

PISTES PEDAGOGIQUES / QUELLES ENTREES POUR QUELS PROJETS ?

Les problématiques plastiques visent une diversité de réponses, de démarches, de techniques, de procédés. Elles prennent appui sur ce que les élèves ont découvert au cours de la rencontre des œuvres de Virginie Rapiat et des liens qu'ils ont effectués ensuite en classe avec des petits essais techniques qui en découlent, l'exploitation de certains des supports précisant la démarche de l'artiste, certains réseaux créés avec d'autres illustrateurs et des références dans l'histoire des arts.

On recherchera une pluralité de réponses, de démarches, voire de techniques, ainsi que la confrontation des regards pour finalement déboucher sur des choix individuels ou en équipe très réduite.

ENTREES	PROJETS / PROBLEMATIQUES PLASTIQUES
COULEUR	<ul style="list-style-type: none"> • Virginie Rapiat aime le rouge et s'en sert beaucoup, mais utilise aussi beaucoup d'autres couleurs, en contre-point. Pourtant, ses illustrations pour adultes sont noires, exclusivement. Comment, à l'aide d'une seule couleur, habiller un personnage, un objet, un animal, rendre la diversité d'un paysage ? • Deux personnages d'une histoire se rencontrent et leurs sentiments évoluent au cours du récit. Comment faire percevoir cette évolution par la couleur ? • Inventer une histoire à partir d'autres lues ou racontées. Pour cela, l'image va servir de support d'ambiance. Peut-on créer un univers coloré à partir de ce que l'on récupère, de ce que l'on collectionne ?
MOTIF	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque marque a son sigle, chaque adulte possède sa signature. Et si nous inventions le sceau qui nous différencie des autres, comme le font les orientaux ? Ne pas oublier qu'il va devoir être reproduit à l'identique... • Des personnages célèbres, des héros, des cantatrices, des femmes orientales habillées en kimonos, etc. frappent à votre porte pour faire de vous leur costumier, leur modiste. Montez votre défilé de mode avec des tissus aux motifs qui rendront jaloux les autres créateurs. • Vous illustrez une histoire dans laquelle les personnages découvrent un pays magique, aux arbres magnifiques, aux animaux fabuleux, tels que vous les rêvez. Tel le dragon de Virginie Rapiat, inventez votre bestiaire fabuleux, votre forêt des contes. • La maison, l'immeuble dans lequel ou laquelle j'habite, va se transformer, comme par magie. Des motifs vont l'orner de façon à ce qu'elle devienne telle que je la rêve. Et si je le souhaite, je pourrai faire sortir de cette habitation des gens dont les habits seront en accord avec ce lieu.
ONIRISME	<ul style="list-style-type: none"> • Dans mon quartier, dans ma ville, il s'est passé des choses bizarres. Il y a un « je ne sais quoi » de décalé, qui fait que cela ne ressemble pas tout à fait à la réalité. A partir de l'image de la réalité, comment représenter ce décalage ? • Dans les contes de randonnée, un personnage en rencontre beaucoup d'autres. Mais tout n'est pas dit dans l'histoire, et les images le montrent... elles peuvent même montrer tout à fait autre chose ! Comment générer de la surprise ou de la joie chez le lecteur ? • « Méconnaissable ! » Recette : prenons une histoire toute simple,

	<p>avec des événements tout à fait réalistes, des personnages connus, etc. Et transformons-là en introduisant des éléments étonnants, inattendus. Et pour l'image... il se produit la même chose, à tel point que le but sera de faire découvrir l'histoire de départ par les auditeurs, auxquels on présentera nos images en même temps que l'on racontera notre histoire !</p>
METISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> • Dans les illustrations de Virginie Rapiat, des êtres vivants se transforment en partie en objets ou éléments végétaux, dans une seule image. Mais cette métamorphose peut constituer en elle-même une histoire. A vous de la raconter et de l'illustrer, pas à pas. On peut déboucher sur des techniques extrêmement différentes (de maquettes en 3d, à des images fixes ou animées qui se succèdent, à présenter de façon inventive, comme de véritables éditeurs sur leur site...). • « Objets inanimés... vous êtes vivants ! » Un vent de folie s'empare d'objets de récupération qui sont associés pour produire bien autre chose pour... quoi justement ? Faire rêver ? Faire peur ? Faire rire ? • Les masques du commerce sont souvent bien peu inventifs, alors que les masques traditionnels produisent très souvent un effet sur nous. A partir de notre propre masque (technique de réalisation habituelle), comment mettre en évidence telle partie, réduire telle autre, déstructurer une troisième, etc. de façon à faire de notre visage une caricature, produire des effets étonnants... Carnaval n'aura qu'à bien se tenir !
NATURE	<ul style="list-style-type: none"> • Puiser dans la nature des petites choses qui deviennent des trésors. En faire des dessins, des photos pour les mettre en scène et les magnifier, réaliser le musée de la classe de notre vision de la nature, comme si nous en étions les metteurs en scène (le petit peut devenir énorme, il peut cacher l'immense, il peut être décoré, associé, etc.)... et réaliser le catalogue du commissaire d'exposition à l'adresse du public (autres classes, parents, lecteurs du site d'école, de sa feuille de chou...) • Jouer aux faux scientifiques : les découvertes de la nature donnent lieu à des présentations apparemment très sérieuses avec dessins, schémas légendés, description du contexte de la découverte, analyse et explicitation de l'intérêt de cette découverte... mais tout est inventé ! Les présentations peuvent être extrêmement variées, du faux herbier à l'exposition qui ressemble à celles du musée d'histoire naturelle, en passant par celle de Bibracte ! • Réaliser une collection plastique des œuvres de la nature : au-delà de la simple couleur, il y a bien d'autres critères de recherche et de regroupement (forme, aspect, place du vide, relief, aspérités, dessins internes, etc.). Ces regroupements explicités, on peut écrire à partir d'eux des évocations, des textes métaphoriques, et réaliser des illustrations qui peuvent nourrir ces textes. On peut aussi élaborer des formes visuelles pour mettre en valeur ces regroupements, soit en volume, soit en image. • La nature fait des bijoux ! Il suffit de les voir, de les assembler pour s'en rendre compte... A nous d'effectuer des assemblages et de les exposer, avant de réaliser le catalogue, comme si nous étions un célèbre joaillier parisien ou vénitien. Dépêchons-nous de préparer ces

	cadeaux.
LUMIERE	<ul style="list-style-type: none"> • La galerie du mystère : éclairons nos images ! La lumière peut permettre de montrer, de sublimer, ou de rendre étonnant... Sur des reproductions numériques ou papier, nous allons délicatement agir pour mettre en valeur telle ou telle personne ou chose et plonger le reste dans l'ombre... Cette galerie d'images devient le support pour un récit qui doit intégrer ces images dans l'ordre choisi par le ou les auteurs. Climat policier ou fantastique, tous à vos plumes ! • La classe devient le studio Harcourt et chaque élève est une vedette, une star ! C'est le moment de découvrir les secrets de la photographie, ainsi que ceux de la lumière. Parallèlement, s'inventer une vie de vedette, une biographie délirante, des faux articles de journaux... Chacun a droit à son press book, n'est-ce pas ?