

Des activités pour permettre aux regardeurs de découvrir les notions en jeu dans les œuvres :

NOTIONS A FAIRE DECOUVRIR	OBJECTIFS	ACTIVITES A METTRE EN OEUVRE
<p>METISSAGE</p>	<p>Saisir les différentes formes de métissage présentes dans les œuvres, de la référence artistique au traitement plastique, jusqu'à l'hybridation.</p>	<p>Etablir un relevé des objets naturels ou non présents dans l'atelier de l'artiste. Possibilité de prendre des notes, des photos, pour se rappeler.</p> <p>Rechercher ensuite des proximités, des ressemblances avec certaines œuvres. Au jeu des ressemblances, ajouter la précision. La nécessité de faire découvrir ou d'employer certains mots devient alors utile : forme, motif, spirale, sens, sujet, tatouage, grimage... jusqu'à des connaissances géographiques ! (peuple maori, Pacifique, Nouvelle Zélande...)</p> <p>De retour en classe, trier, classer ces rapprochements selon qu'ils portent :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ce qui est représenté (le sujet) • La manière de le représenter (rapport sujet/image) • Les procédés et techniques employés • Les références auxquelles on peut penser en termes de symboles, de métaphores, ou de connaissances en histoire des arts. <p>On pourra prendre également appui sur deux affiches reproduites dans l'éventail remis à chaque enseignant : « la spirale bleue » et « le motif ». La spirale bleue présente le visage d'un personnage tatoué comme les maoris. Le métissage est ici de nature culturelle : le traitement plastique des cheveux par exemple, s'accorde avec le tatouage du personnage. L'affiche du motif reprend une autre image de La spirale bleue, et montre en parallèle d'autres motifs, cette fois-ci extraits de l'observation de la nature, qui nourrissent les modes d'expression de l'artiste.</p>

MAGIE

Comprendre comment la magie peut être suggérée, avec de l'imagination et une technique qui prend appui sur l'observation d'œuvres et... de la nature.

Sélectionner des œuvres sur ce critère : quelles sont selon vous les œuvres les plus « magiques » ? Rechercher ensuite les critères qui ont permis d'établir ce classement souvent bien intuitif et très personnel. Ainsi, la confrontation dans les groupes permettra de repérer des formes de sensibilité très distinctes : ce qui échappe à l'habituel (le surnaturel ? le fantastique ?), ce qui est lumineux, vaporeux, la « vie minuscule », comment les personnages sont dans la nature, l'impression que tout va s'envoler, etc. Prendre en note ces expressions qui vont servir de point d'appui dans les échanges de retour en classe et pourquoi pas devenir des pistes de projets...

Choisir dans une œuvre grâce à une petite fenêtre découpée dans du carton ce qui suscite cette sensation. Montrer aux autres. Comparer et expliciter. Prendre en photo ce détail (attention au réglage zoom macro), et constituer ainsi une collection d'images de détails collectés avec cette entrée.

De retour en classe, on pourra relier certaines des images des œuvres à des histoires que l'on a découvertes ensemble ou des détails photographiés, classés et commentés (cahier culturel), moins en terme de représentation qu'en terme de sensation, d'ambiance. On pourra rechercher dans d'autres albums jeunesse des illustrations qui peuvent elles aussi produire cette sensation et comparer les choix plastiques, les ressorts cachés, les références aussi. Enfin, dans l'histoire de l'art, des mouvements, des artistes peuvent produire des effets qualifiés comme tels par les élèves. Dans le DVD d'accompagnement, les images sont nombreuses. Après une petite sélection par l'enseignant, proposer de découvrir quelques artistes...

On notera que cette « notion », qui est davantage une sensation qu'un point d'appui théorique, peut englober toutes les autres notions à inventorier. On peut donc y revenir à plusieurs reprises, s'en servir comme déclencheur dans les échanges, ou bien au contraire choisir de placer cette recherche en fin de rencontre.

COULEUR

Comprendre le rôle joué par la couleur dans les œuvres de l'artiste.

Le panneau portant sur la couleur met en évidence l'importance du rouge pour Virginie Rapiat. Outre sa permanence, que les élèves découvriront très vite par simple questionnement, plusieurs entrées sont à découvrir :

- Ses multiples déclinaisons : la chasse aux couleurs peut se faire par repérage, par comparaison avec des nuanciers, par tentative de réalisation de nuanciers avec des crayons de couleur ou des pastels. On pourra aussi photographier, mais les reflets sont nombreux sur les vitres. Enfin, il est possible de venir avec des gammes de rouges découpés dans des revues afin de les rapprocher des rouges de l'artiste. Dans l'atelier, des couleurs sont posées sur la table, et les noms, très précieux, sont visibles. Des catalogues de marchand de couleurs peuvent aussi nous permettre de nommer ces nuances afin de les connaître et de les choisir à dessein, dans les projets futurs.
- Sa place et son rôle : le rouge est une couleur de fond fréquente pour l'illustratrice, mais il est toujours dégradé, nuancé, ou combiné avec d'autres couleurs. Les éléments pourront être exprimés (l'air, le feu). Mais le rouge est aussi l'énergie transmise à des motifs récurrents tels que les coquelicots, les coccinelles, certains motifs décoratifs. Imaginer certaines illustrations en noir et blanc (ou en emmener quelques photocopies) : que se passerait-il ? De retour en classe, grâce aux logiciels numériques comme Photofiltre, jouer à des transformations colorées de façon à susciter d'autres sensations (la peur, le froid, la chaleur, etc.). La contrainte est de maintenir des tensions, comme l'a toujours fait l'illustratrice ; il ne s'agit donc simplement de changer une couleur mais de mettre en écho des masses colorées. Possibilité de faire glisser des films colorés (rhodoïd pour couvrir les livres sur certaines parties d'image, de les découper, ou encore de mettre en couleur des photocopies noir et blanc grâce des peintures vitrail sur rhodoïd passant à la photocopieuse (attention, il est particulier !).
- Ses effets de matière : l'illustratrice travaille beaucoup ses fonds par couches successives à partir du canson lit de vin (exemple montré dans l'atelier). Les deux fiches en fin d'éventail titrées « Illustrations étape par étape » ainsi que la petite vidéo extraite de son blog présentant La nature

		<p>en fête » montrent le patient travail pour créer ces effets de matière, l'impression d'épaisseur, de flou, l'impression de voir une matière vivante comme du cuir, du feutre ou un tissu précieux. Rechercher avec eux des fonds qui paraissent avoir été faits de façon proche, dire ce que l'on voit qui nous le laisse penser (par exemple des coups de brosse, ou du grain) avant de regarder dans les vitrines si quelque chose nous permet d'entrevoir ces étapes de réalisation. Rapprocher les procédés plastiques employés des effets produits. De retour en classe, comme l'illustratrice, essayer avec deux couleurs de donner des effets de matières comparables avant de les employer dans un projet d'illustration d'un poème par exemple.</p>
LUMIERE	<p>Comprendre comment la lumière peut apparaître dans les œuvres, et en quoi celle-ci participe de la sensation de merveilleux, de magique que le regardeur éprouve.</p>	<p>Rechercher d'où vient la lumière et ce qu'elle éclaire, ce qui reste dans l'ombre. Les regardeurs s'aperçoivent alors qu'il existe rarement une seule source de lumière dans ces illustrations, et que celle-ci émane à la fois du fond que des sujets dessinés, en particulier des sujets les plus petits (les lucioles par exemple), jusqu'à parfois se réduire à des boules lumineuses. Ils verront aussi que l'ombre propre est très limitée et que l'ombre portée est absente : ce sont là des choix de l'artiste qui ne cherche nullement à reproduire la réalité. Seules exceptions à la règle : les silhouettes en contre-jour présentées dans Funambule, à deux reprises. Le même matériel que celui proposé précédemment peut aider à percevoir les sources lumineuses : après l'émission d'hypothèses (qui peut donner lieu à tracés sur papiers calques posés sur des images des illustrations), les images couleur et noir et blanc d'une même illustration peuvent permettre de vérifier les sources de lumière et les masses lumineuses.</p> <p>De retour en classe, on peut se saisir d'une illustration déjà réalisée dans un cahier pour, par ajouts de couleurs du clair au sombre cette fois-ci, obtenir une mise en relief de celle-ci. On aura préalablement cerné les zones lumineuses au crayon fin sans appuyer, de façon à soutenir la représentation mentale.</p>
ONIRISME	<p>Saisir les différentes manières de suggérer le rêve chez le regardeur.</p>	<p>Comment être certain que l'on rêve ? Voilà une question bien délicate à laquelle nous avons tous bien du mal à répondre. Dans le domaine des arts, l'entrée dans le rêve peut apparaître sous des formes diverses : la manière dont est représentée « la scène » à laquelle nous assistons, paraît décalé de la réalité, impossible, parce que « trop » quelque chose (le hasard fait trop bien les choses, l'organisation, la</p>

<p style="text-align: center;">ONIRISME</p>		<p>composition offrent un caractère trop cohérent par exemple, ou des personnages, des êtres vivants qui normalement ne se rencontrent pas sont mis en présence malgré leur différence de grandeur, leur impossible communication, etc.). La représentation raconte-t-elle quelque chose ? Quoi ? Faire parler les éléments mis en présence, quand l'illustration choisie s'y prête, par exemple, peut constituer un bon moyen d'entrer dans l'incongru, le surnaturel, le poétique, l'imaginaire. De la même manière, de retour en classe, le changement de point de vue peut provoquer l'irruption du rêve (faire parler les cailloux dans la poche du petit Poucet, les faire dialoguer entre eux puis avec les personnages...). Ce changement de point de vue prend alors tout son sens dans le cadre de l'illustration qui accompagnera un passage de conte ou un poème.</p> <p>Le deuxième axe de recherche est celui du traitement plastique du rêve : comment Virginie Rapiat rend-elle le dragon ou le caméléon féériques ? Pourquoi les herbes folles constituent-elles soudain un espace irréel ? L'affiche sur l'onirisme montre deux œuvres à ce titre très éclairantes (cette affiche est dans l'éventail à disposition des enseignants et des élèves). Le dragon se dilue dans le ciel rouge, les herbes sont des sortes de pieds de lampes au motif de design très pur, la couleur introduit la vie mais aussi transforme la scène que nous imaginons en blasons, en tissus, en laques chinoises... Comme si ? Que cherche-t-elle à faire de ce qu'elle nous montre ? Imaginons, inventons, dressons une liste... Comme si déjà les vivants et les objets entraient dans un autre espace dans lequel ils sont figés et magnifiés, comme s'ils étaient entrés dans la collection d'une petite fille qui les garde en secret par exemple... De retour en classe, c'est le moment de partir à la recherche d'images, d'œuvres qui représentent des animaux (le dragon, le cheval, le lion, le caméléon...) de façon à les magnifier et à en faire des... symboles. Une fois cela fait, choisir un animal que l'on connaît bien et que l'on apprécie (le chat par exemple), et en dresser l'armoire, le symbole, l'icône simplifiée selon l'âge et les compétences graphiques des élèves.</p>
<p style="text-align: center;">MOTIF</p>	<p>Comprendre le rôle et la fonction du motif dans les illustrations de l'artiste.</p>	<p>Repérer certains motifs récurrents dans les illustrations. Définir la notion de motif : un <i>motif</i> est une image, habituellement de petite taille, utilisée pour remplir des régions en <i>mosaïque</i>. Se ressemblent-ils tous ? Pas nécessairement, et ici, l'artiste joue avec, de façon à produire des « gammes » aux innombrables nuances. Par exemple, le fil, le cil, la ligne courbe, peuvent devenir des motifs à</p>

partir du moment où les modalités d'exécution ont des points communs (par exemple, la façon de dessiner l'herbe dans La nature en fête, ou celle de représenter des plumes de paon géantes dans La spirale bleue. La perle, la boule lumineuse, peuvent être considérées comme des motifs dans certaines œuvres ou à l'intérieur de certains ouvrages : la gamme peut être jouée entre les pages d'une même histoire. Il existe donc des motifs proches, assez faciles à repérer par les enfants ; on leur demandera alors de les reproduire dans leur carnet à dessin ou de faire la chasse photographique de ces détails. La fenêtre dans un carton peut permettre au préalable de les isoler, là encore. Il existe ensuite des motifs plus généraux, qui sont de nature formelle et souvent liés à une forme canonique, géométrique (le cercle ou le disque, la ligne, le point, le carré, la spirale...).

Pour comprendre le rôle de ces motifs, on peut essayer de délimiter la zone dans laquelle tous ces motifs sont regroupés (en utilisant par exemple les photocopies noir et blanc, là encore). Dans certains cas, cette « surface » cache une forme précise (comme pour le dragon). On pourra reprendre les lignes générales qui les composent et s'apercevoir alors que la répétition crée un rythme qui habille une partie de l'image que ces lignes sont en complète opposition avec d'autres lignes, d'autres formes de l'image (d'où les effets de tension recherchés par l'artiste) : on pourra rechercher lesquelles et cacher les unes puis les autres pour comprendre comment l'équilibre est alors rompu entre les éléments de la composition. De retour en classe, on pourra rechercher dans des œuvres d'art la présence de motifs, compléter la collection de motifs dans les carnets, avant d'inventer des motifs, et de les faire varier, de les combiner, dans un projet de costume traditionnel, des costumes ou de scène, pour habiller des personnages, par exemple.

Bonne découverte du DVD !

Philippe Thémiot