

PISTES PÉDAGOGIQUES

Fonds d'art contemporain de Montfort Communauté

Fictio et imago

Exposition de 8 œuvres de Lionel PRALUS, Noémie SAUVE, Maël LE GOLVAN, IHCAR, Corentine LE PIVERT et Nicolas GEROT, Claire ASTIGARRAGA et Sophie DANG VU Yuna AMAND, Mathilde RIVES
À partir de la grande section de maternelle



Maël Le Golvan, *Ecoumène*, 60 x 90 cm, tirage pigmentaire sur papier RC contrecollé sur dibon, 2017

L'aparté, lieu d'art contemporain



L'aparté est un lieu d'exposition d'art contemporain. Par la présentation de 5 à 6 expositions temporaires chaque année, L'aparté se veut avant tout un espace de création. Également lieu de résidence, l'aparté permet aux artistes invités d'y poursuivre leurs recherches et d'y proposer des projets d'exposition originaux qui peuvent donner lieu à une édition. Les expositions sont régulièrement accompagnées d'un clin d'œil Hors les murs sur le territoire. L'aparté propose un programme

de médiation auprès de ses publics, en particulier le public scolaire. Des visites et des ateliers pédagogiques sont proposés aux établissements scolaires toute l'année. Leurs contenus sont créés spécifiquement pour l'exposition en cours.

Situé sur le domaine de Trémelin, L'aparté, lieu d'art contemporain est une structure intercommunale de Montfort Communauté (Bédée, Breteil, Iffendic, La Nouaye, Montfort-sur-Meu, Pleumeleuc, Saint-Gonlay, Talensac).

Depuis septembre 2017, les établissements scolaires peuvent emprunter des œuvres produites à L'aparté. Elles sont accompagnées d'un contenu pédagogique. Le fonds est composé d'une cinquantaine d'œuvres multiples ou originales faisant l'objet d'un budget d'acquisition. La nouveauté pour 2022 est la création de 4 expositions thématiques composées chacune de 5 à 7 œuvres et/ou séries d'œuvres.

Fictio et imago

Fictio n.f (français fiction) :

- Création de l'imagination ; ce qui est du domaine de l'imaginaire, de l'irréel : Vivre dans la fiction.
- Ce qui n'a qu'une valeur, qu'une réalité de convention : L'égalité devant l'impôt est souvent une fiction.
- S'emploie comme apposition, avec ou sans trait d'union, pour désigner une activité, un domaine qui ressort de la pure imagination : Politique-fiction.

Imago n.f (français image) :

- Reproduction d'un objet matériel donnée par un système optique et, en particulier, par une surface plane réfléchissante ou un miroir,
- Représentation ou reproduction d'un objet ou d'une figure dans les arts graphiques et plastiques,

Les œuvres rassemblées dans cette exposition sont toutes empreintes de fiction, au sens large du terme. Que ce soit par une légende, par une mise en scène questionnant la frontière avec le réel ou encore par un texte apposé à une image influençant ainsi notre interprétation de celle-ci. Cette exposition nous invite à nous questionner sur ce que l'on voit et de quelle manière. Cette exposition « clef en main » propose une diversité de supports : photographie, sérigraphie, dessin, tissu.

I- Le rapport texte/image

1- Présentation des œuvres

Les bras à terre, Lionel PRALUS

L'artiste - Né en 1982 à Tours, Lionel PRALUS vit et travaille à Lille. Après des études d'Histoires des Arts et de Design, il se tourne vers la photographie et intègre l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs. Il développe un travail principalement axé autour du texte et de la photographie. Dans ce rapport, c'est l'idée même de récit qu'il soulève, la façon qu'ont les photographies de dialoguer avec les mots. Le texte crée un sens, l'image influe notre lecture, nous transporte dans un univers, une ambiance. Que ce soit lorsqu'il photographie les paysages de son enfance ou des catcheurs, il s'emploie toujours à nous présenter une réalité au fondations instables, prête à basculer. Seul ou au sein du collectif Faux Amis (Hortense Vinet, Lucie Pastureau), il continue ses recherches sur la mémoire et plus particulièrement la mémoire familiale, tout en s'interrogeant sur la place du photographe et la recherche d'une confusion volontaire dans la narration. Lionel Pralus, mène aussi tout au long de l'année des ateliers de sensibilisation et de création autour de la photographie et de la vidéo. Lionel Pralus est membre du studio hans lucas depuis 2012.

L'œuvre - A L'aparté, Lionel Pralus présente une série de photographies intitulée «Les bras à terre», prises sur le territoire de Montfort Communauté. Les paysages photographiés par l'artiste sont des paysages génériques, sans caractère pittoresque, sans séduction. Le journal de résidence est le cœur du projet. Il présente les réflexions de l'artiste au cours de sa résidence de création, sous forme de phrases courtes. Ces mêmes phrases, accompagnées d'une date, sont reprises en filigrane avec une typographie envahissante et fantomatique dans les photographies. Ces assertions nous aiguillent vers une interprétation subjective tantôt drôle, tantôt effrayante.



L'horizon de la ligne, Mathilde RIVES

L'artiste - Mathilde Rives est illustratrice. Son travail interroge les rapports entre langage et image par le biais du dessin. Elle recherche de nouvelles articulations entre les deux pour produire des formes. C'est une investigation dans le champ du langage pour y faire des jeux, des rapprochements et des détournements. Elle utilise les mots, les modes de paroles, leur propriété et leur sens comme premiers matériaux avant de les transposer en dessins. Ils donnent ensuite lieu à des formes de livres, d'animations ou d'installations. Elle alterne aujourd'hui entre travail de commandes et recherches personnelles au sein de l'atelier Pauline Perplexe, lieu de production et d'exposition géré par des artistes à Arcueil.

L'œuvre - L'artiste a développé cette œuvre autour du thème « Nos futurs », donc sur l'univers de la science-fiction. Elle y déploie, l'histoire d'une société où la communication a pris le pouvoir. Le langage n'est plus un outil, ni un moyen, mais une réalité autonome, un phénomène indépendant : toutes les paroles prononcées prennent forme, se matérialisent, et occupent l'espace. Les fautes se réalisent tout autant. Les expressions et les métaphores ont peu à peu disparu des conversations. La parole doit être efficace et ciblée. Ainsi, les individus, par manque de place, ne se parlent plus ou peu. C'est un monde où les individus croulent sous le poids des mots, ils sont empêchés d'agir. La pensée se cogne, se heurte à toute cette accumulation. Nous voilà dans un monde compliqué. Le seul avenir envisageable est donc en toute logique, un futur compliqué. Mais quelqu'un a entendu dire qu'il existerait un futur simple. L'enjeu est là : faire basculer le futur compliqué vers le futur simple. Mais comment s'y prendre pour dévier le futur ? Le bruit court qu'il faut le remettre dans le bon sens.



2- Pistes pédagogiques

Les objectifs de l'utilisation du rapport texte/image sont multiple et peuvent passer par différents prismes :

- Transmettre le regard de l'artiste : Ce sont des réflexions, des observations, des fragments de réalité. Cela aiguille le spectateur vers une interprétation subjective.
- Créer un récit, entre fiction et réalité.
- Interpeller le spectateur sur des sujets importants touchant à la liberté, au corps, à la guerre, à la haine...
- Introduire une dimension poétique, drôle ou déstabilisante. En utilisant l'écrit en décalage avec l'image notamment.
- Faire un pas de côté, créer quelque chose d'inattendu. En agencant des choses a priori banales, qui existent déjà d'une manière surprenante.
- Donner à voir le déconcertant, le surprenant, le déroutant, l'inconvenant, le drôle et l'irrévérencieux en tordant le cou à l'attendu, au consensuel, au politiquement correct

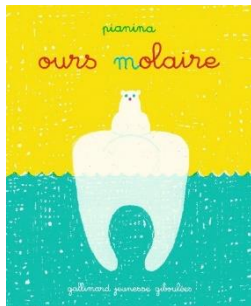
Autres artistes :



Géraldine Kosiak, *J'ai peur*, 1994. Ensemble de 82 dessins et 1 livre. Proche du *Je me souviens* de Georges Pérec (écrit en 1978), elle emprunte aussi à la poésie japonaise (celle du haïku) sa forme brève, minimale et immédiate. Géraldine Kosiak procède ici à un inventaire de toutes ses peurs. Par de courtes phrases et un dessin faussement naïf, l'auteure nomme et circonscrit le territoire de ses peurs, comme pour les affronter et les mettre à distance.

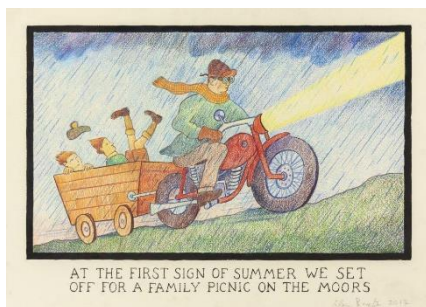
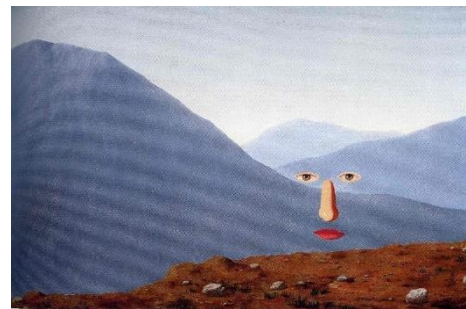
Harriet Russel, *Soixante choses impossibles à faire avant le déjeuner*, Ed. Grandes personnes, 2011.

Quelle est la longueur d'un bout de ficelle ? À quoi ressemble l'Univers ? Où est le milieu de nulle part ? Qu'est-ce qui est apparu en premier : l'œuf ou la poule ? Connaissez-vous les réponses à ces questions ? Si vous vous êtes déjà posé l'une de ces questions, alors ce livre est fait pour vous : un livre plein de choses impossibles, questions sans réponses, casse-têtes absurdes, idées saugrenues ! Un univers surréaliste, poétique, qui oscille entre des questions tout à fait sérieuses et des interrogations complètement farfelues.



Vincent Pianina, *Ours molaire*, Ed. Gallimard jeunesse, Coll. Giboulées hors série, 2014. Des jeux de mots qui bouleversent le cours de l'histoire. Une seule lettre change et tout est chamboulé : l'ours molaire, la bourse de cristal, le coulant d'air, etc.

René Magritte, *Tous les jours*, 1966. Peintre d'origine belge, associé au surréalisme, René Magritte (1898–1967) est le maître des énigmes. Connu pour ses toiles qui fonctionnent comme des rébus ou des métaphores, il met en évidence, avec humour et poésie, notre difficulté à faire coïncider la réalité du monde avec nos images mentales, en somme ce qui compose l'esprit humain. Magritte a développé un véritable alphabet pictural en usant de motifs récurrents : la pomme, l'oiseau, l'homme au chapeau melon, les corps morcelés... Ses images sont souvent cachées derrière ou dans d'autres images, alliant deux niveaux de lecture possibles, le visible et l'invisible.



Glen Baxter, 2003. Glen Baxter est un dessinateur britannique né en 1944. Célèbre pour ses dessins surréalistes et absurdes, c'est après avoir découvert le surréalisme et le dadaïsme (de Chirico, Picabia, Magritte, Ernst, Beckett, Roussel...) que Glen Baxter développe une appétence pour le nonsense, l'incongru, l'ironie. Jouant avec les associations entre textes et images, il agrémenté ses dessins de commentaires pour obtenir des effets de décalage. Au burlesque de la situation dépeinte répond le grotesque d'un commentaire énoncé le plus sérieusement du monde.

Peter Downsbrough est né en 1940 aux États-Unis. Son œuvre - sculpture, graphisme, photographie, vidéo, film, livre - est née d'un intérêt pour l'architecture et explore la relation complexe entre architecture, langage et typographie pour ne garder que l'essentiel.



Peter Downsbrough, *TOUR/ AU, DE, LA, LE, RE*, Tubes en acier et lettres peintes en noir. Musée en Plein Air du Sart-Tilman, Université de Liège. Liège, B., 2001-2007.



Peter Downsbrough
Unité de la, 1990. Rennes.

Sophie Calle est une artiste plasticienne, photographe, écrivaine et réalisatrice française, née à Paris en 1953.

Sophie Calle n'est pas théoricienne et laisse aux critiques le soin d'interpréter son travail, mais un récit accompagne toujours son œuvre. Plus que le titre ou la légende, il s'agit d'un compte rendu simple, facilement compréhensible, faisant partie intégrante de l'œuvre. Rapport, constat, l'écriture sobre, précise, au vocabulaire accessible, cherche à relater les faits de manière objective, sans analyse, ni argumentation. Elle se définit comme « artiste narrative ». Appliquée, elle travaille son style direct, épuré mais ne se considère pas comme écrivain. La dimension narrative de ses installations, mêlant photographies, textes et objets, trouve aussi sa filiation historique dans la première moitié de la décennie 70, où de jeunes artistes comme Christian Boltanski (*RécitSouvenir*, avril 1971), Didier Bay (*Mon quartier vu de ma fenêtre*, 1969-1973), Jean Le Gac (*Anecdotes*, 1974), proposaient « un art des gens, des choses et des situations, qui embrasse un vaste éventail de vie quotidienne réelle ou imaginaire ».



Sophie Calle,
Prenez soin de vous, 2007

Rero est un artiste français né en 1983. Il a étudié le design graphique au London College of Communication. Aujourd'hui, il vit et travaille entre Paris et Rio de Janeiro.

Ses œuvres s'exposent dans l'espace urbain comme au sein de musées tel que le Centre Pompidou à Paris, se rattachant à la fois à l'art urbain et à l'art conceptuel. L'art de Rero est reconnaissable à ses textes en noir barrés d'une ligne noire située sur le haut des lettres. L'artiste utilise la ligne noire pour provoquer un oxymore. Pour Rero, il s'agit d'affirmer une idée et en même temps son contraire. Il utilise la typographie Verdana créée par Matthew Carter pour écrire ses textes car elle est à la fois répandue et impersonnelle. Elle n'est pas connotée à un usage, contrairement à l'exemple de la typographie Times New Roman créé pour un journal et toujours très utilisée dans les livres. Elle marque également la neutralité de l'individu, et en l'occurrence celle de l'artiste, derrière l'écriture informatique.



HORS-SOL, Pavillon Carré de Baudouin, Paris, 2015

Ateliers

- **Le rapport texte/image**

Matériel :

- Fiche « storyboard » fourni par L'aparté
- Journaux
- Papier machine A4 ou A3 au choix
- Crayon graphite et crayon de couleur OU Appareil photo

Cycle 3 :

Construire une narration en partant de faits réels tirés de journaux locaux. Par le texte et par l'image, les élèves inventeront un récit fictionnel, et l'illustreront sous forme de dessins OU de photographie selon le choix de l'enseignant-e.

Si l'on fait un parallèle avec l'univers du cinéma, l'écriture d'un film commence par le synopsis : texte court qui expose les éléments principaux de la narration ; c'est en quelque sorte un résumé.

Les élèves compléteront directement le synopsis par un « story-board » qui apporte tous les éléments nécessaires au tournage, sous la forme d'une bande dessinée.

Le point de départ : le titre d'un article de journal, choisi pour son caractère neutre, à la manière de Lionel Pralus. À partir de cette phrase de titre, relatant d'un fait réel tiré d'un journal local, les élèves devront inventer un récit. La première partie de l'atelier consiste donc à sélectionner une phrase dans le journal et à l'intégrer dans un récit fictionnel.

Afin de faciliter la construction du récit, une page présentant des vignettes est distribuée à chaque élève (fiche « storyboard » fourni par L'aparté). Celle-ci est à compléter :

1- Un lieu 2- Un personnage principal 3- Un objet 4-5-6-7- Une action

Le récit construit à partir de ces indications est à inscrire sous les vignettes

Exemple : Titre extrait de Ouest-France, commune d'Iffendic : « La Gaule d'Iffendic : Lâcher de 85 kg de truites arc-en-ciel »

1- Un lieu : la rivière 2- Un personnage principal : un pêcheur 3- Un objet : une canne à pêche

4-5-6-7- Une action : une truite rose s'échappe sur un tapis volant

Récit possible : « La Gaule d'Iffendic : Lâcher de 85 kg de truites arc-en-ciel ». Un pêcheur affirme avoir vu une truite rose s'échapper de la rivière sur un tapis volant !

Cycle 2 :

Des titres d'articles de journaux seront sélectionnés en amont par un adulte. Par groupe (5 groupes), les élèves créeront un court récit, en partant du titre d'article de journal tiré au hasard. Chaque élève écrira et dessinera une partie du récit inventé en groupe pour former une œuvre collective.

- **Donner sa mangue au chat**

Matériel :

- Papier machine A4
- Pastel gras
- Ciseaux

CM1 – Collège :

L'atelier consistera en un travail de mise en couleurs de feuilles de papier dans lesquelles chaque élève découpera ensuite des formes qui illustreront une expression de la langue française, existante... ou inventée !
Donc mise en couleurs, découpage et collage pour un rendu proche du surréalisme et de l'absurde.

1- Discussion autour des expressions, choix d'expressions et invention d'expressions. Par exemple en faisant des « coquilles » : changer une lettre d'un mot et voir les conséquences que cela a sur la signification et la représentation.

« Donner sa **m**angue au chat » au lieu de « donner sa langue au chat »

COULEUR	ANIMAUX	NOURRITURE
<ul style="list-style-type: none"> - Avoir une peur bleue - Être blanc comme neige <i>Être blanc comme beige</i> - Être blanc comme un linge <i>Être blanc comme un singe</i> - Montrer patte blanche <i>Montrer natte blanche</i> - Être vert de rage <i>Être vert de nage</i> - Voir la vie en rose <i>Voir la mie en rose</i> - Avoir les idées noires <i>Avoir les idées poires</i> - Tirer à boulets rouges <i>Tirer à poulets rouges</i> - Donner le feu vert 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir un appétit d'oiseau - Donner sa langue au chat <i>Donner sa mangue au chat</i> - Avoir une mémoire d'éléphant - Bavard comme une pie <i>Bavard comme une mie</i> - Myope comme une taupe - Rusé comme un renard <i>Rusé comme un retard</i> - Avoir une fièvre de cheval - Être un ours mal léché <i>Être un ours mal séché</i> - Monter sur ses grands chevaux - Avoir la puce à l'oreille - Être muet comme une carpe <i>Être muet comme une harpe</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Aller voir un navet - Tomber dans les pommes <i>Bomber dans les pommes</i> <i>Tomber dans les tommes</i> - Couper la poire en deux <i>Couper la foire en deux</i> <i>Couler la poire en deux</i> - Pleurer comme une madeleine <i>Fleurer comme une madeleine</i> - Presser comme un citron <i>Presser comme un litron</i> - Être serrés comme des sardines - Raconter des salades <i>Raconter des balades</i> - C'est la fin des haricots - Haut comme trois pommes
<ul style="list-style-type: none"> <i>Donner le fer vert</i> - Avoir la main verte - Rire jaune <i>Rire faune</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Être muet comme une carie</i> - Un vent à décorner les bœufs <i>Un vent à décorner les œufs</i> - Avoir un caractère de cochon <i>Avoir un caractère de pochon</i> - Entre chien et loup - Avoir un chat dans la gorge - Poser un lapin <i>Poser un sapin</i> <i>Poser un latin</i> - Être mouillé comme un canard <i>Être mouillé comme un panard</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir la pêche - Avoir un cœur d'artichaut - Ne pas mettre tous ses œufs dans le même panier - Mettre du beurre dans les épinards - Pousser comme des champignons <i>Mousser comme des champignons</i> - En faire tout un fromage - C'est du gâteau ! <i>C'est du râteau !</i> - Ce ne sont pas mes oignons <i>Ce ne sont pas mes mignons</i> - Les carottes sont cuites

CORPS	AUTRE
<ul style="list-style-type: none"> - Tirer les vers du nez <i>Tirer les <u>m</u>ers du nez</i> - Ecrire comme un pied - Sourire jusqu'aux oreilles - Avoir les yeux plus gros que le ventre - Avoir la langue bien pendue <i>Avoir la langue bien <u>r</u>endue</i> - Avoir le pied marin <i>Avoir le pied <u>m</u>arin</i> - Manger sur le pouce <i><u>L</u>anger sur le pouce</i> - Avoir un cheveu sur la langue <i>Avoir un cheveu sur la <u>m</u>angue</i> - Être joli(e) comme un cœur - Jeter un œil - Courir ventre à terre <i>Courir <u>c</u>entre à terre</i> - Mettre les pieds dans le plat - Avoir un poil dans la main <i>Avoir un <u>p</u>ois dans la main</i> - Casser du sucre sur le dos <i><u>M</u>asser du sucre sur le dos</i> - Avoir la tête dans les nuages <i>Avoir la <u>f</u>ête dans les nuages</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Chanter comme une casserole - Tuer le temps <i><u>M</u>uer le temps</i> - Être cloué au lit - Lécher les bottes <i>Lécher les <u>m</u>ottes</i> - Trembler comme une feuille - Se retrouver les quatre fers en l'air <i>Se retrouver les quatre <u>m</u>ers en l'air</i> - Être dans la lune <i>Être dans la <u>l</u>uge</i> - Il tombe des cordes <i>Il tombe des <u>h</u>ordes</i>

- 2 - Préparation d'aplats de couleurs et de dégradés sur feuilles volantes avec des pastels gras.
- 3 - Réalisation des illustrations de façon individuelle, sur feuille A4, en collage avec les couleurs réalisées précédemment.

CP – CE2 :

1- En partant du livre jeunesse de Vincent Pianina, *Ours molaire* (Ed.Gallimard jeunesse, Coll. Giboulées hors série, 2014), les enfants mettront en images des locutions nominales (Une locution est un groupe de mots ayant les mêmes caractéristiques grammaticales qu'un mot seul), en changeant une lettre ! Le sens en devient absurde et son illustration parfois comique.

Cet atelier invite les enfants à jouer avec les mots et les images pour créer un décalage. Une lettre change, et tout est chamboulé : tapir volant, tresse-citron, bouse de cristal, coulant d'air, tennis de fable, mur d'escapade, tourte échelle, machine à foudre, tourte échelle, scène de crème, râteau pirate, crayon de coureur, arc en miel, poussin péteur, moulin à dent, bataille nasale...

- 2 - Préparation d'aplats de couleurs et de dégradés sur feuilles volantes avec des pastels gras.
- 3 - Réalisation des illustrations de façon individuelle, sur feuille A4, en collage avec les couleurs réalisées précédemment.

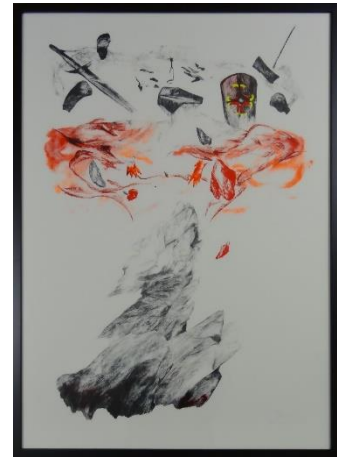
II – Représenter l’imaginaire

1- Présentation des œuvres

Le réveil, La Chambre au loup, Noémie SAUVE

L’artiste - Née en 1980, Noémie Sauve est une artiste plasticienne qui vit à Paris et travaille à Montreuil. Dessin, peinture, gravure, sculpture, installation, performance, Noémie Sauve a une approche artistique pluridisciplinaire. Énergiques et lumineux, les dessins de Noémie imaginent un univers décloisonné, libéré des figures imposées. Ainsi, elle réintègre les paillettes de notre enfance, crayonne sans contrainte figurative, manie la couleur au feutre fluo comme guidée par une sorte de magie contagieuse. Son travail se concentre actuellement sur l’animal et son environnement, les actions de l’un sur l’autre, leurs relations, leurs interactions. L’animal, comme un retour sur soi, infiniment sincère, fantasmagorique, rayonnant, tel un guide vers un ailleurs à partager.

L’œuvre - L’immersion au cœur du domaine forestier de Trémelin et des espaces naturels d’Iffendic, au plus près d’une vie animale extrêmement intense et d’un territoire riche en légendes a nourri un travail inédit et poétique. Dans cette sérigraphie Noémie Sauve met en scène un univers merveilleux où le loup tient une grande place. Des éléments réels sont mêlés à des éléments magiques ou irréels qui s’inspirent du folklore ou des légendes du territoire dans lequel l’artiste est immergé. Durant sa résidence à L’aparté, Noémie Sauve a recueilli des témoignages des usagers du domaine de Trémelin, elle a observé la nature, la population animale aussi bien sauvage que domestiquée, elle s’est imprégnée des histoires locales comme celle de la Chambre au Loup : La tradition orale rapporte que le dernier loup de la région vivait dans une grotte de la falaise. Un habitant du hameau de Boutavent, situé à proximité du vallon, raconte que sa mère, née en 1890, avait vu un loup sur le chemin de l’école de Saint-Péran. En observant bien les formes des rochers, on remarque la silhouette d’un loup, gueule levée vers le ciel. On raconte alors que chaque fois que la Bretagne est menacée, le loup se transforme en guerrier invincible. Dans la partie inférieure de la sérigraphie, l’artiste représente un chien/loup hurlant, ainsi que le rocher reprenant la silhouette de l’animal. Le chien, animal domestique, se transforme en loup, animal sauvage. Dans la partie supérieure de la sérigraphie, de nombreux symboles font référence au Moyen-âge, et plus précisément à l’âge d’or de la cité de Montfort-La-Cane, le 15ème siècle, lorsque la cité est à son apogée. Noémie Sauve a représenté le blason des seigneurs de Montfort, entre le 12ème et le 15ème siècle (D’argent à la croix de gueules ancrée de 8 têtes d’or), un heaume, une épée, des morceaux d’armure, pris dans un tourbillon coloré emportant des fragments de schiste pourpre.



Le Taureau Bleu, Claire ASTIGARRAGA et Sophie DANG VU

L’artiste - Claire Astigarraga est illustratrice et sérigraphe à Nantes. Elle dirige le studio de création InkFactory, studio de créations graphiques. Depuis près de 10 ans, sa passion des voyages et sa fascination pour l’univers maritime l’ont emmenée autour du monde, à la recherche d’inspirations, de rencontres, de cultures. Au cours de ses pérégrinations, elle s’est particulièrement intéressée aux récits, contes et légendes des différents pays traversés. Sérigraphe autodidacte, elle utilise régulièrement cette technique aux tons directs puissants pour retranscrire ses dessins, ce qui ne l’empêche pas d’ouvrir son répertoire, interrogeant de nombreuses techniques picturales et mêlant les inspirations.

Sophie DANG VU est diplômée des Arts Décoratifs de Paris (ENSAD) en 2012, Sophie Dang Vu a séjourné et travaillé plusieurs mois à Sao Paulo, au Brésil, avant de revenir s’installer en France. Actuellement elle vit et travaille à Paris, en tant qu’illustratrice et graphiste. Son parcours professionnel et artistique a évolué avec en toile de fond la technique de la gravure et de la sérigraphie. Son style coloré et poétique est empreint de l’imagerie populaire de deux pays qu’elle connaît bien, le Brésil et le Vietnam.

L'œuvre - Claire Astigarraga et Sophie Dang Vu collaborent régulièrement sur différents projets artistiques. Dans le cadre de la résidence à L'aparté, elles conjuguent une fois de plus leurs univers, autour de la thématique des animaux légendaires bretons et



de l'illustration de l'un des contes de Brocéliande, Le Taureau Bleu. Claire Astigarraga et Sophie Dang Vu ont illustré le conte de Brocéliande Le Taureau Bleu en 16 dessins utilisant la même gamme de couleurs : orange, vert, bleu et blanc. Ces dessins font l'objet d'une édition. Le Taureau Bleu est un conte dans lequel une petite fille de Saint-Léry et son taureau vivent des aventures merveilleuses et cruelles en forêt de Brocéliande. Adaptation du texte original de Jean Markale par la conteuse Noémie Truffaut

2- Pistes pédagogiques

L'Animal n'est rien de moins que le premier sujet de l'histoire de l'art. Tout a commencé avec les peintures pariétales du Paléolithique et son défilé de bisons et de mammouths, à Lascaux et autres grottes ornées. Depuis, la représentation animale n'a cessé d'inspirer les artistes de tous les continents et tous les styles. On pense évidemment aux divinités égyptiennes, à l'art héraldique, aux études d'animaux de la Renaissance italienne à la peinture du 19ème siècle (De Vinci et les chevaux ou Delacroix et les fauves), en passant par les natures mortes, de Chardin à Soutine.

La représentation de l'animal sauvage et de l'animal domestiqué permet d'évoquer des sujets divers comme le rapport de l'homme à son environnement, la liberté ou la privation de liberté, l'animalité en chacun de nous...

L'animal sauvage fascine. Gustave Courbet a représenté de nombreux cerfs, Eugène Delacroix (1798-1863) des tigres, Léonard de Vinci (1452-1519) des chevaux... La représentation de l'animal sauvage nous met face à notre propre animalité.

Omniprésente dans l'art contemporain, la figure animale ne cesse d'occuper les esprits d'artistes comme de spectateurs. Parfois sacrée, parfois bafouée, l'image bestiale est toujours un thème qui fascine.

La représentation de l'animal domestiqué, voire enfermé, nous amène à nous interroger sur notre rapport à notre environnement, à notre liberté, à notre condition humaine.



Gustave Courbet (1819-1877), *Le cerf à l'eau*, 1861. Huile sur toile, 220 × 275 cm, Marseille, musée des Beaux-Arts.



Gilles Aillaud (1928-2005), *Les pingouins*, 1974. Lithographie (63x40) tirée en couleurs sur vélin Rives (74x54)

Par exemple, le peintre Gilles Aillaud représente, à partir de 1963-1964, des animaux seuls dans des zoos, enfermés dans des cages, des enclos, des verrières ou derrière des grilles, et qui tendent, par mimétisme, à se fondre dans leur milieu. Ses tableaux animaliers traquent le moment fragile où l'immobilité du décor de zoo s'anime de la présence soudainement révélée d'une bête. Immobilisant l'instant, le peintre se propose non de décrire l'animal, mais de peindre sa relation avec l'espace qu'il habite.

Ateliers

• Raconter

Le point de départ est le même pour les deux ateliers proposés aux élèves : pour les CM1-CM2 et pour les CP-CE2. Le but de l'atelier est de raconter une histoire qui se déroule dans une forêt de papiers. Pour cela, deux éléments sont nécessaires : un décor et des personnages. Le fond est libre est imposé – une forêt – mais les possibilités sont larges : quel genre de forêt ? Européenne, tropicale ? Quelle saison ? Pour les personnages, les enfants sont libres de choisir le ou les animaux qu'ils ont envie de représenter.

Les élèves doivent n'utiliser que trois couleurs qu'ils choisissent au préalable.

Durant l'atelier, l'histoire va se construire petit à petit, en même temps que se compose le paysage dans lequel les animaux prennent place.

Pour éveiller l'imaginaire l'enseignant-e peut faire cet atelier après une -série de- lecture de conte. Cette lecture peut aider ou bien peut être la base de l'atelier.

CM1-CM2

Matériel :

- Feuille A4 160g
- Des feuilles de couleurs
- Des ciseaux

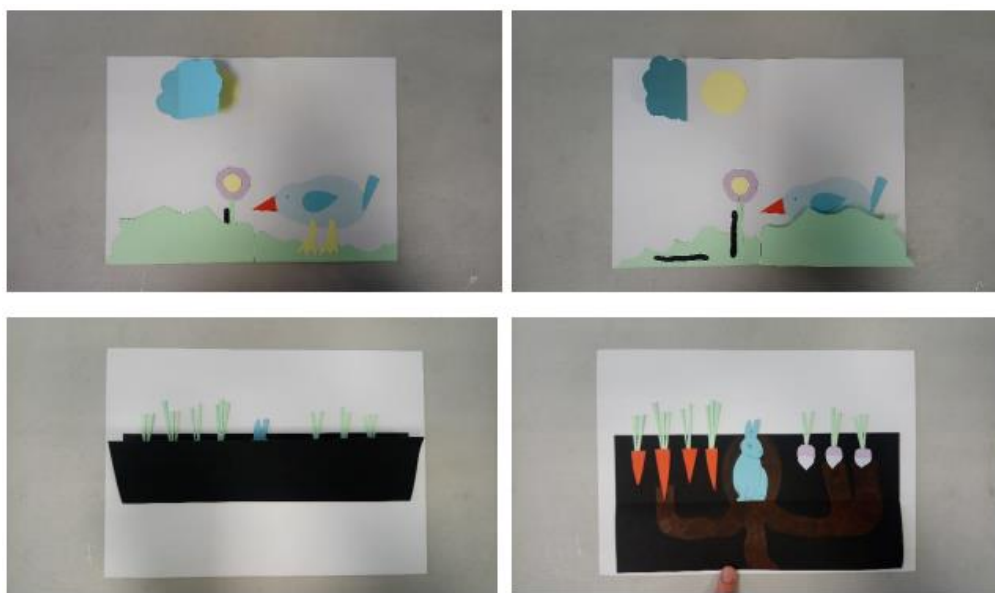
Pour raconter une histoire, voici le troisième élément propre à cet atelier : créer des interactions entre les formes découpées grâce à la superposition des plans. La réalisation finale de l'atelier consiste en une carte rappelant la forme de l'objet-livre car la superposition des silhouettes découpées se manipule comme les pages d'un livre pour progresser dans l'histoire. De plus, sur la carte fermée, l'enfant peut aller encore plus loin et créer une page de couverture avec le titre de l'histoire.

Durant l'atelier l'enseignant-e peut montrer des astuces pour découper facilement un paysage : un buisson, un terrier, un arbre... éléments qui seront très utiles pour donner de la **profondeur** à leur environnement.



CP-CE2

L'effet de surprise : pour jouer à deviner ce qui se cache et donner envie de soulever le rabat, laisser dépasser une petite partie de l'image est une très bonne astuce.



Quelques légendes Bretonnes :

Le Bugul-noz Le Bugul-noz (en breton vannetais) ou Bugel-noz, « enfant de la nuit » ou « berger de la nuit », est une créature nocturne du légendaire breton, proche du lutin et du loup-garou, et connue pour se présenter sous la forme d'un berger métamorphe portant un large chapeau. Surtout attaché au Vannetais, qui forme l'actuel Morbihan, il est mentionné depuis le 17^{ème} siècle et peut-être issu des créatures du type « appeleur » de la nuit. Des créatures qui interpellent les voyageurs, tantôt pour les attirer dans des pièges, tantôt pour les avertir de dangers. La tradition populaire parle de la crainte qu'il inspire et des moyens de s'en protéger. Il aurait pour fonction de prévenir les bergers attardés de l'arrivée des hordes nocturnes, et de les pousser à regagner leur foyer. Les mères bretonnes effrayaient jadis leurs enfants en l'évoquant.

Potre penn er lô A Quiberon, le Potre penn er lô propose au voyageur de traverser le gué sur son dos. Mais arrivé en pleine mer, il jette son passager dans les flots tumultueux et ce dernier se noie. Le Potre Penn er lô fait partie des créatures dites « appeleurs », qui sévissent en Bretagne, appelant les voyageurs à la nuit tombée, souvent pour les faire tomber dans des pièges. Dans l'exposition, les artistes ont imaginé sa métamorphose en un poisson maléfique évoluant dans les profondeurs sous-marines, lorsqu'il ne se promène pas sur la grève à tenter les voyageurs.

Le March-Malaen ou cheval Mallet Les chevaux de mort ou de cauchemar hantent le folklore celtique. Le March-Malaen (malaen : latin malignus) est un des trois fléaux de l'île de Bretagne. Il est cité comme un cheval maléfique associé au Diable et à la sorcellerie. Dans une des nombreuses versions la créature était capable de traverser la mer, ou encore elle avançait à une « vitesse d'escargot ». Il se présenterait comme un magnifique cheval blanc qui apparaît soigneusement sellé et bridé, au milieu de la nuit, face à un voyageur fatigué par une longue route. Il représente alors une tentation pour celui-ci. Si le voyageur enfourche cette monture, sa chevauchée se termine au matin par sa mort, le cavalier est jeté à terre, et meurt généralement sur le coup. Il peut être piétiné à mort par sa monture, jeté dans un précipice ou, le plus souvent, noyé dans un point d'eau. Des traces de sabot « à la forme étrange » peuvent être retrouvées à côté du corps.

La bête de Brielles Autrefois, en Bretagne, on racontait que de temps en temps, on rencontrait la nuit du côté de Brielles une bête terrifiante. Suivant les nuits, elle changeait d'apparence. Ainsi, certains disent l'avoir vu sous la forme d'un mouton noir, d'un chien, d'un cheval gigantesque... La bête de Brielles renverse toutes les personnes qu'elle rencontre sur son chemin, et ne cherche qu'à lutter, le soir, avec les gars du pays. Malheureusement, ces luttes sont presque toujours mortelles, pour les jeunes audacieux qui ont osé résister à cette abominable bête.

La Chambre au Loup Le vallon de la Chambre au Loup à Iffendic, abrite la légende du Loup Celte : « La silhouette d'un loup, gueule levée vers le ciel est inscrite dans un rocher et il est dit que chaque fois que la terre de Bretagne a été envahie par une troupe étrangère, le grand loup de schiste gris s'est métamorphosé redevenant alors un guerrier invincible

La cane de Montfort La légende de la Cane de Montfort se transmet depuis les années 1400, de génération en génération dans la cité de Montfort. La ville était d'ailleurs connue sous le nom de Montfort-la-Cane en souvenir de l'événement extraordinaire. Une jeune fille prisonnière du seigneur de Montfort se lamente. Elle prie Saint Nicolas pour échapper à son ravisseur et sauvegarder sa virginité ; le saint l'ayant exaucée, elle se retrouve miraculeusement transformée en cane, s'envole par la fenêtre de sa cellule et se pose sur l'étang du château. Par la suite, et durant plusieurs siècles, une cane sauvage vient tous les ans aux environs de la saint Nicolas d'été (le 9 mai), entre dans l'église suivie de ses canetons puis s'en retourne vers l'étang.

Le serpent Le serpent est un symbole universel que l'on peut retrouver dans de nombreux mythes et cultures. Aux yeux des Celtes, la Terre était un organisme vivant, la Grande Mère, d'où procédait toute vie. Comme un corps, la Terre était nourrie par tout un réseau d'artères cachées sous sa surface. Le réseau terrestre était parcouru par une énergie palpable. Cette énergie et les courants qui la portaient avaient un nom : la Wouivre, qui signifie serpent. Le serpent, de par sa mue, incarne également l'immortalité, la renaissance, la régénération. Ici, le serpent est représenté de manière déstructurée, symbolisant ainsi son immensité, par les ellipses entre les cadres

- **Créer un bestiaire imaginaire**

Matériel :

- Crayon de papier
- Crayon de couleur
- Aquarelle
- Stylo bic
- Fluos
- Paillettes
- Fusain
- Papier A4 épais (au moins 160g)
- Modèles d'animaux, de végétaux et de minéraux

Les élèves vont associer un animal et un végétal OU un animal et un minéral représentatifs du territoire/d'une légende.

Comment créer une imagerie fantastique ? Quelques idées pour créer un bestiaire, entre fictions et réalités, en mêlant :

- un cerf et des branches de pin/pomme de pin
- un sanglier et des branches de bouleau/de chêne
- un lièvre et une écorce
- un écureuil et des fougères
- une hermine et du lichen
- une corneille et du grès
- un chien et du schiste pourpre
- un blaireau et du poudingue
- une carpe et un nénuphar
- un chat et du lierre
- un mulot et des roseaux
- une vache et des ajoncs

Quelques modèles sont mis à disposition des élèves pour les aider à créer leurs animaux hybrides.

Quelques idées pour aller plus loin :

- Mettre en scène des contes et des légendes
- Créer un bestiaire de sorcellerie, un bestiaire féérique, un bestiaire maléfique ou bienfaisant
- Créer des animaux intergalactiques, des robots-animaux ou des animaux cyborg
- Réaliser une BD ou un court métrage mettant en scène une courte fiction contemporaine (Scénario, script, story-board, réalisation de décors, prise de vues, prises de son)
- Observer au microscope. Agrandir des animaux microscopiques (gigantisme).
- Collecter des images d'animaux géants. Les représenter en réduisant leur taille.

III – La fiction à partir du réel

1- Présentation des œuvres

Art lent, rime pâle, Corentine LE PIVERT et Nicolas GEROT

L'artiste - Corentine Le Pivert et Nicolas Gérot ont entamé leur collaboration en 2010 par le biais d'abord de la musique puis rapidement sous la forme d'un projet artistique commun où se mêlent rêves d'exploration, storytelling, bricolage, science-fiction des années 1950 et une certaine improvisation.

L'œuvre - Corentine Le Pivert et Nicolas Gérot aiment raconter des histoires, via différents médiums : édition, dessin, sculpture, installation, vidéo, performance. Le point de départ de leur projet à L'aparté est un échange épistolaire. Pendant plusieurs semaines, les artistes ont partagé par écrit leurs projets pour l'exposition, et ont construit un récit fictionnel directement inspiré des lieux. L'édition Correspondance traite de la disparition prochaine de l'univers. Alors que l'univers s'évapore, la seule zone visible est le lac de Trémelin, théâtre de différentes histoires où plusieurs personnages venant de mondes parallèles se croisent sans jamais se rencontrer : Arthur et Martha, Georges Brassens, une jeune fille, deux cosmonautes, des motards rockeurs... Anagramme de « L'aparté Trémelin », Art lent, rime pâle se situe entre message codé et carte géographique. La bannière en tissu représente le totem indiquant le nom de L'aparté et les rondins de bois installés au pied du bâtiment. Les deux feuilles de chêne symbolisent la forêt alentour



Ecoumène, Mael LE GOLVAN

L'artiste - Né en 1986, Mael Le Golvan vit et travaille à Rennes. Le système mis en œuvre dans l'ensemble de la pratique artistique de Mael Le Golvan est basé sur la mise en place d'oppositions. Au travers de photographies, d'installations, de son et de vidéos, il vient contredire le réel. Il semble se placer dans une posture de libre lecture / réécriture des éléments et signes de notre réalité, qu'elle soit naturelle, technique, sociale ou culturelle sans distinction, mais sa réécriture comme pour mieux activer la pensée va toujours à contresens. Les contradictions au sein de ses œuvres ont pour effet de produire des dynamiques créatrices de pensées et de formes esthétisées. Il y a également opposition entre apparence et réalité des œuvres, ainsi les éléments qui semblent les plus naturels relèvent en fait d'une réalisation technique, a contrario les éléments mécaniques ou utilitaires sont poétisés. La posture qui relie toutes ses productions oscille entre une forme de jeu enfantin, une naïveté feinte, et des retournements ironiques plaçant le spectateur entre sourire, doute et mélancolie.

L'œuvre - A travers la photographie « Ecoumène », prise de nuit, Mael Le Golvan amène le « regardeur » aux frontières de l'Écoumène (terres habitées / habitables par l'homme) et l'invite à découvrir des paysages paraissant appartenir à un autre monde. A partir de fragments de paysages, cadrés, composés, éclairés, Mael Le Golvan reconstruit le réel et nous invite à une redécouverte du domaine de Trémelin, empreint d'étrangeté. Parcourir les bois, la nuit venue, à la lumière d'une torche, c'est à cette expérience aussi incongrue que captivante que nous confronte cette photographie. Si les nuits d'encre, aux tréfonds de la forêt, évoquent généralement les apparitions cauchemardesques ou féériques, ce n'est pas à ces imaginaires que nous renvoient, avant tout, ces images. Il pourrait pourtant paraître évident de convoquer de tels univers dans une forêt bretonne voisine des légendaires terres Arthuriennes. Dans cette photographie, Mael Le Golvan exploite pleinement certaines spécificités de la prise de vue photographique et de la photosensibilité. L'éclairage artificiel et l'utilisation de la pose longue (plusieurs minutes d'ouverture du diaphragme) mettent en avant le caractère construit de l'image. Loin de l'instantané, il modèle ainsi un décor, procédant de la mise en scène théâtrale ou cinématographique. S'il y a bien basculement

de la banalité à l'enchantement, ce dernier n'est pas prioritairement celui de l'imaginaire ou du surnaturel, mais bien celui du jeu de mise en scène.

Le cyanotype est un procédé photographique monochrome négatif ancien, par le biais duquel on obtient un tirage photographique bleu de Prusse, bleu cyan. Le procédé a été inventé en 1842 par Sir John Herschel.



2- Pistes pédagogiques

Le genre fantastique

L'univers artistique de Corentine Le Pivert et Nicolas Gérot est marqué par la littérature et le cinéma fantastique et de science-fiction. Ces deux genres consistent à raconter des histoires reposant sur :

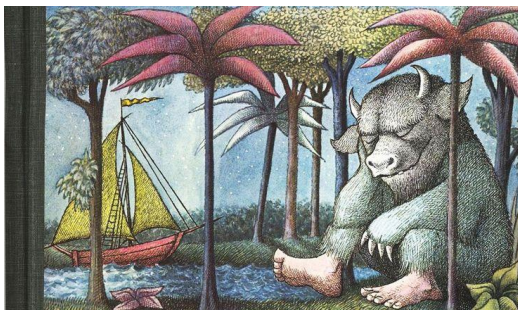
- l'irruption du surnaturel dans la réalité,
- des progrès scientifiques et techniques obtenus dans un futur plus ou moins lointain ou physiquement impossibles en l'état actuel de nos connaissances : voyage dans le temps, voyage interplanétaire ou interstellaire, colonisation de l'espace, rencontre avec des extra-terrestres, confrontation entre l'espèce humaine et ses créations, notamment les robots et les clones, ou de la catastrophe apocalyptique planétaire.

Ex. de film : E.T. l'extraterrestre, Star Wars, Le Cinquième Élément, Men In Black, Transformers...



Le fantastique est un genre qui s'adresse également aux enfants. Dans la littérature jeunesse, et ses adaptations au cinéma, les univers fantastiques sont très représentés.

Par exemple : Alice, dans *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, roman écrit en 1865 par Lewis Carroll, passe par un terrier de lapin pour atterrir dans le pays des merveilles. Dans la suite, *De l'autre côté du miroir*, le temps aussi bien que l'espace se trouvent inversés. Le nom d'univers « miroir » est utilisé pour désigner l'univers que parcourt Alice. Cet univers est inversé d'une manière absurde. Dans le livre de Maurice Sendak, *Max et les Maximonstres*, Max rejoint le pays des Monstres en traversant l'océan. Dans *Le Magicien d'Oz*, Dorothy arrive à Munchkinland, une contrée du pays d'Oz, dans sa maison emportée par une tornade. Dans *Le Monde de Narnia*, de l'écrivain irlandais C. S. Lewis, Lucy, Susan, Edmund et Peter Pevensie, quatre frères et sœurs, découvrent un monde enchanté en y pénétrant à travers une armoire. On peut encore citer de nombreux ouvrages et films qui jouent avec les mondes parallèles ou les mondes imaginaires.



Les décors naturels

C'est dans les légendes sylvestres que nombre de contes trouvent leurs racines. Fées mystérieuses, joyeux farfadets, faunes inquiétants... La forêt serait peuplée d'innombrables créatures. Du « Petit Poucet » au « Livre de la jungle », de « Blanche-neige » à « Boucle d'or » ... La forêt est l'un des décors naturels les plus utilisés dans les histoires pour enfants. En effet, celle-ci a toujours été un cadre privilégié pour les créateurs, un lieu magique où pouvaient se dérouler les plus belles histoires, les plus beaux contes.

La prise de vue photographique permet de créer des décors à partir d'environnements existants. Par le cadrage (sélection d'éléments, volonté de ne pas faire apparaître certains, gros plan ou plan large...), le temps d'exposition, le choix du moment auquel prendre la photographie (par temps de pluie, ou au contraire ensoleillé, le matin, le soir, en automne, en hiver...), le point de vue (plongée, contre plongée...) Mais aussi par des procédés techniques, notamment, la nuit américaine. La nuit américaine est une convention cinématographique, résultant d'une technique qui permet de tourner de jour des scènes d'extérieur censées se dérouler la nuit. L'effet de nuit se marque principalement par un ciel noir et un éclairage contrasté où ressortent les sources de lumière.

Comme pour la série photographique *Paysage hyperboréen* de Mael Le Golvan, réalisée en Islande en été, lorsque le soleil ne se couche jamais.



Autres artistes :

Reuben Wu (artiste britannique né en 1975) réalise des photographies intrigantes de paysages nocturnes, comme dans la série intitulée *Lux Noctis*. Pour la réaliser il ne se contente plus des conditions naturelles de lumière mais programme des drones auxquels sont attachés des éclairages qui illuminent de façon théâtrale des paysages désertiques en suivant un parcours prédéfini par GPS. *Lux Noctis* est une série de photographies représentant des paysages, dans la tradition de la photographie paysagère, mais influencée par les idées d'exploration planétaire, par la peinture romantique du 19ème siècle et par la science/fiction. Nous sommes submergés tous les jours par de belles images du familier. Reuben Wu imagine ces scènes transformées en paysages inconnus qui renouvellent notre perception de notre monde.



Benoit Paillé est un photographe québécois pour qui la photographie ne représente pas le réel, mais crée du réel. Véritable artiste de la lumière et des couleurs, il sculpte ses sujets – aussi bien des gens que des paysages vidés de toute présence humaine – pour leur apporter une nouvelle dimension, tantôt mystique, tantôt poétique, tantôt métaphysique. Dans sa série *Alternative Landscapes*, il place au centre de ses paysages et de ses cadres un rectangle blanc lumineux. Cette présence imposante et flottante au milieu de paysages naturels, sombres et isolés interroge et fascine. Dans ce projet, une forme concrète (le carré) est intégrée au paysage et donne paradoxalement à l'image un aspect surréaliste. Ces paysages alternatifs offrent une nouvelle lecture de la nature potentielle du paysage, de ses formes conventionnelles et de sa beauté, de sa simplicité ou de sa magnificence.



Atelier :

- **Réaliser des bannières.**

Matériel :

- Chiffon en coton blanc
- Feutres pour tissu
- Règle
- Crayon à papier
- Modèles de drapeaux
- Baguette de bois
- Colle bois/tissu
- Exemples de drapeaux

1 - Dans un premier temps, les élèves collent la baguette de bois sur la largeur de leur tissu avec une colle pour tissu.



2 - Ensuite, ils divisent leur bannière en s'inspirant de la façon dont les drapeaux sont composés en plusieurs parties. Dans chaque partie, ils devront représenter de manière schématique un trait caractéristique du lieu choisi. Quelques exemples pour Tremelin : - Loisirs et sport : pédalo, voile, randonnée, VTT, course à pied, accrobranche, équitation, tir à l'arc, kayak, baignade - Nature : arbre, fleur, oiseau, renard, blaireau, lapin, poisson, insecte - Les bâtiments : L'aparté, l'Office de tourisme, le restaurant, le centre Voile et Nature, les structures de jeux (bateau de pirate et château), l'épée d'Arthur

3 – Pour aller plus loin les élèves peuvent imaginer une histoire fantastique autour de leur bannière. Qu'est-ce qu'elle représente ? Quels sont les personnages ?

A écrire soit de manière individuelle, soit en duo ce qui leur permettra de créer cette histoire en s'écrivant des lettres comme Corentine Le Pivert et Nicolas Gérot. L'enseignant-e peut lire aux élèves l'édition en lien avec la bannière intitulée « *Correspondance* » .

- « **Promenons-nous dans les bois...** »

L'atelier consistera à réaliser des mises en scène photographiques inspirées de l'univers des contes, ayant pour décor des paysages extérieurs sélectionnés, pour leur évocations mystérieuses, en amont par les élèves.

- 1- Par petits groupes, les élèves inventeront une histoire en trois scènes en se basant sur les déguisements apportés (chaque élève aura apporté son déguisement préféré), et se déroulant dans un univers fantastique.
- 2- Une fois leurs « tableaux vivants » imaginés, les élèves, déguisés vont poser devant le décor extérieur choisi. Trois photos seront prises pour représenter le déroulé de l'histoire (nombre de photos à ajuster selon l'âge ou la difficulté)

Exemple :



Bibliographie

Disponible dans le réseau AVELIA

Contes

- *Bou et les 3 jours*, d'Elsa Valentin et Ilya Green, Ed. L'atelier du poisson soluble, Le Puy-en-Velay, 2008.
- *Le Petit Poucet*, Jean-Pierre Kerloc'h et Isabelle Chatellard, Ed. Didier Jeunesse, Paris, 2001.
- *Dans la forêt profonde*, Anthony Browne, Ed. Kaléidoscope, Paris, 2004.
- *Blanche Neige*, Benjamin Lacombe et Suzanne Kabok, Ed. Milan jeunesse, Toulouse, 2010.
- *Le Petit Chaperon rouge*, Dedieu, Ed. Seuil Jeunesse, Paris, 2011.

Contes et légendes et leurs créatures fantastiques

- *Croyances et superstitions en Bretagne*, James Eveillard et Patrick Huchet, Editions Ouest-France, Rennes, 2004.
- *Contes et légendes, Légendes de Bretagne*, Yves Pinguilly et Joëlle Jolivet, Editions Nathan, Paris, 2011.
- *Créatures fantastiques*, Jean-Baptiste de Panafieu (Auteur) et Camille Renversade (Illustration), Editions Plume De Carotte, Toulouse, 2017.
- *Le merveilleux, L'imaginaire et les croyances en Occident*, Michel Meslin, Editions Bordas, 1984.
- *La grande encyclopédie des lutins*, Pierre Dubois, Roland Sabatier, Claudine Sabatier, Editions Hoëbeke, Paris, 1992

Les animaux

- *Monstres et animaux fantastiques*, Pascal Dubois (dir. artistique, réalisateur) Collection(s) : La puce à l'oreille
Résumé : Document sonore. Devenez l'espace d'un instant le gardien d'un zoo pas comme les autres : basilique, licorne, amphibène, vivre et même le dahu vous y attendent ! Frissonnez aux aventures du prince serpent ou savourez les espiègleries de la chèvre d'or. Avec ces contes et ces conteurs, vous trouverez ici de bons guides pour croiser le chemin de ces animaux fantastiques qui ont marqué notre imaginaire collectif.
- *Bestioles*, Olivia Sautreuil Editeur(s) : Bayard Jeunesse Collection(s) : Album. 2018.
Résumé : Vingt portraits de bestioles hautes en couleur qui sont autant de petites histoires croquées en quelques phrases rythmées. L'enfant rencontre tour à tour Monsieur Boulbamar, le crapaud bavard, Madame Irma, la coccinelle prestidigitatrice ou encore Monsieur Félafla, le chat voleur.
- *Les bêtes biscornues, saugrenues, toutes nues*, Jean-Baptiste de Panafieu. Editeur(s) : Gulf Stream Collection(s) : Dame nature. 2013.
Résumé : A partir de 9 ans. Une présentation de 30 espèces animales peu connues, avec des caractéristiques physiques surprenantes : le rat-taupe, l'aye-aye, le pangolin, ou encore le caméléon cornu.
- *Les animaux de Lascaux*, Muriel Mauriac, Editeur(s) : Circonflexe. Collection(s) : Aux couleurs du monde. 2015.
Résumé : Une découverte du bestiaire préhistorique à travers les figures peintes il y a environ 18.000 ans par les hommes de Cro-Magnon, dans la grotte de Lascaux : des chevaux, des bisons et des aurochs. L'auteure, conservatrice de la grotte, étudie les animaux représentés en restituant le contexte préhistorique et archéologique de Lascaux.

- *Le livre des animaux magiques*, Fleur Daugey. Editeur(s) : Ed. du Ricochet. Collection(s) : Les canoës du Ricochet.2019.
Résumé : Présentation des pouvoirs magiques que les hommes ont prêté aux animaux depuis la nuit des temps, à travers le monde. Le colibri était ainsi un messenger des pensées chez les Mayas, la libellule était assimilée aux valeurs des samourais au Japon et le caméléon avait la faculté de guérir les maladies de peau chez les Bobo du Burkina Faso.
- *Etonnant bestiaire*, Michèle Mira Pons. Editeur(s) : Actes Sud junior. 2010.
Résumé : A partir de 9 ans. De A à Z, ce bestiaire conjugue photos et illustrations pour évoquer les singularités des animaux, leurs exploits et les applications scientifiques qu'ils peuvent inspirer.

Photographie

- *Clic ! - Le manuel des petits photographes*, Lumi Poullaouec. Éditions Eyrolles, 2016.
Résumé : Nouvelle édition d'un ouvrage édité il y a plusieurs années sous le titre Manuel du photographe en herbe. On retrouve les mêmes personnages, Olaf le renard photographe qui apprend la photographie à son ami Gustaf la souris. Idéal pour les 5-8 ans.
- *Mission Photo pour les 8-12 ans*, Anne-Laure Jacquart, Éditions Eyrolles, 2015.
Résumé : Dans Mission photo pour les 8-12 ans, c'est sur le ton de l'enquête sous la forme de jeux ou d'énigmes pour "Résoudre le mystère de la photographie" que l'auteur aborde les notions de cadrage, de point de vue et de composition.
- *Histoire de la photographie*, A. Buckingham, A. Crawford, D. King,, Gallimard Jeunesse, 2005.
- *La photographie, Pour la faire connaître aux enfants*, G. Ludwig, M. Inklinc Coll. Grandes Imageries Des Arts, Ed. Fleurus, 2003.