

Jean Paul Riopelle

Rêveries virtuelles

Fiche d'activité: **Le cadavre exquis**

P 2e, 3e cycles du primaire
S 1er cycle du secondaire

Les jeux surréalistes permettent de stimuler de nouvelles images personnelles par un jeu de déformations successives en dessin, rappelant le célèbre jeu du téléphone.

MISE EN CONTEXTE

*«Quand j'hésite, je ne peins pas.
Quand je peins, je n'hésite pas.»*

JEAN PAUL RIOPELLE

P

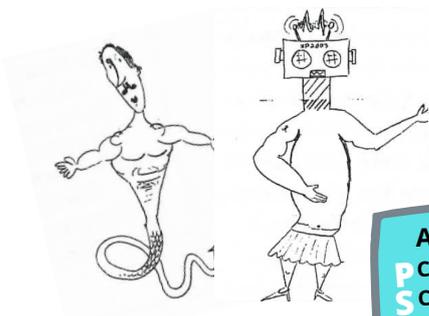
Lorsque Riopelle est jeune, il étudie le dessin et la peinture. Il apprend à planifier son travail afin de reproduire ce qu'il voit de manière précise. Adulte, Riopelle rencontre des professeurs qui l'emmèneront à comprendre qu'il existe **différentes manières de créer**. Il découvre les **surréalistes**, des artistes qui ne veulent pas montrer le monde tel qu'il est mais plutôt comme ils se l'imaginent. C'est une idée toute nouvelle à l'époque. Pour stimuler leur **imagination**, les surréalistes inventent des **jeux** de création. Riopelle aime l'idée de jouer avec la peinture et de créer un tableau librement, spontanément, sans savoir ce qu'il deviendra à la fin, simplement en se laissant porter par ses **intuitions**. Il peint de manière automatique, sans réfléchir. C'est «l'**automatisme**». Est-ce qu'il y a quelque chose que tu fais toi aussi de manière automatique, sans réfléchir? Brosser ses dents, respirer, marcher, rêver, etc. sont des actions que l'on fait sans y penser. Les tableaux automatistes de Riopelle sont des abstractions. Ils sont faits de formes, de couleurs et de textures, sans chercher à reproduire la réalité. Les tableaux ne montrent pas le monde tel qu'il est vu, mais plutôt comme Riopelle le ressent. Amateur de chasse et pêche, Riopelle découvre les territoires nordiques du pays et les communautés qui y habitent, parmi lesquels il se fait des amis. Plusieurs titres de ses œuvres réfèrent à des noms autochtones. Il s'intéresse aussi à la pratique des jeux de ficelle chez les inuits qui consiste à former des figures à l'aide d'une ficelle autour des mains. Ces figures nommées **ayarauseq** représentent des animaux ou des objets du quotidien comme le phoque, la baleine, le caribou ou le harpon. Ces jeux de lignes inspirent Riopelle qui transpose ce motif dans ces tableaux.

S

Nous sommes après la Deuxième Guerre mondiale, une période charnière de l'histoire du Québec pendant laquelle la société se transforme profondément et où la religion a considérablement perdu de son emprise. Riopelle et ses contemporains sont initiés par Paul-Émile Borduas au mouvement **surréaliste** d'André Breton qui leur ouvre les portes vers une manière toute nouvelle de concevoir la production d'un tableau. Plutôt que de demander à l'artiste de reproduire le réel, le surréalisme propose au contraire de ne pas imiter de modèle ni d'avoir d'images préconçues. Ces idées nouvelles, ainsi que la profonde envie de s'affranchir des normes afin de trouver une **nouvelle façon de s'exprimer et de voir**, inspireront le mouvement de l'**automatisme** au Québec. Les artistes revendiquent pour la première fois le pouvoir de créer librement des œuvres modernes..

Cadavre exquis

20 minutes (dessin) 40 min (écriture)
Matériel à prévoir : Feuille de papier et crayons



Déroulement

Se préparer

- P** • Former des équipes de 3 participants
- Distribuer une feuille par équipe
- Démontrer comment plier la feuille en trois sections égales
- Expliquer le déroulement:

Chaque tiers de la feuille placée à la verticale sera consacrée à une partie de personnage:

- section du haut: la tête (corne, antenne etc.)
- section du centre : corps (torse, bras, ailes, nageoires, etc.)
- Section du bas: Jambe et pied (queue, palme, etc.)

Jouer

Participant 1

Le premier participant de chaque équipe débute dans la partie du haut en dessinant une tête tout en ajoutant des détails (yeux, nez museau, corne, etc.) Ne pas oublier de rappeler au participant qu'il doit dessiner à l'abri des regards.

Après avoir complété ce dessin, ce premier participant doit placer de petites marques afin d'indiquer où le second participant devra débiter son dessin dans la section du centre.

Il doit finalement plier sa feuille après avoir dessiné afin de cacher sa réalisation.

Le premier participant passe ensuite la feuille pliée au second participant.

Participant 2

Le second participant doit débiter son dessin à partir des marques en dessinant un corps tout en intégrant d'autres éléments (bras, ailes, nageoires, etc.). Après avoir complété ce dessin, il place de petites marques afin d'indiquer où le troisième participant devra débiter son dessin dans la section du bas. Il doit finalement plier sa feuille après avoir dessiné afin de cacher sa réalisation puis passe la feuille pliée au troisième participant.

Participant 3

Le troisième participant doit débiter son dessin à partir des marques en dessinant les jambes tout en intégrant d'autres éléments (pieds, une queue d'animal ou de poisson, etc. Il commence son dessin dans la section du bas. Après avoir complété sa partie, ce dernier déplie la feuille afin de dévoiler le résultat final.

- S** Suivre les mêmes règles du jeu que le primaire, mais imposer des éléments qui enrichissent la réalisation. Par exemple, des éléments du langage plastique: couleur, texture, motif, etc

Arts plastiques

P Compétence 1 – Réaliser des créations plastiques personnelles
S Compétence 1 – Créer des images personnelles

- Développer la créativité
- Permettre de collaborer
- Développer l'esprit critique face à une réalisation qui se compose du facteur ludique tel que le hasard

Différenciation pédagogique

- Expliquer, les mots, les expressions et les concepts plus difficiles
- Permettre la relecture de la consigne lorsque vient son tour
- S'assurer que l'élève comprenne bien la tâche
- Imposer des éléments précis à dessiner plutôt que de laisser le choix

Le projet de la classe

Notez, ici, la démarche de votre projet

