

# Jean Paul Riopelle

## Rêveries virtuelles

### Fiche d'activité **Le dessin communiqué**

**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

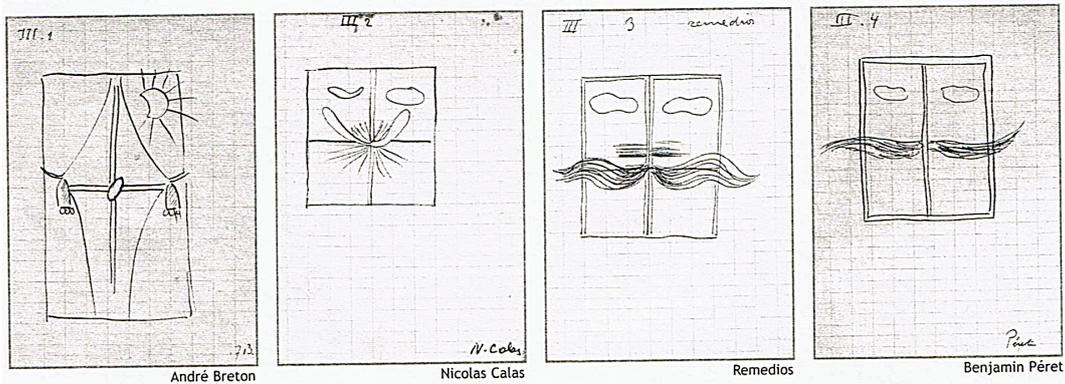
**P** Lorsque Riopelle est jeune, il étudie le dessin et la peinture. Il apprend à planifier son travail afin de reproduire ce qu'il voit de manière précise. Adulte, Riopelle rencontre des professeurs qui l'emmèneront à comprendre qu'il existe **différentes manières de créer**. Il découvre les **surréalistes**, 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.

# Le dessin communiqué

40 minutes

Matériel à prévoir : Feuilles de papier 21 cm X 27 cm et divers crayons



## Déroulement

### Se préparer

Former des équipes de cinq joueurs réunis autour d'une table ou assis par terre en cercle. Si tel est le cas, prévoir une surface rigide pour dessiner. Chaque joueur doit pouvoir dessiner librement sans être à portée de vue des autres.

Distribuer le nombre exact de feuilles à chacun. Ce nombre correspond au nombre de joueurs dans l'équipe. S'assurer que chaque joueur a autant de feuilles que le nombre de joueurs de son équipe.

Prévoir une feuille supplémentaire pour un tour d'essai. Ce tour permettra de vérifier la coordination des actions nécessaires au bon déroulement (ex: passer le dessin face caché à ton voisin de droite).

Demander aux élèves de numéroter leurs feuilles du côté face et d'ajouter leurs initiales au verso des feuilles.

Faire piger un thème différent à chaque élève, plus ou moins complexe en fonction de la capacité du groupe.

Exemples: *Par la fenêtre je vois.../ Par la fenêtre je vois un oiseau coloré et.../ par la fenêtre je vois un oiseau coloré, un pied de géant et...*

### Jouer

Laisser une minute aux élèves afin que chacun réalise un dessin d'imagination à partir du thème proposé en utilisant des formes simples et en occupant toute la surface de la feuille.

Au signal donné par l'enseignant, l'élève montre ensuite sa création à son voisin de droite pendant trois secondes, tandis que lui-même observe le dessin que lui présente son voisin de gauche. L'élève met ensuite de côté le dessin montré et prend une nouvelle feuille vierge.

Les élèves disposent à nouveau d'une minute pour représenter de mémoire ce qu'ils viennent de voir. Le jeu se poursuit ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs aient épuisé leur réserve de feuilles.

### Arts plastiques

**P** Compétence 1 - Réaliser des créations plastiques personnelles  
**S** Compétence 1 - Créer des images personnelles

- Développer et maintenir la créativité
- Stimuler la mémoire visuelle
- Développer la coordination œil-main

## Différenciation pédagogique

- Expliquer les mots, les expressions et les concepts difficiles
- Permettre un 2e visionnement de 10 secondes
- Former une équipe réduite et offrir du soutien à ce groupe afin d'assurer le bon déroulement
- Laisser plus de temps pour la tâche
- Demander de ne reproduire qu'un seul élément dont le participant se souvient

## Le projet de la classe

Notez, ici, la démarche de votre projet