phare



Croix



Ajoncs



Coquilles



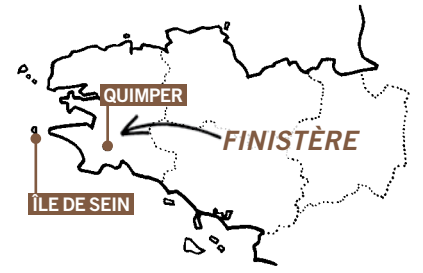
Gui



Serpe

Jean Brunet (1850-1920)
La Bretagne, 1908
 Huile sur toile, 2.47 x 1.77 m
 Dépôt du Fonds national d'art contemporain, Paris

CHANTE-MOI UNE HISTOIRE



LE BARDE



« Dans la société celte, le barde est un conteur qui met en musique ses poèmes. Dans ce tableau, tu peux voir comment on imaginait les ancêtres des Bretons. Que s'est-il passé ? Le barde a assisté au combat et a composé cette chanson. »



Jean-François-Marie Talec (1822-1850)
Gaulois blessé, 1845
Huile sur toile, 2,10 x 1,55 m

A toi de la compléter avec les mots manquants :

sang gloire Gaulois combat victoire

Ces fiers _____ ont versé leur _____
dans un _____ contre le Romain envahissant.
Le dernier guerrier a remporté la _____
pour la Bretagne, quelle _____ !



Jules-Eugène Lenepveu (1819-1898)
Velléda, effet de lune, 1883
Huile sur toile, 2,31 x 1,31 m

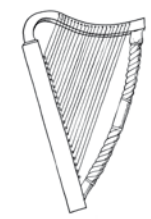
Dans le panier de Velléda, se trouve une faucille.
D'après toi, cet objet était l'attribut :
 Des marins Des druides Des Romains

AU CLAIR DE LUNE

« Velléda est l'héroïne d'un roman de Chateaubriand. Cette prêtresse gauloise de l'île de Sein a soulevé son peuple contre la domination romaine. Elle avait le pouvoir de déchaîner des tempêtes en chantant... Un vrai danger pour les marins ! »



Quel est l'instrument à corde dont joue Velléda ?
Entoure la bonne réponse :



Harpe



violon



lyre

Pour évoquer la nuit, le peintre utilise des couleurs aux tons proches.

Entoure sur la palette les couleurs dominantes :
Elles sont
 froides ou
 chaudes ?





Écoute maintenant
la plus célèbre
légende du pays
de Cornouaille :

« Le roi Gradlon avait fait bâtir pour sa fille, la princesse Dahut, une belle cité riche et prospère nommée Ys. La ville était construite au milieu de l'océan et protégée des marées par une digue. Dahut était très belle mais tellement capricieuse ! Elle organisait des fêtes somptueuses au château.

Un jour, elle rencontra un mystérieux chevalier dont elle tomba amoureuse. Mais ce bel inconnu était le diable... Il demanda à Dahut de voler à son père la clé qui ouvrait les vannes de la digue et en quelques instants, la ville fut engloutie par les flots. Gradlon s'enfuit avec Dahut sur son cheval Morvac'h accompagné de saint Guénolé. »



Evariste-Vital
Luminais
(1821-1896)
*La Fuite du Roi
Gradlon*, 1884
Huile sur toile,
2 x 3.11 m
Dépôt de l'Etat en
1896, transfert de
propriété de
l'Etat à la Ville de
Quimper en 2013

Observe ce tableau et relie chaque personnage à ce qu'il pourrait dire.

1. Abandonnez votre fille pour être sauvé !
2. Je n'y arriverai jamais !
3. Ne l'écoute pas, je suis ta fille bien-aimée !
4. Que faire ?

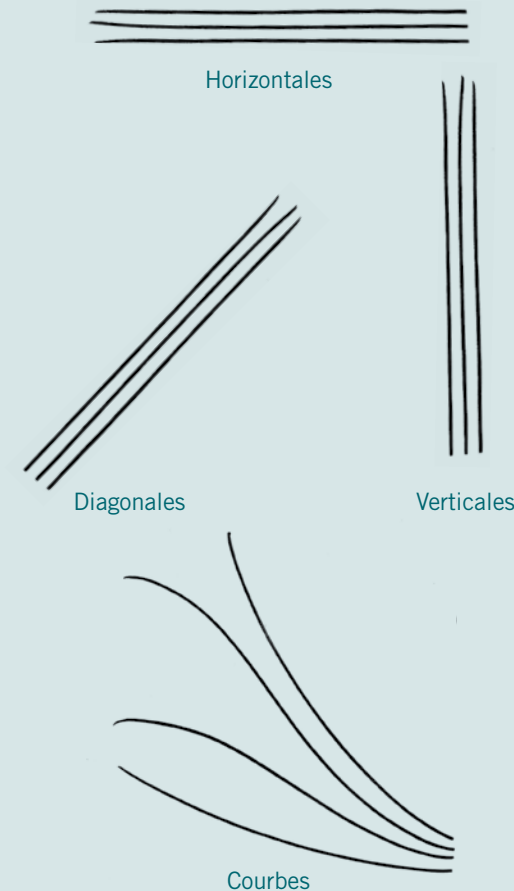
- a. Dahut
- b. saint Guénolé
- c. Gradlon
- d. Morvac'h

L'HISTOIRE DE LA VILLE ENGLOUTIE



 Complète le paysage de tempête.

Observe les lignes.
Entoure les dominantes.



Ces lignes correspondent à l'impression du mouvement que le peintre veut donner à la scène.

DES HISTOIRES QUI FINISSENT MAL



« Je m'appelle Yvon et je suis le roi du biniou ! Ces femmes dévêtues m'ont amené au bord de la mer. Elles m'ont promis les trésors les plus beaux. J'ai dansé sur la terre. Je vais danser au fond des eaux... »

A ton avis, que va-t-il se passer :

- Il va marcher sur l'eau.
- Il va apprendre à nager.
- Il va se noyer.

Qui sont ces femmes qui vivent dans les profondeurs des océans ? Décode leur nom.



Les _____

Fernand Le Quesne (1856-1932)
La Légende de Kerdeck, 1890
 Huile sur toile, 2.10 x 2.75 m
 Dépôt du Fonds national d'art contemporain, Paris

Dessine le bas du corps de cette créature avec une queue de poisson.

UNE HISTOIRE AU SON DU BINIOU



UNE HISTOIRE TERRIFIANTE...

« Je m'appelle Postik. C'était la nuit, j'étais dans la forêt... J'avais dû boire un peu parce que les arbres se transformaient en monstres. Il y avait des dames toute blanches... Elles lavaient leur linge et elles chantaient : « Nous lavons, nous séchons, nous cousons... » Minuit sonnait. Quand elles m'ont demandé de les aider, j'ai perdu la tête. L'Ankou* criait : « Je vais chercher Postik. » Je me voyais mort. »

*En Bretagne, l'Ankou est la personnification de la mort.



5 erreurs se sont glissées sur l'image. À toi de les retrouver.

Entoure les mots qui conviennent à cette scène de pleine lune. Quelle atmosphère !

peur	cauchemar	bonheur
fuite	calme	angoisse
		sérénité

Yan Dargent (1824-1899)
Les Lavandières de la nuit, 1888
 Huile sur toile, 49 x 73 cm

UNE HISTOIRE ÉTONNANTE



Légende de saint Kadock



« La vie des saints abonde de récits merveilleux... Le peintre décrit l'in vraisemblable traversée de la Manche de saint Kadock depuis le Pays de Galles jusqu'à la Bretagne. Dans la vie des saints, on évoque souvent des miracles. Le mot miracle signifie en latin « s'étonner ». Il s'agit d'un événement qui provoque la stupéfaction. »

Qu'est-ce qui t'étonne dans cette petite image ?



Le peintre entoure d'un cercle lumineux la tête du saint. Cela s'appelle :

- une couronne une auréole un chapeau

Et sa lourde embarcation de pierre est une :

ANCE

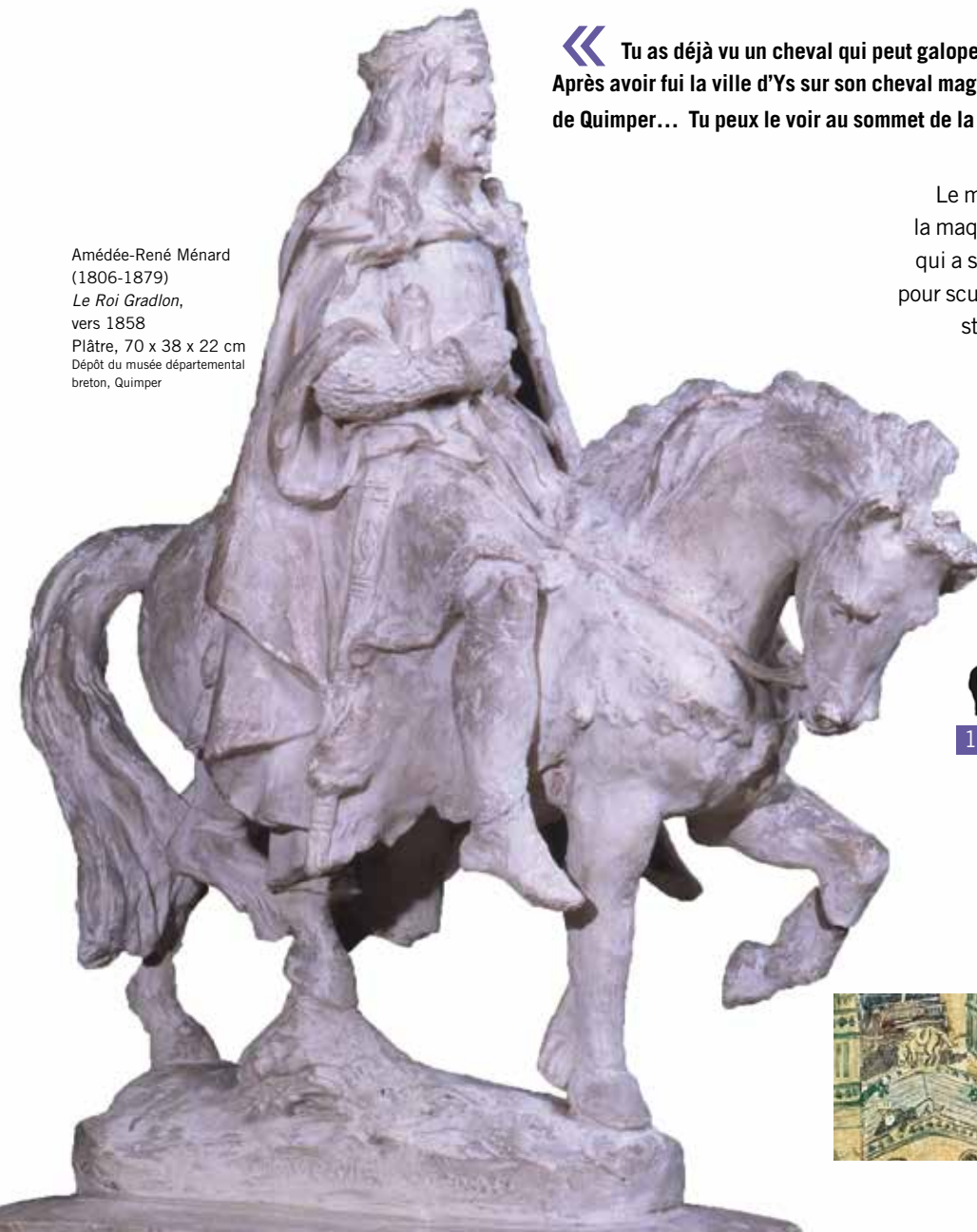
Yan' Dargent
(1824-1899)
La Légende de saint
Kadock, vers 1880
Plaque de terre
cuite émaillée,
14,5 x 28,5 cm
© Photo Thibault Toulemonde



SUR LA CROUPE DE MORVAC'H



« Tu as déjà vu un cheval qui peut galoper sur l'eau ? Après avoir fui la ville d'Ys sur son cheval magique, le roi Gradlon aurait fondé la ville de Quimper... Tu peux le voir au sommet de la cathédrale, entre les deux flèches. »



Amédée-René Ménard
(1806-1879)
Le Roi Gradlon,
vers 1858
Plâtre, 70 x 38 x 22 cm
Dépôt du musée départemental
breton, Quimper

Le musée conserve la maquette en plâtre qui a servi de modèle pour sculpter la grande statue en pierre.



© Photo Bernard Galéron

Entoure la silhouette correspondante.



Si la curiosité te pique, retrouve dans la salle Max Jacob du musée le roi qui a trop bu !

Jean Caveng (1905-1993)
Le Terrain Bouchaballe (détail), 1971
Gouache sur bois et aquarelle, 150 x 100 cm

Prénom :

Nom :



À ton tour d'imaginer une légende bretonne avec une femme, de l'eau, la nuit et la mort.



MUSÉE DES BEAUX-ARTS

40, place Saint-Corentin
29000 QUIMPER

Tél. 02 98 95 45 20
musee@quimper.bzh

www.mbaq.fr



mbaofficiel



@mbaofficiel



mbaofficiel

Toutes les œuvres sont conservées au musée des beaux-arts de Quimper.

© Musée des beaux-arts de Quimper.

Textes : Catia Galéron et Fabienne Ruellan

Conception graphique :

Agence R, Quimper

Illustrations : François Deudé

Impression : Reprographie municipale

p.10 : les anges, auréole, auge
p.11 : n°1



p.4 : Galois, sang, combat, victoire, gloire
p.5 : lyre, druides, froides
p.6 : 1 b, 2 c, 3 a, 4 d / courbes
p.8 : il va se noyer, les sirènes
p.9 : peur, cauchemar, fuite, angloisse



p.3 :
Solutions :



VILLE
DE QUIMPER



MUSÉE
DES
BEAUX-ARTS
DE QUIMPER

