

Solène Dotier de Courcy
Créatrice du compte Instagram @ohpet.art

25 cartes « Thème »
Le jeu
144 cartes « Tableau »

Oh! Pét'art

**Moi avant
de jouer**



**Moi après
le jeu**



**Comment kiffer ses soirées
grâce à l'histoire de l'art**

Règles du jeu

3 JOUEURS MINIMUM

Ce jeu peut se jouer à l'oral, sans utiliser de papier, c'est plus sympa pour les arbres. Mais si c'est plus simple pour vous, vous pouvez aussi écrire, donc prévoir papier et crayons.

① On désigne un **Boss du jeu**, et chaque autre joueur pioche au hasard une **Carte Thème**, qu'il garde face cachée.

② Le **Boss du jeu** pioche une **Carte Tableau** au hasard, choisit la face qu'il veut (recto ou verso) et la montre aux autres joueurs. Ceux-ci peuvent alors retourner leur **Carte Thème** et choisir celui qui leur parle le plus. Si c'est un **Joker**, le joueur peut laisser libre cours à son imagination.


③ *It's time* de faire preuve de créativité ! À partir du tableau choisi par le **Boss du jeu**, chaque joueur imagine un même en rapport avec son thème. Il peut soit le garder en tête, soit l'écrire en cachette sur un papier.

④ Chaque joueur expose son même au **Boss du jeu**, et celui-ci élit le plus drôle, qui gagne 1 point.

⚠ Les joueurs peuvent gagner 1 point bonus s'ils arrivent à

caler les deux thèmes de leur carte en un seul même. Si sa création l'emporte, l'élus a donc 2 points !

⑤ Le gagnant devient le nouveau **Boss du jeu**, et c'est reparti pour un tour ! Le premier joueur qui arrive à 5 points (ou plus, à vous de poser les limites) est désigné **Légende du même** !

Quand les cartes comportent un petit , c'est que l'œuvre a une histoire insolite qui est racontée dans le livret !

C quoi un même ?

C'est un concept d'Internet qui consiste à utiliser une image ou une vidéo souvent virale (ici un tableau) et à la détourner en la légendant de manière parodique. Si vous voulez des exemples, allez faire un tour sur le compte Instagram @ohpet.art (et abonnez-vous) !



Exemples :

Gabriel Ferrier, *Judith*, 1875, huile sur toile, collection particulière.



Johannes Vermeer, *Officier et jeune fille qui rit*, vers 1657, huile sur toile, The Frick Collection, New York.

Variantes

- ① Vous pouvez inverser : le **Boss du jeu** pioche une **Carte Thème** et impose celui de son choix à tout le monde. Chaque joueur pioche alors une **Carte Tableau** au hasard et légende l'œuvre de son choix (recto ou verso).
- ② Vous pouvez utiliser uniquement les **Cartes Tableau**, sans contrainte de thème, pour montrer votre imagination débordante.

Coups de pousse

Pour créer un même, vous pouvez imaginer une légende générale de l'œuvre et/ou faire parler les personnages comme s'il y avait un dialogue.

Petits exemples de sujets que vous pouvez aborder selon chaque thème :

- **Famille** : parentalité, enfants, relations avec les darons et les frères et sœurs, rôle de chacun, traditions familiales, désir d'enfant, grossesse...
- **Travail** : études, vie de bureau, carrière, collègues, boss, projets pros, équilibre vie pro/vie perso, défis, réussites, échecs...
- **Amour** : relations amoureuses, couple, célibat, rencontres, sentiments, communication, engagement, ruptures...

- **Dating** : drague, apps de rencontres, *date*, relation par messages, espoir, désenchantement, cadeaux...
- **Argent** : dépenses, budget, revenus, épargne, investissements, sécurité financière, projets coûteux...
- **Santé physique** : maladies, fatigue, douleurs, alimentation, activité physique, sommeil, examens médicaux, règles...
- **Potes** : relations amicales, vie sociale, fête, soutien, confiance, moments partagés, nouvelles rencontres, sororité, bromance...
- **Loisirs** : passions, hobbies, sorties, sports, détente, divertissement, cinéma, musique, lecture, art...
- **Maison** : déco, logement, jardinage, bricolage, animaux de compagnie, voisinage...
- **Transports** : déplacements quotidiens, voiture, transports en commun, vélo, marche, embouteillages...
- **Bouffe** : alimentation, courses, cuisine, recettes, restos, détox, allergies, plats préférés...
- **Mode** : style, tendances, shopping, marques, inspirations, réseaux sociaux...
- **Technologie** : Internet, réseaux sociaux, smartphones, ordinateurs, jeux vidéo, objets connectés...
- **Environnement** : nature, écologie, animaux, changement climatique, recyclage, développement durable...
- **Société** : politique, économie, égalité, féminisme, inclusivité, religion, éducation, justice, droits...
- **Temps qui passe** : nostalgie, jeunes vs vieux, souvenirs, avenir, projets, regrets, sens de la vie, mort...
- **Santé mentale** : joie, bonheur, tristesse, colère, stress, anxiété, crise d'angoisse, résilience, confiance en soi, spiritualité...
- **Vie d'adulte** : responsabilités, administration, indépendance, autonomie (ou pas)...
- **Sexe** : anatomie, libido, érotisme, plaisir, frustration, pratiques, sextoys, éducation sexuelle, orientation sexuelle, *after sex*, partenaire, (in)fidélité...
- **Vacances** : voyages, cagnotte, plage, soleil, organisation, découverte...

Vous pouvez retrouver les légendes complètes de toutes les œuvres présentes dans le jeu en page 76.

ADAM ET ÈVE CHASSÉS DE L'ÉDEN

par Masaccio

Vers 1424, fresque,
église Santa Maria del Carmine, Florence

En 1424, les Brancacci, membres d'une famille florentine friquée, commandent à Masolino da Panicale, un peintre d'églises *famoux*, des fresques pour orner les murs de leur chapelle familiale sur la place del Carmine. Sur ce, Masolino s'exécute, mais il est contraint de partir en Hongrie et laisse son jeune collaborateur en qui il a pleine confiance, un certain Masaccio, finir le job. Et c'est là que ça se corse ! Car autant Masolino a un univers sensible et délicat, autant le jeune Masaccio a une vision beaucoup plus humaine, réaliste, voire crue, de la peinture. Y compris quand il s'agit de peindre des scènes sacrées. Aïe.

Résultat : si la partie supérieure de la fresque, sur laquelle les deux artistes ont œuvré de concert, est somme toute assez classique, sur la partie inférieure, rien ne va plus ! C'est la rupture totale ! Masaccio laisse s'exprimer toute sa modernité et pond une œuvre que les spectateurs de l'époque ne sont pas encore prêts à accueillir. *Adios* les différences de dimensions entre les personnages et avec elles la symbolique hiérarchique du Moyen Âge, *adios* les représentations humaines idéalisées ; et bonjour la perspective, le réalisme plastique, l'expressivité et le naturel. Quelle indignité !

Voilà que l'ange, le messenger divin, se retrouve plus petit que deux êtres humains, pécheurs qui plus est, dont les figures monumentales se présentent en pied et surtout, SURTOUT, nus comme des vers ! Grand Dieu ! Mais ce n'est même pas ce qui choque le plus, le scandale naissant véritablement de l'imperfection de leur nudité. Car Masaccio ne nous présente pas notre couple star au top de son éclat. Oh non ! Cette pauvre Ève, accablée par le chagrin, a un visage tout vilain avec deux traits pour les yeux, un trou pour la bouche, des cheveux filasse et pas d'oreilles. Quant à Adam, il a le bas-ventre contracté et son petit oiseau de paradis tout rétracté, preuve s'il en est qu'il est en train de se moucher de désespoir dans ses

mains. Tous deux ont des gestes maladroits, humains, trop humains, pense-t-on alors. Par son approche humaniste, fidèle à la nature et précurseur de la Renaissance qui placera l'humain au centre de toute chose, Masaccio exprime pleinement la souffrance sans remède d'un couple pathétique, chassé de l'Éden. Et scandale ultime : ce n'est même pas l'illustration exacte de la Bible, car, dans le texte, Dieu leur file normalement des habits en peau avant de les mettre dehors. Honteux.

Quatre ans plus tard, en 1428, Masaccio meurt à l'âge de vingt-sept ans. Masolino n'étant toujours pas rentré et les Brancacci étant tombés en disgrâce, la chapelle reste inachevée et sera finie à la fin du siècle par Filippino Lippi. Mais l'histoire ne s'arrête pas là pour Adam et Ève ! À la fin du XVII^e siècle, le très pieux Cosme III de

Médicis, qui règne alors sur Florence, condamne cette œuvre une bonne fois pour toutes et fait rhabiller nos deux tourtereaux éplo-
 rés d'un chapelet de feuilles de vigne. Ce n'est qu'en 1980, à la suite de restaurations, qu'ils retrouveront leur tenue d'origine : à poil.



L'ENLÈVEMENT D'HÉLÈNE

par Zanobi Strozzi

1450-1455, tempera à l'œuf sur panneau,
National Gallery, Londres

Il n'y a rien qui vous saute aux yeux ?

Dans cette peinture, Zanobi Strozzi illustre un épisode de l'*Illiade* d'Homère : l'enlèvement d'Hélène, épouse de Ménélas, roi de Sparte, par le prince troyen Pâris, totalement *love* de cette femme considérée comme la plus belle du monde. Un acte fatidique qui conduira directement à la célébrissime guerre de Troie initiée par Ménélas, époux bafoué qui mènera alors une expédition rassemblant les plus grandes peintures de la mythologie grecque : Ulysse, Achille, Nestor, Ajax et tutti quanti.

Une histoire mythique donc, et pourtant, dans la représentation qu'en fait Strozzi, Hélène porte une robe à la mode du xv^e siècle. Une robe élégante, raffinée, chic et mignonne... Sauf si on observe le drapé de sa manche gonflée par le vent. Vous la voyez, ce coup-ci ? L'énorme vulve ! Elle n'est évidemment pas le fruit d'un heureux hasard ou d'un effet d'optique, mais bel et bien intentionnelle, pour signaler l'adultère commis par Pâris et Hélène (qui, au passage, n'avait rien demandé).

Le plus drôle, dans l'histoire, c'est que cette peinture est une commande pour un *desco da parto*, ou « plateau de naissance », un objet utilitaire offert, traditionnellement, à une jeune maman pour lui apporter des boissons et célébrer son accouchement. Donc, choisir comme sujet un adultère, doublé d'une vulve géante, c'est plutôt original pour ce genre de cadeau ! Quoique, vulve, accouchement... ça se tient ! Mais surtout, pour Homère et ses admirateurs de l'époque, cette scène, aussi adultérine soit-elle, symbolise le moment crucial où Pâris et Hélène tombent amoureux, c'est beau, poétique, sentimental. Une meuf qui se fait enlever, tellement romantique ! Cela dit, Pâris ne serait pas le personnage soulevant la belle, mais plutôt celui en armure, sur la gauche, qui mate le spectateur, donc l'étrangeté demeure...



VIEILLE FEMME GROTESQUE

par Quentin Metsys

Vers 1513, huile sur chêne,
National Gallery, Londres

Peinte vers 1513 par Quentin Metsys, cette *Vieille Femme grotesque* n'en finit plus de fasciner, autant qu'elle amuse. Qui est-ce ? Pourquoi est-elle si moche ? *These are the questions*. Quelques noms ont circulé, dont celui de Margarete Maultasch, princesse du Tyrol qui chassa son premier mari avant d'en épouser un second sans être divorcée. Surnommée le « bouche-sac » (« prostituée » en dialecte bavarois), certains ont voulu la reconnaître dans ce portrait peu flatteur, alors que des tableaux d'époque prouvent que son minois était bien plus charmant. Donc, théorie avortée.

Hypothèse suivante : en 2008, des médecins de l'University College de Londres suggèrent que la dame pourrait être atteinte de la maladie de Paget, qui déforme les os, ce qui expliquerait sa mâchoire proéminente, son nez chelou, ses épaules saillantes, etc. *Why not*.

D'autres encore voient dans ses traits et ses larges épaules le physique d'un homme. Sa forte poitrine détaillée fait douter, mais, selon Emma Capron, conservatrice à la National Gallery de Londres, la représentation d'un décolleté aussi pigeonnant est tellement inhabituelle dans les portraits tout en finesse de la Renaissance qu'elle doit être vue comme un élément grotesque qui aurait pu être associé au visage d'un homme par un Metsys bien polisson.

Homme ou femme, le côté burlesque se confirme quand on la met à côté de son pendant masculin, *Portrait d'un vieil homme*, peint à la même période par Metsys. Ensemble, ils forment un couple saugrenu : leur position n'est pas fidèle aux conventions, madame est laide et tient entre ses seins un bouton de rose, symbole de virginité ou de plaisir charnel (la belle ironie !), et monsieur semble refuser ses avances d'un geste de la main. Ajoutons à ça que le peintre est proche du philosophe Érasme, dont il s'inspire souvent, et que ce



portrait pourrait bien être l'illustration de ce passage de *L'Éloge de la folie* : « Ces femmes décrépites, ces cadavres ambulants, le cœur plein de désirs lubriques, elles ne songent qu'aux moyens d'assouvir la fureur utérine qui les possède encore. »

Tout ça mis ensemble, on se rend compte qu'il n'y a sans doute aucune identité réelle à lui trouver, et que ce tableau ne serait rien d'autre qu'une satire sociale de son époque, une façon de se moquer de la superficialité des riches. Cela étant, même si elle n'a jamais existé, cette matrone ne sort pas de nulle part ! Metsys aurait été influencé par le dessin d'une vieille rombière signé... Léonard de Vinci ! Et à la fin du XIX^e siècle, elle finit par avoir un nom, quand John Tenniel, qui illustre *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, s'en inspire pour le personnage de la vilaine duchesse Natricia. Elle devient ainsi une star de la pop culture, faisant oublier tous ses mystères non élucidés.

SAINT MICHEL TERRASSANT LE DÉMON

par Raphaël

1518, huile sur toile,
musée du Louvre, Paris

En 1518, le pape Léon X (Jean de Médicis de son petit nom de base) commande ce tableau à Raphaël pour l'offrir à François I^{er}, à l'occasion du mariage de Laurent II de Médicis, son neveu, avec Madeleine de La Tour d'Auvergne, lointaine et riche parente du roi de France. Un mariage qui ravit tout le monde ! D'un côté, la famille de Laurent, noble seulement depuis peu, est aux anges de se trouver liée à la très haute noblesse, et de l'autre, la famille de Madeleine est enchantée de devenir parente du pape *himself*. Face à ça, l'amour est bien peu de chose, mais ce n'est pas le sujet...

Raphaël (et probablement son élève Giulio Romano) réalise alors un monumental *Saint Michel terrassant le démon*, dit *Le Grand saint Michel* et, en le voyant, François I^{er} est conquis ! Surtout qu'il est lui-même grand maître de l'ordre de Saint-Michel et que Raph' lui a fait une petite *cacedédi* : le vaste paysage servant de fond à la toile peut en effet être vu comme une allusion à la devise de l'ordre, *Immensi tremor oceani* (« la crainte de l'immense océan »). C'est beau.

Heureux comme un prince (enfin comme un roi), François fait alors remettre une coquette somme à Raphaël pour le remercier. Tellement coquette que le peintre la trouve au-dessus de la valeur de son tableau et, ni une ni deux, il envoie au roi une *Sainte Famille* en guise de compensation. François I^{er}, amusé par ce marchandage, lui répond alors que les « hommes célèbres dans les arts, partageant l'immortalité avec les grands rois, pouvaient traiter avec eux* ». Voilà, il suffit d'une toile de 268 par 160 cm pour entrer dans les petits papiers de la royauté !

* Jean-Jacques Breton, *Petites Histoires de l'histoire de l'art*, Hugo Document, 2012, p. 90.