

DEFI-LECTURE
2006/2007
Maternelle
Section des moyens/grands

Quelques livres pour une exploitation plastique

Prout de Mammouth

Auteurs : Noé Carlain Anna Laura Cantone
Editions Sarbacane

Logique de mise en page

C'est la mise en scène drôle de 24 pets d'animaux. Le dernier est celui annoncé dans le titre. Chacun fait l'objet d'une peinture sur les deux pages. Le blanc de la page n'apparaît plus. Le texte est en vers. La première partie est écrite en noire. La suite du vers est en couleur et légèrement décalée par rapport à la première partie. C'est une écriture cursive. La couleur du vers est en lien avec une couleur déjà existante dans l'illustration. Le prout de chaque animal est un gribouillage noir à la mine de plomb.

Chaque animal est mis en scène de façon comique. C'est la position dans l'espace des animaux, leurs sourires, leurs regards qui les rend comiques.

Pour animer le fond de la page, l'illustrateur emploie différentes techniques, la peinture, la couture, le collage de différents matériaux (éléments naturels - tissu – papier - perle – ticket – boutons – timbres – fil - ganse – laine – lettre – rubans- grillage..)

Chaque mise en scène est complètement indépendante. Ce qui fait l'unité est le texte récurrent dont la chute donne l'idée d'une mise en scène.

Technique

- Peinture
- Dessin
- Collage
- Couture

Exploitation pédagogique

- Créer d'autres mises en scène à partir d'autres animaux
- Associer la peinture, le collage de papier et d'objets avec le dessin
- Transformer le gribouillage en monstres, animaux fantastiques, bonshommes étranges
- Observer les yeux des animaux – en tirer les partis pris du dessinateur (des yeux ronds qui louchent - un œil plus grand que l'autre, très rapproché – des yeux fermés.)
- Analyser comment les peintres – les graphistes dans les BD donnent de l'expression par le regard à leur personnage
- Faire de même pour le sourire

- Créer des yeux de différentes sortes les associer de façon aléatoire ou choisie et les poser sur un visage- sur une forme.
- Créer des cadres autour des personnages
- Utiliser la machine à coudre pour faire des trous dans le papier – relier des papiers entre eux

D'autres références

Des albums

- « De la petite taupe qui voulait savoir qui lui avait fait sur la tête »
Werner Holzwarth Wolf Erlbruch
Milan Editions
- « Il ne faut pas habiller les animaux »
Judi Barrett Ron Barrett
Ecole Des Loisirs

Des peintres :

- Max Ernst
- Picasso (période des collages avant le cubisme)
- Braque(période des collages avant le cubisme)

UN CORPS DE REVE

Auteurs : Caroline Burzynski - Delloye

Editions Petitpol

Logique de mise en page

C'est un livre inventaire. A chaque page, l'auteur ajoute un élément supplémentaire pour constituer à la fin un corps de rêve. L'élément rajouté est en lien avec une expression de la langue française « la bouche en cœur – un chat dans la gorge.... ». Au fil des pages se constitue un personnage des plus hétéroclites et des plus insolites.

Sur la page de gauche, les dessins en couleur qui constituent le personnage s'ajoutent sur un fond totalement blanc. L'espace de la page va s'animer de bas en haut par des formes et des couleurs.

A la dernière page le personnage se disloque. L'auteur met en scène des éléments du personnage qu'il répète parfois et qu'il disperse dans toute la page blanche. Certains éléments ne se retrouvent pas dans la page finale comme la pie et l'homme.

Technique

- Peinture à l'eau
- Dessin

Exploitation pédagogique

- Créer des personnages fantastiques
 - en deux dimensions en associant des représentations d'objets (photos – gravure – peintures...)
 - en trois dimensions en associant des objets réels (voir Bernard PRAS)
- Disloquer les différents éléments d'un personnage et les remettre en scène différemment.

- Jouer avec la page blanche qui petit à petit va s'enrichir de couleur
- Partir de mêmes éléments de bases et organiser chacun à sa façon
- Créer des jeux de cartes avec des personnages qui ont par exemple tous le même ventre (la famille ventrue -) d'autres qui ont tous la même tête (la famille têteue). Décliner ainsi toute une galerie de portraits amusants qui peuvent faire l'objet de maintes séances de jeux et découvertes.
- Etudier les œuvres d'Arcimboldo et de PRAS
- Partir de certains passages de « Inventaire » de Jacques Prévert et le décliner de façon visuelle

D'autres références

Des contes à structure cumulative (les musiciens de Brême – Le p'tit bonhomme des bois – Le bonnet rouge...)

Des peintres

- Arcimboldo
- Bernard Pras
- Salvatore Dali

MON AMI INVISIBLE

Auteur : Annelies Schwarz

Illustrateur : Kveta Pacovska

Editions : Les 400 coups

Logique de mise en page

C'est l'histoire d'un rêve éveillé. Un petit garçon imagine un animal avec lequel il voyage. L'histoire fantastique est illustrée avec grand art.

Sur certaines pages, le blanc l'emporte sur toutes les autres couleurs. Sur d'autres, au contraire, il est réduit à un cadre autour d'une image dans laquelle des couleurs sombres (vert foncé et brun) jouent avec des blancs cassés, du rouge, du noir, du vert plus clair. Dans les dernières pages l'image dans un encadrement blanc occupe l'espace global.

Le rouge primaire est une couleur omniprésente dans tout le livre avec le vert qui sert de contrepoint.

Les personnages sont très particuliers et reconnaissables d'une page à l'autre. Ils ont en général : un nez pointu – des yeux en amande entourés de cils noirs avec une pupille ronde qui ne remplit pas tout l'espace de l'œil, l'iris est parfois coloré. Ils sont faits de lignes droites et de quelques courbes. Les traits sont précis et simples. Le costume de l'ami invisible ressemble à une peinture de Mondrian.

Des mots en allemand sont collés sur les personnages.

Pour marquer l'agressivité de certains personnages, la bouche est représentée, avec un nombre important de dents, deux fois : à l'endroit habituel dans le visage mais également sur le ventre.

Parmi les personnages agressifs, le monstre est à cheval sur une fourchette rouge ou blanche, dents vert l'avant.

Des dessins (cœur- escargot – visage...) ponctuent l'habit des personnages. Les chaussures à lacet et les bottes sont également des objets représentés de façon récurrente.

Une roue et une échelle sont dessinées dans presque toutes les pages.

La tulipe est présente de façon plus discrète dans certaines pages

Les personnages sont dans des positions plutôt statiques

L'ami invisible ressemble à un rhinocéros qui a des pattes avant d'animal et des pattes arrières d'homme chaussé

Technique

- Peinture
- Dessin
- Collage

Exploitation pédagogique

- Créer des personnages fantastiques
 - Avec des pattes d'animaux et des jambes et pieds d'humains
 - Créer des vêtements à partir de tableaux et en habiller des personnages
- Découvrir les peintures naïves des peintres de l'est
- Inventer des animaux qui pourraient voyager sur des objets de la vie courante
- Fabriquer des cadres pour mettre en valeur les animaux ou les personnages
- Utiliser des couleurs franches pour créer des personnages
- Donner un objet et le mettre dans une situation (voir l'échelle et la roue)
- Découvrir les peintures de Mondrian de Miro qui fonctionnent de la même manière

D'autres références

CD rom

- Théâtre de minuit, cédérom, Syrinx, d'après le livre de Kveta Pacovska (éd. Nord-Sud). www.cndp.fr/tice/animpeda/minuit/accueil.htm

Des peintres

- Peat Mondrian
- Joan Miro
- Paul Klee
- Peintres naïfs

CENDRILLON

Auteur –illustrateur : Kimiko

Editions : L'école des loisirs, collection Loulou et compagnie

Logique de mise en page

Ce livre fait partie d'une collection qui traite différents contes de notre patrimoine littéraire

(Les trois petits cochons – la petite sirène...). C'est l'histoire de Cendrillon vue par une femme française, Kimiko, dont la mère est japonaise et le père français. Cette double appartenance donne à ses ouvrages une qualité singulière.

Ce livre ressemble à un théâtre d'images bien connu au Japon, le kamishibai¹. La grande différence, réside dans le fait que le texte n'est pas écrit à l'arrière mais se trouve sur le bas du premier plan.

C'est un livre en carton dans laquelle la double page est organisée avec plusieurs plans qui se détachent les uns par rapport aux autres et donnent ainsi de la profondeur à l'image. Le principe est très simple et facilement réalisable avec des enfants. Par un procédé de pliage de carton de plus en plus petit (le premier plan étant le plus petit, l'auteur arrive à donner l'idée de la profondeur. L'auteur a créé trois plans. Le troisième représente le fond de la scène. Des éléments sont découpés sur le premier et le deuxième. Ils se détachent du fond et cachent certaines zones. Ainsi, l'une des sœurs est bien cachée derrière un paravent. Même l'arrière du premier second plan est illustré.

L'expression du visage est très simple. Les personnages ont un museau en guise de nez. Ils ressemblent à des souris. Les hommes ont un teint gris qui les rend plus proches de l'animal et les femmes un teint jaune. Ils sont cependant bipèdes et ont les attitudes des humains.

Les couleurs sont franches et vives. L'orange côtoie le rose. Le jaune, l'orange, le vert et le bleu sont présents en plus ou moins grandes proportions dans toutes les pages du livre. Pour représenter l'amour, l'auteur illustrateur utilise les fleurs roses et mauves.

Le premier plan est parfois présenté avec des découpages à l'intérieur de l'espace pour symboliser par exemple les branches des arbres.

Techniques

- Peinture : aplat avec cernes noirs de tous les objets et personnages
- Papier découpé

Exploitation pédagogique

- Observer et mettre en scène les différents plans d'un paysage
- Observer la montagne et montrer comment les plans deviennent de plus en plus clairs du fait de l'éloignement
- Découvrir les costumes d'autres époques
 - Voir les constantes / les variantes
- Fabriquer des petites scènes sur le principe des trois plans
 - Organiser un décor par découpage / collage
 - Mettre en scène les différents personnages
 - Faire des choix de couleurs
- Imaginer des personnages avec une tête d'animal et des attitudes d'homme (voir William Wegman)
- Découvrir la technique du papier découpé (voir technique du papier découpé sur fr.wikipedia.org/)
- Réaliser des cartes, des images à partir du découpage de papier plié (approche simple et rapide du papier découpé.)
- Réaliser des livres animés selon différents procédés (des caches qui se soulèvent - des roues qui tournent - des éléments qui se déplient...) site internet pedagogie.ac-toulouse.fr/ariege-education/sciences09/php/article.php3?id_article=23 - 50k
- Créer des scènes en volume dans des boîtes à chaussure

¹ Le Kamishibai est un théâtre d'images ; il est né au Japon il y a trois siècles. Posé sur une table, les volets du castelet en bois ouverts, la première image apparaît au centre, face au public, tandis que le texte correspondant se trouve sous les yeux du narrateur. Au fur et à mesure qu'il lit le texte, il fait coulisser les images.

Le Kamishibai est conçu pour un large auditoire, le narrateur pouvant ajouter des bruitages et un déguisement.

- Fabriquer des ambiances surchargées : couleurs criardes –accumulation de détails (les roses pour signifier l’amour)

D’autres références

Des albums

- Des livres animés
- La Maison hantée de Jan Peienowski Nathan
- Livre kamishibai
-

Des peintres

- William Wegman (des humains à tête de chien)
- Max Ernst

Autre :

- le kitsch

Voir site : fr.wikipedia.org/wiki/Kitsch

- Art populaire du papier découpé
- Le kamishibai

TOUS A LA MER

Auteur Brigitte Luciani –Illustrateur : Eve Tharlet –

Traducteur Géraldine Elschner

Editions : Nord-Sud

Logique de mise en page

Ce livre raconte l’histoire d’une maman qui veut aller à la mer avec son bébé, un parasol, un ballon, un livre, une tortue. Elle va essayer d’utiliser différents moyens de transport mais à chaque départ elle a oublié un des éléments. Une phrase récurrente émaille le livre « Mais …attends. Il en manque un. Devine lequel ? »

C’est un jeu de lecture d’image.

L’illustrateur utilise des couleurs pastel. Seul, l’enfant est dans un rouge très vif. Le ballon et le parasol se déclinent respectivement dans un orange affirmé et dans un jaune lumineux.

L’image est placée sur les trois quarts de la double page. Le quart restant est occupé par le texte écrit en noir sur un fond blanc. Alternativement, il se trouve sur la page de gauche et après sur la page de droite. Seule la page de garde de la fin du livre est occupée par l’image sur tout l’espace. Un gros point d’interrogation ponctue le livre d’une marque noire épaisse.

Certaines zones sont peintes avec la technique du papier mouillé sur lequel le pigment diffuse. Les autres parties sont peintes de façon très précise.

Technique

- Peinture à l’eau
- Crayon

Exploitation pédagogique

- Rechercher l’impact de l’eau dans la diffusion des pigments sur des surfaces papier - tissu
- Lire des images

- chercher des éléments précis
 - trouver l'intrus
 - chercher celui qui manque
 - chercher les erreurs
- Travailler le portrait :
 - les attitudes des personnages
 - les expressions
 - l'exposition (face – profil – trois quart – dos)
- Recréer une histoire avec d'autres objets – d'autres situations
- Faire des collections d'objets qui soient en relation avec un lieu (la montagne – la ville...)

D'autres références

Des albums

Livre sur l'accumulation

- « Armeline Fourchedrue » de Quentin Blake Gallimard jeunesse

Livre devinette

- « Bizarre, bizarre : les vacances à la ferme » Butchkow, R Gründ