

Jean Paul Riopelle

Rêveries virtuelles

Fiche d'activité: Jeux de ficelle

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

Le jeu de ficelle consiste en des figures créées à l'aide d'une cordelette nouée en boucle, entrelacée entre les doigts. On ne peut dire précisément quel peuple les a utilisés d'abord ou inventés, ni à quel moment dans l'histoire, mais on sait que ces jeux sont pratiqués partout à travers le monde. Dans le Grand Nord, les Inuits ont fait des jeux de ficelle un véritable art, élaborant des figures complexes que l'on peut exécuter à deux, quatre et même six mains.

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 jeu de ficelle autochtone

20 minutes

Matériel à prévoir : Ficelle synthétique de la grosseur d'un spaghetti, d'une longueur de 1 mètre.
Une ficelle par participant.



L'esprit de la ficelle (triptyque) 1971

PS **Arts plastiques**
Compétence 1 - Réaliser des créations plastiques personnelles
Compétence 1 - Créer des images personnelles

- Développer la créativité
- Permettre de collaborer
- Développer la motricité fine

Déroulement

P Se préparer

1er cycle

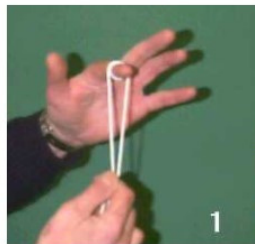
L'enseignante se pratique suffisamment afin que les figures se réalisent de façon automatique

Afficher les différentes manipulations afin de réaliser la figure de l'**œil du chat**

Distribuer une ficelle à chaque participant

Montrer les étapes de manipulation des ficelles en images afin d'en faciliter la compréhension.

Jouer



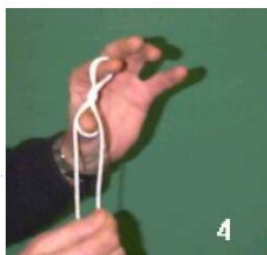
1 - Entourer l'index gauche.



2 - Passer les deux brins qui pendent de chaque côté du pouce.



3 - Tirer le brin qui entoure l'index et le faire passer autour du pouce.



4 - Placer les brins qui pendent de chaque côté du pouce. Tirer : L'œil du chat est fermé.



5 - Éloigner légèrement le pouce et l'index : l'**œil du chat** s'ouvre.

Déroulement

Se préparer

P

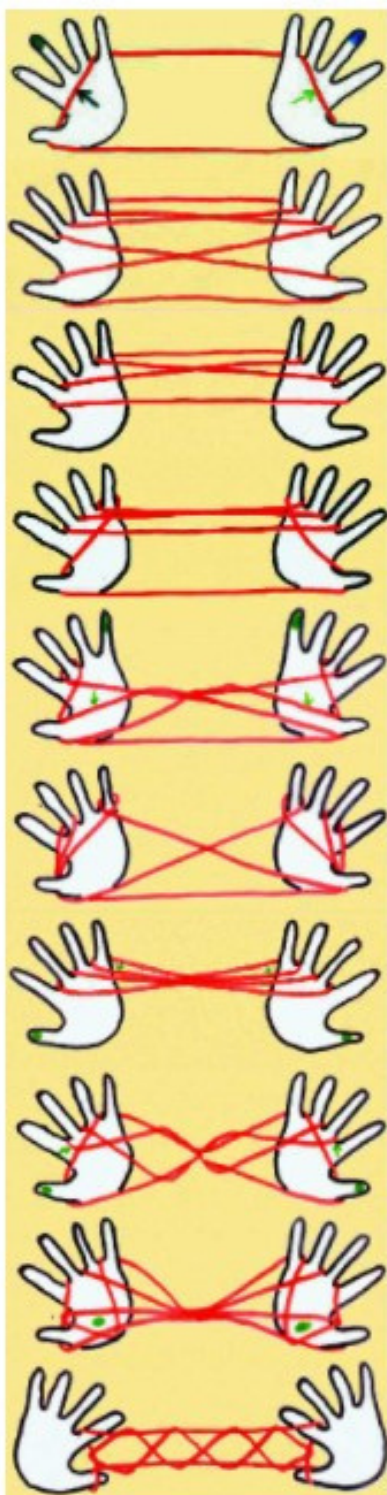
2e et 3e cycles

L'enseignant s'exerce afin de réaliser les figures aisément.

Pour apprendre les figures du berceau, des moustaches et de l'échelle:

- Afficher les différentes manipulations
- Distribuer une ficelle à chaque participant
- Montrer les étapes de manipulation des ficelles en images afin d'en faciliter la compréhension

Jouer



1 - Placer la ficelle derrière les pouces et les auriculaires de chaque main. Avec le majeur de chaque main, prendre les brins sur les paumes des mains opposées.

2 - On obtient le **berceau**. Lâcher les pouces.

3 - Avec les pouces, ramener le brin qui passe derrière les auriculaires

4 - Lâcher les auriculaires.

5 - Avec les auriculaires, prendre les brins marqués d'une flèche verte.

6 - Ramener les auriculaires et lâcher les pouces.

7 - On obtient les **moustaches**. (certains disent du chat). Avec les pouces, prendre par dessous les brins marqués d'une flèche verte.

8 - En s'aidant de l'autre main, prendre avec le pouce de la même main le brin marqué d'une flèche verte et faire passer par-dessus le pouce la boucle qui était déjà autour du pouce. Faire la même chose avec l'autre main.

9 - Placer les index dans les triangles marqués d'un point vert, lâcher le majeur et l'auriculaire et tourner les mains.

10 - On obtient une figure assez compliquée : l'échelle.

Déroulement

Se préparer

S 1e cycle du secondaire

L'enseignante se pratique suffisamment afin que les figures se réalisent de façon automatique

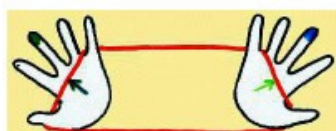
Afficher l'annexe démontrant les différentes manipulations afin de réaliser quatre figures différentes :

- Le berceau
- Le bol
- La tour Eiffel
- La libellule

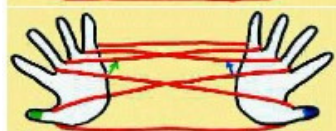
Distribuer une ficelle à chaque participant

Modéliser étape par étape le positionnement des mains et des doigts ainsi que les manipulations de ficelles afin de réussir les figures

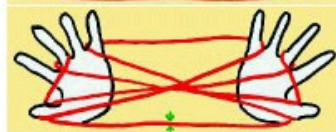
Jouer



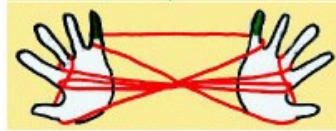
1 - Prendre une ficelle d'environ un mètre de long. Faire un noeud. La placer autour des doigts comme indiqué sur le dessin. Avec les majeurs, prendre les brins marqués par les flèches



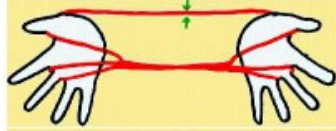
2 - On obtient le **Berceau**. Avec les pouces, prendre les brins désignés par les flèches.



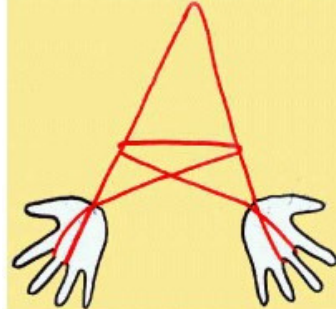
3 - Avec la bouche, saisir le brin à l'endroit marqué de deux flèches vertes et passer ce brin par-dessus les pouces.



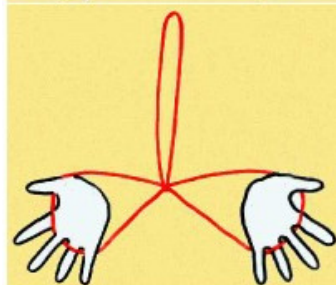
4 - Lâcher les auriculaires, retourner les mains.



5 - On obtient le **Bol**. Saisir le brin marqué avec la bouche, lâcher les pouces



6 - On vient de créer une figure que l'on appelle la **Tour Eiffel**.



7 - Placer la ficelle autour des doigts comme sur la figure, tirer légèrement sur la bouche, on obtient la **libellule**.

Différenciation pédagogique

- Expliquer, les mots, les expressions et les concepts difficiles
- Favoriser le travail en équipe de deux en permettant à un élève de travailler avec l'élève qui éprouve des difficultés
- Préparer une affichette qui indique le nom des doigts de la main

Le projet de la classe

Notez, ici, la démarche de votre projet