Document généré le 24 avr. 2024 11:44

Québec français

Faire et voir l'image

Laurette Drouin

Numéro 82, été 1991

URI : https://id.erudit.org/iderudit/44884ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (imprimé)
1923-5119 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Drouin, L. (1991). Faire et voir l'image. *Québec français*, (82), 40–43.

Tous droits réservés © Les Publications Québec français, 1991

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

FAIRE ET VOIR L'IMAGE

LAURETTE DROUIN

L'image se situe au cœur même des arts plastiques. Cette discipline a pour domaine le faire, c'est-à-dire la concrétisation d'une idée dans la matière par une intervention habile de la main qui effectue les gestes propres à chaque technique. L'être puise dans ses sensations la source de son image: c'est l'étape du percevoir. Il dégage ensuite l'idée de son image et de celle des autres, en incluant les œuvres d'art: c'est l'étape du voir. Ces étapes composent la démarche disciplinaire.

Mes propos tenteront de mettre en évidence les principales orientations que véhiculent les programmes d'arts plastiques au primaire[1], au secondaire[2] et dans le guide pédagogique du préscolaire[3]. Ces documents souvent parcourus par les quelques personnes qui enseignent cette discipline restent méconnus de la population en général. Ainsi perdure certains préjugés faces aux arts plastiques. Il m'apparaît important que dans notre système d'éducation, les parents et tout le personnel d'administration scolaire reconnaissent la valeur formatrice des arts plastiques dans le développement de l'enfant.

SIGNIFICATION DU MOT «IMAGE»

Toute idée concrétisée dans la matière par des gestes plus ou moins contrôlés par la main et l'esprit et qui s'inscrivent dans une technique en arts plastiques (ex.: le dessin au fusain ou le modelage avec la terre glaise) donne lieu à une image. C'est grâce à des substituts visuels tels que la ligne, la forme, la couleur que l'image prend forme. Ces éléments du vocabulaire plastique sont organisés dans l'espace pour donner une image à deux dimensions comme en dessin ou en peinture ou à trois dimensions dès que l'image s'inscrit dans un volume comme en sculpture, par modelage, par façonnage ou par assemblage.

Le critère essentiel inhérent à l'image est l'authenticité. Pour que naisse l'image, tout individu, si jeune soit-il, doit puiser dans ses sensations pour y découvrir une façon personnelle d'agencer des formes et des couleurs qui traduisent son idée. «L'authenticité correspond, en art, à la beauté1». C'est la sensibilité créatrice de l'enfant concrétisée dans la matière qui lui confère cette valeur esthétique. Les solutions «clichés» aux problèmes de représentation d'un élément précis sont à proscrire (ex.: le *v* ou ou le *n* utilisé pour l'oiseau).

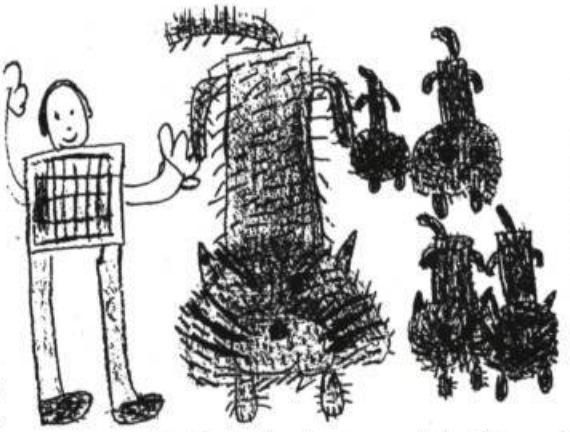
L'ÉVOLUTION DE L'IMAGE

L'image évolue selon un processus d'apprentissage qui est autonome et singulier dès le point de départ. Les premiers gribouillis de l'enfant sont le produit d'un geste moteur[4]. Ces gribouillis, d'abord incontrôlés, deviendront plus contrôlés de façon à respecter les limites physiques de la feuille. Puis, l'enfant leur attribue une signification. Une forme arrondie devient personnage, maison, chien, selon l'inspiration du moment. C'est l'étape du gribouillis historié. Même à ces débuts, les enfants se démarquent l'un de l'autre par leur façon de réaliser leurs gribouillis. De ces gribouillis germent la première image ou les premiers éléments qui représentent une idée (vers trois ou quatre ans).

La première image d'un enfant se distingue nettement de celle d'un autre enfant du même âge. Tous les deux, cependant, combinent les mêmes schèmes de base répertoriés par Rhoda Kellogg suite à l'analyse de milliers de dessins d'enfants de différents pays[4]. Ces schèmes de base qui servent à structurer leur image sont les suivants: la croix grecque (+), l'ovale (⬭), le rectangle (▭), le triangle (△), la forme irrégulière (⏢) et la croix en diagonale (×). L'agencement de ces schèmes varie sensiblement selon l'idée concrétisée : par exemple, le schéma du personnage diffère de celui de la maison, de l'arbre ou de l'animal (dessin1).

L'utilisation du schéma pour représenter une idée dans une image se poursuit jusque vers l'âge de dix ou douze ans environ, et même plus tard, quand l'évolution graphique est marquée de blocages ou de ruptures[5]. Vers treize ou quatorze ans, le personnage ne s'inscrit plus dans la combinaison de formes géométriques mais une ligne sinueuse marque le profil du visage et la courbure des épaules. Les personnages sont plus près de la réalité et présentés selon différents points de vue (dessin 2). Tout un cheminement reste à faire pour déboucher sur un style personnel qui caractérise le travail de l'artiste.

Le vocabulaire plastique qui sert à structurer une image se compose de lignes, de formes et de couleurs. Le langage plastique comprend aussi des lois de la composition (le rythme, l'équilibre, le mouvement, la dominante) et à quelques principes d'organisation picturale et spatiale : l'énumération, la juxtaposition, la superposition... L'utilisation de ces éléments donne lieu à une



Gabriel Bérubé, 3e année
École Mgr Valois

variété infinie d'images, selon le temps, l'époque ou la personne. Quarante mille ans d'histoire de l'art en témoignent. Depuis, l'image ne cesse de se diversifier et d'évoluer, des animaux qui ornent les parois des Grottes de Lascaux jusqu'aux œuvres qui alimentent nos musées d'art contemporain. L'image est divergente au point de départ et doit le rester pour conserver ses caractéristiques.

En effet, l'image ne répond pas à des règles immuables mêmes si certaines époques ont été assez fermées sur ce plan (ex. : l'académisme français du XIXe siècle). L'artiste se doit de faire évoluer l'image pour marquer son époque et pour traverser le temps.

LES FONCTIONS DE L'IMAGE

Les fonctions de l'image sont de représenter, d'exprimer et de symboliser une idée. Ces trois fonctions sont toujours présentes dans l'image, même dans celle du jeune enfant. L'image ayant comme objet la communication est abordée seulement à partir de la troisième année du secondaire dans la section art et communication du programme d'arts plastiques. Chacune de ces fonctions se distinguent des autres tout en s'interpénétrant. Voyons d'abord la représentation.

À titre d'exemple, l'enfant de six ans qui se représente à côté de sa mère par un dessin à la craie de cire délimite deux formes arrondies de différentes grosseurs par un simple trait de contour, puis il les juxtapose à la verticale, pour former le tronc de chaque personne. Des petites formes arrondies, des points ou des lignes courtes incluses dans la forme placée la plus haute sur la feuille tiennent lieu de traits du visage. Deux lignes verticales s'accrochent à la base de cette structure pour représenter les jambes, tandis que deux autres lignes placées latéralement à la partie supérieure de la plus grande forme arrondie servent de bras, au bout desquelles s'ajoute une forme rayonnée pour les mains et les doigts.

Ces formes et ces lignes agencées dans l'espace sont des substituts visuels qui servent à représenter le personnage. L'image réalisée au primaire, même de façon très habile, ne permet pas de distinguer l'enfant de sa mère ou d'une autre personne, à moins que cette information soit transmise verbalement.

L'*expression* dans l'image correspond à la façon dont la personne traduit les sensations dans les éléments représentés. L'expression est associée au style de l'artiste ou de tout individu qui réalise une image. Ainsi les traits courts et foncés qui percent à certains endroits le papier du dessin d'un enfant de cinq ans révèlent la dimension expressive : l'image est nerveuse, agressive, hésitante, etc. L'enfant peut sembler très calme en réalisant son dessin, mais l'image possède une vie en soi et chaque personne qui la regarde peut la voir différemment selon sa culture, son état d'âme ou son habileté à lire une image. C'est le caractère divergent de l'image.

Le *symbolisme* est présent dans chaque image. Le jeune enfant n'est toutefois pas conscient de la valeur symbolique de son image, tandis que l'adolescent de 15 ou 16 ans peut l'être, s'il a évolué normalement en arts plastiques. L'enfant qui crayonne tout de noir la forme dessinée qu'il associe à l'un de ses parents peut signifier sa disparition ou la séparation physique ou psychologique qu'il vit avec cette personne. Celui qui se représente tout petit parmi ses camarades de classe peut signifier le rejet ou l'isolement qu'il subit. Un seul arbre désséché peint dans une nature dénudée, comme *The Jack pine* de Tom Tompson, peut symboliser la solitude ou même la mort.

Chaque personne attribue des symboles personnels aux images. Parfois, c'est la couleur qui crée un effet particulier, à d'autres moments, c'est la combinaison des formes et des couleurs qui se concertent, comme dans l'œuvre d'Alfred Pellan intitulée *Jardin mauve*, où règne le mystère, la fantaisie.

À ces fonctions premières attribuées à l'image, vient se greffer une autre fonction qui est celle de la communication. Une image qui communique est celle qui transmet clairement un message et ce message doit être compris par le public cible. Cette forme d'image nécessite une très bonne compréhension des éléments du langage plastique et une habileté certaine à rendre une idée en image de façon significative. La caricature est un bon exemple de cette forme d'image. L'affiche publicitaire possède également une fonction de communication. Toulouse Lautrec s'est montré maître de l'affiche pour différents spectacles. Certains artistes ont utilisé leurs habiletés en arts plastiques pour communiquer des messages par

Marie-Élise Ahad, 1re année

leur image, à des moments critiques de leur vie. Ainsi, Goya a montré l'horreur de la guerre dans une série de dessins et de gravures, tout comme Picasso l'a fait à sa façon dans la *Guernica*.

Au primaire, l'enfant n'est pas habilité à réaliser une image qui communique un message, même si le fait de la réaliser constitue une forme de communication. Sa capacité de synthèse, sa connaissance du langage plastique et ses habiletés au plan des gestes et des techniques sont trop limitées. L'affiche ne lui est donc pas accessible. Il peut seulement réaliser une image qui représente une scène ou une situation en relation avec le thème donné (ex. : le carnaval de l'écol). Ainsi l'enseignement des arts plastiques se distingue nettement de l'enseignement d'une langue dont l'objet premier est la communication.

FAIRE L'IMAGE

L'étape du faire est essentielle dans la démarche pédagogique. Cette étape est précédée ou accompagnée d'activités perceptuelles qui servent à développer ou à enrichir l'image mentale que l'enfant possède de lui, des êtres réels ou imaginaires et des objets qui l'entourent afin de pouvoir les représenter.

En classe, le rôle du professeur d'arts plastiques consiste à aider l'enfant à puiser dans ses sensations l'idée qu'il désire représenter, exprimer ou symboliser. Différents moyens sont suggérés dans les programmes : l'observation directe ou indirecte (ex.<|> : regarder les maisons de l'autre côté de la rue), des exercices de mémoire (ex. : se rappeler une fête de famille), des exercices d'imagination ou d'invention (ex.: combiner trois parties d'animaux différents pour composer un monstre).

Au moment de ces exercices, la parole descriptive joue un rôle important pour faciliter la représentation mentale des éléments qui composeront son image, surtout chez les élèves qui sont plus auditifs que visuels. Les recherches de La Garanderie sur *les Profils pédagogiques*[6] sont particulièrement intéressantes à ce sujet.

L'étape du faire comprend deux parties : l'exercice de base et la réalisation. Le premier vise des objectifs spécifiques et sa durée est très limitée (5 à 10 minutes). Différents types d'exercices de base sont suggérés dans les guides pédagogiques : l'*exercice de libération* sert à rendre le geste plus souple, plus flexible (ex.: tracer de grands mouvements circulaires avec le doigt posé sur le papier) ; l'*exercice d'exploration ou de découverte* permet de se familiariser avec les outils, les matériaux ou les éléments notionnels qui sont objet d'apprentissage; l'*exercice de contrôle* sert à entraîner la main et l'oeil afin de pouvoir obtenir le résultat désiré (ex.: tracer des lignes droites parallèles) ; l'*exercice d'intégration* (au secondaire) associe un aspect de l'idée à représenter, aux gestes à effectuer selon la technique et les matériaux utilisés (ex.: trouver des façons de tracer des lignes et de les grouper afin d'obtenir un effet de mouvement en utilisant un pinceau et de l'encre de couleur).

L'exercice de base n'est pas nécessaire avant chaque réalisation, mais il est recommandé le plus souvent possible. C'est à cette étape que l'enseignante transmet les gestes qui sont propres à chaque technique, ce qui nécessite une formation adéquate dans la discipline.

Le *faire-réalisation* est l'activité proprement dite en arts plastiques. C'est le moment où la personne réalise son image. Trois composantes structurent l'image : le thème, le langage plastique, la technique. Le thème peut être choisi par l'enfant ou suggéré par l'adulte (ex.: ma famille). La technique peut être unique pour tout le groupe-classe (ex.: la peinture) ou à la discrétion des élèves. Certains aspects du langage plastique peuvent faire l'objet d'un apprentissage particulier (ex.: les couleurs claires et foncées). Mais le mode de représentation de chacun des éléments qui composent l'image relève toujours de la décision de l'enfant. Jamais l'enseignante ne doit montrer comment représenter un élément précis de façon à ce que l'enfant découvre son mode de représentation.

Le rôle du professeur d'arts plastiques consiste à aider ou à encourager l'élève dans sa façon de réaliser son image. Des étapes de travail bien définies permettent souvent d'obtenir de meilleurs résultats (exemple : représenter les baigneurs avant de colorer complètement l'eau). Des questions ouvertes suscitent parfois une plus grande élaboration du travail (exemple: Quelles sortes de végétaux entourent la maison où tu habites ?).

Youssef Sbeiti, 1re année
École Saint-Gérard

Les interventions faites auprès de l'élève pendant la réalisation en arts plastiques se doivent de respecter l'évolution graphique de l'élève et ses capacités motrices et intellectuelles. Une formation adéquate est nécessaire pour comprendre le processus d'apprentissage de l'enfant et les différentes composantes du langage plastique.

L'exploitation adéquate des lignes, des formes et des couleurs exige un entraînement basé sur une pratique intensive des différentes techniques en arts plastiques. L'exploitation des pleins et des vides dans un modelage pose des problèmes d'ordre spatial qui sont fort différents de ceux rencontrés dans l'agencement des couleurs contrastantes en peinture. L'enseignante qui ne maîtrise pas ces principes d'organisation peut difficilement aider le jeune à déceler ses problèmes ou renforcer positivement ses réussites.

VOIR L'IMAGE

Voir l'image, c'est dégager l'idée qu'elle renferme par la parole descriptive. Ce voir s'applique à l'image de l'enfant, à celle de ses pairs ou à l'œuvre d'art. Cette partie de la démarche pédagogique en arts plastiques est nouvelle dans les derniers programmes du MEQ tant au primaire qu'au secondaire.

L'enfant qui raconte son image à ses parents ou à l'enseignante prend conscience des éléments qu'il a pu représenter, des moyens utilisés pour les représenter et des sensations qui s'en dégagent. Lorsque l'adulte regarde l'image des enfants de son groupe-classe, il découvre d'autres façons de représenter certains éléments, puis réagit aux émotions que suscitent chez lui ces images. À partir du deuxième cycle du primaire, certains éléments du langage plastique sont aussi dégagés de l'image (ex.: les textures, les contrastes de couleurs).

Le *voir* porte également sur l'image de l'artiste. Des reproductions d'œuvres d'art de différents artistes d'ici et d'ailleurs sont présentées aux enfants à partir du préscolaire. Ce premier contact avec l'image de l'artiste est aussi important pour les apprentissages en arts plastiques que le fait de lire des ouvrages littéraires. *L'image de l'art* qui compose le matériel didactique de base en arts plastiques est un instrument pédagogique fort utile pour établir une certaine relation avec l'œuvre d'art. Les visites de musées devraient faire partie des activités intégrées au cours d'arts plastiques, dès le préscolaire.

L'enfant qui fait un cheminement continue, en arts plastiques, du préscolaire à la fin du secondaire, élargit sa connaissance des éléments traités dans ses images. Il affine les habiletés perceptuelles nécessaires à toute représentation d'un élément de la réalité ou du monde imaginaire. Il développe ses habiletés gestuelles chaque fois qu'il effectue un geste propre à l'une où à l'autre des techniques exploitées en arts plastiques pour réaliser son image. Il apprend à voir son image, celle de ses pairs et l'image de l'artiste pour en dégager des idées. Par ce voir, il peut devenir plus critique face aux nombreuses images qui l'entourent. L'enseignement des arts plastiques dans nos écoles primaires et secondaires ne vise nullement à faire de tous nos élèves des artistes, mais des êtres possédant une formation générale plus équilibrée de façon à exploiter les ressources de leur imagination. Les habiletés développées en arts plastiques peuvent leur servir dans une variété de métiers et de professions et même dans leur vie quotidienne.

Le problème majeur dans notre système d'éducation se situe dans les valeurs attribuées aux arts plastiques. Cette discipline est trop souvent négligée dans la pratique scolaire, d'où la nécessité de fournir une meilleure formation à ceux et à celles qui auront pour mission de l'enseigner. Faire et voir l'image nécessitent une pratique que le mot ne peut remplacer. Il existe certes une parole que l'enfant doit apprendre à s'approprier, mais celle-ci ne peut exclure le geste qui la crée.●

1. Ministère de l'Éducation, *Programme d'études, Arts. Arts plastiques* (n° de code : 16-2510), Québec, 1981.

2. Ministère de l'Éducation, *Programme d'études. Secondaire. Arts plastiques* (n° de code: 16-35001), Québec, 1982.

3. Ministère de l'Éducation, *Guide pédagogique. Préscolaire. Éveil aux langages artistiques à la maternelle*. Direction des programmes (n° de code : 16-1082), Québec, 1986.

4. Kellogg, R., *Analysing children's Art*, Mayfield Publishing Company, California, 1970.

5. Brittain, W.L., Lowenfeld, V., *Creative and Mental Growth*, 4e édition (1re édition 1947), The Macmillan Company, New York, 1964.

6. La Garanderie, A., *les Profils pédagogiques. Discerner les aptitudes scolaires*, Éditions du Centurion, Paris, 1989.