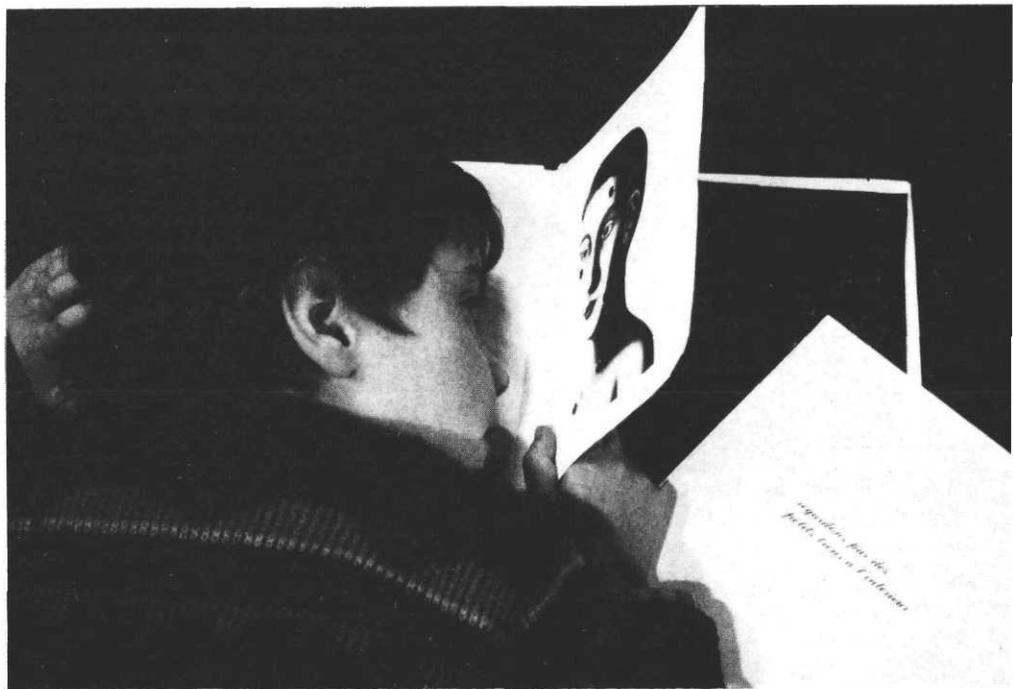


DES ŒUVRES EN TÊTE À TÊTE

par Sophie Curtil

*Plasticienne, créatrice
de matériel pédagogique à l'Atelier des enfants
du Centre Pompidou, animatrice au Musée national
d'art moderne, Sophie Curtil est conceptrice
de la collection «L'art en jeu» dont elle analyse
les objectifs et la démarche.*

**«Une œuvre d'art authentique parle directement à celui qui la regarde. Celui-ci devrait la voir d'un regard aussi direct.»
Kandinsky (De l'artiste, 1916)**



Regard à travers « *Le double secret* » de Magritte,
Ph. Christian Ferrare. Atelier des enfants CNAC G. Pompidou.



Tout commence par le regard. Une œuvre d'art est faite pour être vue, écoutée et touchée par les yeux. Le regard direct dont parle Kandinsky pré-suppose un esprit ouvert, confiant, libre, indépendant et toujours prêt à s'émerveiller. C'est le regard de l'enfance. Amenez les enfants au musée : ils saisissent souvent l'essentiel d'une œuvre et réagissent d'un geste, d'un mot, d'un éclat de rire ou d'un instant d'embarras. Aider l'enfant à formuler ce qu'il éprouve, à décrire ce qu'il observe, à établir une chaîne de liens conscients entre l'objet regardé et la réaction exprimée lui permettront de développer sa sensibilité plastique et ses capacités de jugement, mais l'important sera déjà là : le regard direct et l'émotion qui l'accompagne. Cette émotion esthétique ne peut, bien sûr, être enseignée ni déclenchée sur commande. Elle est le plus souvent inexplicable par les mots et surgit au plus intime de soi. Elle appartient entièrement à celui qui l'éprouve et qui, de ce fait, n'a besoin d'aucune explication.

L'animateur, lui, ne peut intervenir qu'avant ou après l'émotion personnelle du spectateur. Il ne peut que contribuer à rendre l'œil plus aigu, l'esprit plus réceptif, l'imagination plus alerte, la raison moins dominante, les préjugés moins encombrants afin de réveiller, d'«animer» en chacun les facultés sensorielles et sensibles qu'il possède. Il faut prendre le temps de regarder une œuvre, de s'«installer» dedans ; cette installation du regard s'accompagne d'un besoin d'installation physique, comme celui de s'asseoir devant un tableau. Seul l'œil est en action : il suit les lignes, contourne les volumes, pénètre dans les ombres, réagit aux couleurs. L'œil va et vient, attiré par un point de tension, entraîné par un mouvement ; il se fixe sur une zone de lumière ou encore se repose sur un espace neutre et se laisse aller. Si nous prenons conscience des mouvements de nos yeux, nous sommes déjà renseignés sur la construction de l'œu-

vre. L'œil passe et repasse en revue tous les éléments plastiques, chaque nouveau passage lui révèle encore quelque chose, ici une brillance de la couleur, là un modelé dans la matière, là encore une ligne si essentielle qu'elle était passée inaperçue comme le sont parfois les choses trop évidentes.

Apprendre à voir

Tandis que l'animateur fait observer, décrire, comparer, le spectateur enfant ou adulte s'aperçoit bientôt que regarder des œuvres, c'est vraiment fatigant... comme d'apprendre à lire.

«Un tableau naît-il jamais d'une seule fois ? Non pas ! Il se monte pièce par pièce, point autrement qu'une maison. Et le spectateur, est-ce instantanément qu'il fait le tour de l'œuvre ? (souvent oui, hélas)», écrivait Klee.

Il en est pourtant des œuvres comme des personnes. Qui penserait connaître quelqu'un après l'avoir vu cinq minutes ? L'œuvre d'art est toujours plus complexe qu'il n'y paraît. Elle est surprenante, changeante, ambivalente ; elle évolue selon l'évolution du spectateur. Une fréquentation assidue des œuvres d'art révèle au spectateur sa propre richesse, ses propres ressources. Pour les adultes habitués du musée, cette communication avec l'art devient rapidement une nourriture spirituelle indispensable. Pour les enfants qui n'ont pas souvent l'occasion d'être confrontés à des œuvres originales, il est important d'encourager par tous les moyens leur familiarisation avec le langage plastique. Ce langage a, comme tout langage, son propre vocabulaire, sa propre syntaxe. Si l'enfant est spontanément, naturellement, sensible à l'univers plastique, il n'a pas conscience de ce langage. Et rien, ou presque, tout au long de son éducation, ne l'amènera jamais à cette prise de conscience.

Il semble pourtant urgent de favoriser la compréhension des divers moyens d'expression plastique - picturaux, graphiques, ciné-

matographiques, etc. - tant sont envahissantes les images dans notre univers quotidien. Les enfants naviguent dans ces flots d'images, le plus souvent livrés à eux-mêmes. Ils n'ont pas de repères pour s'orienter, alors que la connaissance de ces modes d'expression leur fournirait, avec la conscience et la maîtrise des moyens employés, les meilleurs armes contre la manipulation.

Apprendre à lire les images et à les manier devrait faire partie de notre éducation élémentaire.

De l'animation d'atelier au livre d'art

Pour en arriver au livre, une question se pose : est-il un support adéquat pour développer la sensibilité artistique ? Le fait est que, si nous voulons toucher un public plus large, nous ne pouvons pas nous passer du livre. Les animations dans les musées et dans les expositions se sont considérablement développées ces quinze dernières années, mais n'atteignent malgré tout qu'un public restreint. Le livre apparaît comme un outil et un relai pédagogiques nécessaires.

Je suis convaincue que ce sont notamment ces expériences assez récentes d'animation (dans les musées ou ailleurs) qui ont fourni le matériau pour une approche différente de l'art. Le style «conférences» ne convient pas aux enfants. A ce style correspond, dans les livres, l'approche traditionnelle de l'art qui consiste à reproduire un certain nombre d'œuvres et à les commenter par un texte d'un point de vue historique, biographique ou technique. Parfois, il semblerait que ce sont les images qui illustrent les textes des historiens et des théoriciens dont on attend qu'ils nous donnent la «clé» de la compréhension.



(1) Collection «L'art en jeu», Editions du Centre Pompidou, Paris. Conception Atelier des enfants et Cellule animation/pédagogie du Musée national d'art moderne, sur une idée originale de Sophie Curtil.

Responsable des éditions à l'Atelier des enfants : Elizabeth Amzallag-Augé.

A côté de cette conception, qui reste celle des livres d'art pour adultes - si beaux soient-ils - , apparaissent de nombreuses initiatives dans l'édition d'art pour enfants. Les livres des éditions Duculot, ceux du Musée en Herbe, l'excellent ouvrage traduit de l'anglais aux éditions du Sorbier **Regards sur la peinture** et jusqu'aux encyclopédies d'Hubert Comte, toutes ces publications - et d'autres - sont la preuve qu'un souffle nouveau parcourt les éditions d'art pour les enfants.

L'art en jeu

C'est, pour ma part, mon expérience d'animation au Musée national d'art moderne qui a provoqué en moi le désir de fixer sur du papier ce qui pourrait être l'équivalent des animations vécues. C'est ainsi qu'est née l'idée de la collection «L'art en jeu». Il a fallu un peu de temps pour que la collection naisse réellement, il a fallu le concours de beaucoup d'énergies - mais cela est une autre histoire (1). Pour revenir à l'idée de la collection, l'axe essentiel est bien la restitution de ce regard «direct» déjà cité, la confrontation, le tête à tête avec l'art. Tout comme l'artiste est solitaire dans sa création, le spectateur est seul avec sa propre perception. Il doit se débrouiller avec ses moyens à lui. Je suis persuadée qu'il ne faut pas chercher à éviter cette confrontation, même si elle semble peu rassurante à certains qui ne se sentent pas les moyens de s'orienter tout seuls. L'approche sensible me paraît être l'approche initiale, primordiale, quel que soit le degré de sensibilité du spectateur (lecteur). Elle est l'approche dont on ne peut jamais faire l'économie, à moins de passer complètement à côté du message de l'art.

C'est pourquoi je ne vois pas de différences

fondamentales entre enfants et adultes dans la démarche d'approche sensible à l'art. La collection «L'art en jeu» s'adresse aux enfants, mais vise aussi les adultes - et non pas seulement parce que ce sont eux qui achètent les livres !

Sauf exception, les auteurs de «L'art en jeu» sont des artistes plasticiens. Le plasticien considère l'œuvre comme une entité absolue, un objet unique qu'il juge en fonction de ce qu'il voit - en cela son regard est aussi celui de l'enfant. L'historien, au contraire, replace l'œuvre dans un contexte culturel, la relativise dans un ensemble historique et la juge en fonction de ce qu'il connaît. De plus, le plasticien pratique le langage plastique, il a l'habitude d'en manier les éléments, de s'exprimer par eux. Si nous acceptons le fait qu'il faut d'abord savoir s'orienter dans l'univers plastique pour pouvoir regarder une œuvre, nous voudrions que l'approche théorique n'intervienne qu'après l'approche sensible ; car elle peut éclairer la compréhension intellectuelle d'une œuvre mais ne donne pas les moyens d'en percevoir la force par les sens, la sensibilité et l'intuition. C'est pourtant à cette part d'irrationnel en nous que l'œuvre d'art s'adresse d'abord.

Le livre, comme support à la reproduction d'œuvres d'art, offre tant d'inconvénients manifestes qu'il est impensable de le faire rivaliser avec l'œuvre originale : il réduit toute œuvre à deux dimensions, l'immobilise sur un petit carré ou rectangle de papier et lui fait perdre toute qualité sensorielle. Nulle reproduction ne peut rendre l'appel tactile d'une sculpture de Arp, la présence physique d'une œuvre de Giacometti, l'impression d'immersion dans la peinture que nous donne un tableau de Sam Francis ou la sensation si légère d'un souffle d'air dans un mobile de Calder.

Et pourtant, le livre procure aussi ses joies ! Il peut être un objet de délectation et de surprise - un bel objet est parfois tellement convaincant...

On peut faire du livre un bel objet, et malgré toutes les contraintes que l'édition impose, un objet toujours étonnant. Un auteur de «L'art en jeu» doit agir en plasticien et ne rien négliger des moyens dont il dispose : le format du livre, le papier, l'image, la typographie. C'est par l'impact visuel qu'il aura sur le lecteur que le livre transmettra une force d'émotion. Il faut essayer de restituer, avec les moyens propres au livre, l'impression de surprise et de liberté que les œuvres d'art provoquent. Le premier écueil à éviter est d'enfermer une œuvre dans une analyse trop logique, trop pédagogique. L'esprit de l'art est trop libre, trop subversif pour s'accommoder longtemps d'une pédagogie bien-pensante. La pédagogie pour laquelle nous optons est celle qui favorise le jeu, qui montre sans expliquer, qui suggère par métaphores, qui stimule l'imagination en ne laissant que des portes ouvertes. Car il faut aussi prendre garde - et c'est le deuxième écueil - à une interprétation personnelle ou univoque d'une œuvre.

Une œuvre d'art dégage toujours, de par ses caractéristiques formelles, un certain nombre de forces objectives qu'il convient d'analyser : le mouvement, l'équilibre, le rythme, etc. Mais l'interprétation subjective d'une œuvre, celle qui ne découle pas directement des influences objectives, est déjà une atteinte à la liberté du spectateur. Seul compte en définitive le regard du spectateur (lecteur) dont la sensibilité est un mouvement continu. Rien ne peut être «ressenti» une fois pour toutes.

«La forme évolue avec la sensibilité humaine, se détruit, se reconstruit, se tourne le dos, s'insulte, la vérité d'aujourd'hui contredit celle de demain, c'est ce qu'il faut. Il faut laisser le champ ouvert à la sensation» (Edouard Pignon).

Le jeu de «L'art en jeu» c'est, pour les auteurs, de trouver à chaque œuvre le parcours qui, à la fois, dégagera les caractéristiques

tères essentiels de cette œuvre et permettra de construire un livre cohérent. Rester dans le respect de l'œuvre ne doit pas nous faire oublier que le livre se regarde seul, sans l'appui de l'œuvre originale. Pour être efficace et convaincant, pour se suffire à lui-même, il doit être construit avec les moyens qui lui sont propres.

Ces moyens sont peu nombreux et il faut chercher à exploiter chacun d'entre eux au maximum : si l'on ne peut pas varier les formats des livres au sein d'une même collection, on peut tirer parti du papier (pliages, découpages), on peut jouer avec l'image (gros plan, fragmentation, détourage, changement d'échelle), on peut travailler la typographie qui est aussi un élément graphique. Les rapports entre texte et image, entre reproductions couleur et noir/blanc, la composition dans la page, le rythme du livre, l'introduction de jeux ou de manipulation sont autant de facteurs dont il faut soigneusement tenir compte. Il faut maintenir tous ces éléments en bon équilibre afin que le livre donne à voir, que le texte n'écrase pas l'image mais qu'il vienne en contrepoint, comme sur la pointe des pieds, pour dialoguer avec elle.

Enfin, la principale caractéristique du livre, qui est d'offrir une succession de pages se feuilletant les unes après les autres, entraîne la notion de déroulement dans le temps qui nous a semblé être un atout sur le plan pédagogique : elle permet d'amener progressivement l'œil du lecteur vers l'objectif. L'animateur, devant l'œuvre originale, doit recourir à toutes sortes de ruses afin de forcer le regard des spectateurs, sollicité de toutes parts, à venir se concentrer sur tel ou tel détail important pour l'analyse de l'œuvre. Le livre facilite cette sorte de gymnastique en montrant séparément, page après page, ce qui a été choisi pour mieux faire apparaître la construction de l'œuvre. Le lecteur, guidé par l'image et par le texte, est ainsi amené à tourner les pages dans un sens ou dans un autre. Il peut

revenir en arrière pour se remémorer une image nécessaire à la compréhension d'une autre, pour répondre à une question posée, pour comparer deux reproductions. Ce mouvement de va-et-vient favorise l'assimilation des images. D'ailleurs, aucun livre d'images ne se lit une seule fois et dans un seul sens. Le déroulement des images dans le livre permet au lecteur d'aborder l'œuvre de l'intérieur, progressivement, d'en saisir un par un les éléments qui la constituent. Il la découvre au sens littéral du mot.

Cette progression entretient un certain mystère qui agit comme force motrice, qui pousse le lecteur à tourner les pages avec curiosité. L'œuvre ne fait ainsi son apparition qu'au fur et à mesure que se déroule le fil des pages et se trouve en quelque sorte apprivoisée par le lecteur. Se familiariser avec une œuvre, s'approprier son image, c'est une façon de se mettre en confiance avec elle. Reconnaître, parmi d'autres images, une image déjà connue, analysée, appropriée, c'est comme retrouver dans une foule un visage familier.

Les enfants que j'ai amenés, après avoir feuilleté «Les grand plongeurs noirs» de Léger et «Le double secret» de Magritte, devant les toiles originales, ont explosé de joie en les reconnaissant et les autres tableaux de ces artistes, accrochés alentour, leur ont été d'emblée familiers.

Se sentir sans crainte devant une œuvre, l'aborder en toute confiance, savoir «par où la prendre», c'est déjà avoir parcouru un grand bout de chemin. C'est la promesse de tirer profit de l'aventure de l'art.

Pour chaque œuvre une démarche différente

Parmi les titres de «L'art en jeu» déjà parus (2), le **Pépin géant** est sans doute celui qui a exigé le plus d'adaptation aux moyens du livre.

D'abord parce que la sculpture perd, une fois reproduite, l'une de ses dimensions.



Ensuite du fait que le «Pépin géant» est une œuvre extrêmement sensorielle, l'appel tactile de ses volumes n'est pas reproductible, il a fallu le transposer en une certaine tactilité du livre : les silhouettes de la sculpture découpées dans les pages peuvent évoquer sous les doigts la rondeur des formes et suggérer, à leur façon, une certaine sensation d'espace. Le livre s'est donc articulé autour des autres caractéristiques du «Pépin géant» :

un autre aspect de l'œuvre de Arp, celui des collages et des reliefs.

Pour *La Tour Eiffel* de Delaunay l'enjeu a été de démontrer la grande richesse du tableau qui est trop souvent réduit à la perception de son titre. Ainsi les diverses parties de la peinture se découvrent peu à peu sans que l'identification avec la Tour Eiffel puisse se faire d'emblée. Au contraire chaque fragment peut évoquer des images

Ph. Christian Ferrare.



sa puissance évocatrice et l'infinie transformation de ses formes selon l'angle de vue. L'importance donnée aux contours et aux surfaces planes - alors que la sculpture est spécialement volumineuse - est évidemment regrettable, mais elle ne m'a pas semblé venir en contresens par rapport à l'esprit de l'artiste. Au contraire elle a permis d'évoquer

toutes différentes du réel. Dans la seconde partie, grâce aux jeux et aux manipulations, la conception même du livre est mise en évidence. L'attention du lecteur est également attirée sur le fait qu'il existe une certaine ambiguïté à reproduire des détails : ceux-ci devraient toujours être replacés dans l'ensemble de l'œuvre.

(2) « *Les Grands plongeurs noirs* » de Léger (1985), « *Pépin géant* » de Arp (1987), par Sophie Curttil.

« *Le Double secret* » de Magritte (1985) « *Femme à la guitare* » de Braque (1987), par Catherine Prats-Okuyama.

« *Le Minotaure* » de Picasso (1987), par Danièle Giraudy.

« *La Tour Eiffel* » de Delaunay (1987), par Milos Cvach et Sophie Curttil.

« *L'Atelier au mimosa* » de Bonnard (1988), par Denis Jourdin.

« *Bleu de ciel* » de Kandinsky (1988), par Max-Henri de Larminat.

A paraître début 1989 :

« *Grande femme, II* » de Giacometti, par Sophie Curttil.

« *Jardin d'hiver* » de Dubuffet, par Catherine Prats-Okuyama.

Le double secret de Magritte amène une problématique toute différente qui est due au tableau lui-même. Car l'important ici n'est pas la peinture en tant que peinture (c'est-à-dire l'expression des formes, des couleurs, des matières, leurs relations réciproques, la construction de l'ensemble, etc.), mais l'image énigmatique renforcée encore par son titre non moins énigmatique. Il fallait donc concentrer le lecteur précisément sur ces aspects de l'œuvre de Magritte : par des questions auxquelles il doit chercher des réponses dans son imaginaire, par la reconstitution de l'image supposée première, par d'autres rapprochements d'images tout aussi secrètes. Car la dynamique de ce tableau et de l'œuvre de Magritte en général réside dans le va-et-vient des questions sans réponses, des rencontres inattendues, des rapprochements insolites... Ces trois exemples montrent que c'est l'œuvre elle-même qui détermine l'esprit et la

structure de chaque livre. Il ne peut pas y avoir dans «L'art en jeu» de grille préalable qu'il conviendrait de remplir à chaque nouveau titre. Au contraire, à chacune des œuvres - uniques et originales - doit correspondre un livre différent. Enfin, l'esprit de jeu doit animer les analyses formelles qui, sans lui, seraient indigestes. Le lecteur, tandis qu'il parcourt le livre, ne doit pas savoir qu'il apprend. De fait il y a peu de chance qu'il ait cette impression, tant est forte l'emprise de notre éducation rationnelle pour laquelle les connaissances ne s'acquièrent qu'au moyen de l'intellect.

Le succès de «L'art en jeu» est encourageant car il confirme l'intérêt pour l'éveil des facultés sensorielles, sensibles et créatrices. Il prouve que cette forme de sensibilisation à l'art correspond à un besoin, une attente du public, et qu'elle peut parfaitement être exprimée par le livre. ■

