

L'ART EN JEU, UN PARCOURS ORIGINAL D'ÉDUCATION ARTISTIQUE

Des livres : un tête à tête avec
des œuvres

par *Sophie Curtil*¹

*Depuis 1985, l'Atelier des enfants
du Centre Georges Pompidou édite en collaboration avec
le musée national d'Art moderne, la collection l'Art en jeu qui
propose une approche sensible et ludique des œuvres du musée :
Vingt-trois titres pour découvrir la peinture de Mondrian, de Kupka,
la sculpture de Brancusi ou de Ernst... et pénétrer, l'œil aiguisé,
dans l'univers des artistes du XX^e siècle. Dans un texte dont
nous publions ici de larges extraits², Sophie Curtil présente
les objectifs et la démarche de cette collection.*

« 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*).

Tout commence par le regard. Au musée, nos yeux sont nos premiers outils. Ils doivent même remplacer nos mains, ces instruments qui nous renseignent pourtant si bien sur les volumes d'une sculpture, le grain d'une matière. Mais nous

sommes au musée... Nos oreilles aussi sont aux aguets car, qui sait ? Peut-être seront-elles utiles à capter le silence d'une peinture. Mais surtout, derrière nos cinq sens, c'est notre esprit qui est en éveil. Ouvert, confiant, libre, indépendant et toujours prêt à s'émerveiller. C'est le regard de l'enfance, de notre enfance à chacun, qui refait surface. Que ceux que les œuvres d'art déconcertent observent les enfants : eux connaissent le chemin direct qui les conduit à une œuvre.

(1) Repris en partie d'un premier article que *La Revue des livres pour enfants* avait publié dans le n°125, il s'appuie sur une expérience plus longue et s'enrichit de nouvelles réflexions que l'auteur a senti la nécessité d'approfondir à la suite des réactions des lecteurs et des questions souvent posées lors de ses nombreuses rencontres avec les bibliothécaires et les enseignants.

(2) Le texte complet est à la disposition des lecteurs intéressés, auprès de Sophie Curtil à qui ils peuvent en adresser la demande.

Ils le manifestent par un geste, un mot, un éclat de rire ou un instant d'embarras. C'est le bon départ.

Ce regard direct doit être préservé à tout prix. Peut-être, un jour, débouchera-t-il sur une réelle émotion esthétique. Entre ce point de départ et ce point d'arrivée se situe la marge de manœuvre de l'animateur, dans un espace qu'il s'efforcera de libérer des contraintes et du poids des fardeaux habituels : les préjugés qui encombrant, le savoir qui étouffe, la raison qui domine... Ainsi allégé, l'esprit retrouve sa mobilité et sa légèreté. C'est le moment de commencer à regarder.

L'émotion esthétique, elle, si difficile à définir parce qu'elle est de l'ordre de l'expérience personnelle, ne peut être déclenchée sur commande. Elle est le plus souvent inexplicable par les mots et surgit quand on s'y attend le moins, au plus intime de soi. Elle appartient entièrement à celui qui l'éprouve et qui, de ce fait, n'a besoin d'aucune explication. Elle se situe hors du champ d'action de l'animateur dont le rôle est d'abord de réveiller, d'animer en chacun les facultés qu'il possède et qui sont le moins cultivées : les facultés sensorielles, sensibles et intuitives.

Pour y arriver, l'animateur aura besoin des yeux de tous les membres du groupe.

Suivre le parcours de l'œil

« Dans l'œuvre d'art, des chemins sont ménagés à cet œil du spectateur en train d'explorer comme un animal pâtre une prairie ». Paul Klee (*Théorie de l'art moderne*).

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 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 une étendue colorée et se laisse aller. 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 de la matière, là encore une ligne si essentielle qu'elle est passée inaperçue comme le sont parfois les choses trop évidentes.

Si nous prenons conscience du trajet parcouru par nos yeux, nous sommes déjà renseignés sur la construction de l'œuvre : *Le Coq* de Brancusi, par exemple, entraîne notre regard de bas en haut car il l'y achemine par une superposition de masses et une succession de zigzags. Le regard grimpe comme sur des marches d'escalier jusqu'au sommet, le bec du coq : c'est là, dans ce point culminant, que notre regard se tend. Ce sommet est bien le centre de l'œuvre et nos yeux le savent, qui s'y arrêtent. Au-dessus du bec, dans l'espace vide infini, notre imagination va prendre le relais de nos yeux, poursuivant toujours plus haut une trajectoire qui prend sa source, cette fois, dans le cri du coq.



Participer à la création des formes

« Songer moins à la forme qu'à la formation » Paul Klee (*Théorie de l'art moderne*).

Tandis que l'animateur fait observer, décrire, comparer, le visiteur enfant ou adulte s'aperçoit bientôt que regarder, c'est vraiment fatigant... comme d'apprendre à lire. Il en est pourtant des œuvres comme des personnes. Qui penserait connaître quelqu'un après l'avoir vu cinq secondes ? L'œuvre d'art est toujours plus complexe qu'il n'y paraît. Elle est surprenante, chan-

geante, ambivalente ; elle évolue selon l'évolution de celui qui la regarde, selon sa maturité... ou simplement selon son humeur de l'instant. Notre sensibilité est aussi en mouvement continu et rien ne peut être ressenti une fois pour toutes. Nous regardons, nous éprouvons, nous imaginons, nous regardons à nouveau... le parcours n'est pas en sens unique, il est fait de rebondissements si multiples que le baliser par étapes serait une entreprise impossible. De l'observation (objective) à la perception (subjective) s'établit un mouvement de va-et-vient sans lequel l'œuvre se trouverait privée de son sens. L'animateur essaie d'attraper les balles au bond et de les relancer, provoquant une certaine tension qui est la meilleure preuve que le « courant passe ».

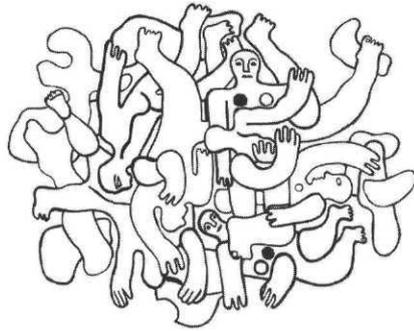
Or plus l'œuvre est riche, plus elle est porteuse de métaphores qui sont, pour le spectateur, autant de lectures possibles, mais aussi et surtout, l'occasion pour lui de participer à la création des formes. De ce point de vue, le fameux « on dirait » des enfants exprime les métaphores sans ambiguïté, beaucoup mieux que le prudent « ça peut faire penser à... » des adultes. Quand le *Pépin géant* de Arp déclenche en nous la sensation du galet, ou du nuage, ou de la plante qui pousse, il libère notre imagination créatrice et, de cette façon, nous replace dans le processus de création de l'artiste, à rebours mais quand même... Percevoir, dans ce cas, devient aussi une activité créatrice. Et plus notre imagination est créatrice, plus elle est sollicitée par l'œuvre dont la vue seule suffit à enclencher une chaîne d'images et de sensations toujours renouvelées. C'est ainsi que l'œuvre d'art nous entraîne dans le mouvement de ce qui est en formation, de ce qui se transforme, de ce qui vit. Ce faisant, elle nous forme : elle nous révèle à nous-mêmes si nous sommes adultes, et nous aide à grandir si nous sommes enfants.

Guider le regard

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

L'animateur, devant l'œuvre originale, doit recourir à toutes sortes de ruses afin de forcer le regard du visiteur sollicité de toutes parts, à venir se concentrer sur tel ou tel détail important pour l'analyse de l'œuvre. Dissocier mentalement le dessin de la forme ou de la couleur, dans une peinture de Léger par exemple, est un exercice qui semble aller de soi mais qui n'est pas si évident à réaliser. Car même si Léger a dissocié lui-même dans son tableau tous ces éléments, il les a finalement organisés ensemble en une seule unité. Comment regarder les contours noirs qui dessinent *Les Grands plongeurs noirs* sans voir du même coup la couleur ? Comment voir que le *Bleu de ciel* de Kandinsky ne serait pas si bleu s'il n'était pas parsemé de roses, de jaunes, de rouges ? Comment fixer le regard sur l'une des innombrables silhouettes du *Pépin géant*, alors qu'à chaque pas autour de la sculpture surgit une nouvelle vision qui efface la précédente ? On peut se munir de « caches », qui, placés devant les yeux, isolent un élément de l'ensemble. Ou dessiner, devant l'original, les traits que par une gymnastique cérébrale nous aurons eu du mal à cerner. Mais le mieux est encore de MONTRER. Par des images. En occultant sur l'image certaines parties de l'œuvre, en découpant dans des pages des trous, des fenêtres ou des bandes qui sont autant de caches, en amenant les images dans un certain ordre, nous pouvons guider le regard, non plus du spectateur, mais du lecteur. Ainsi le livre vient prendre naturellement le relais de l'animation en devenant un outil

Voici la **ligne** qui lie le tout
n'a-t-elle non oublié ?



Léger : *Les Grands plongeurs noirs*, par Sophie Curtil, 1985.

pédagogique extrêmement efficace, d'autant plus qu'il touche un nombre de lecteurs infiniment plus important que celui des visiteurs de musées.

Naissance de l'Art en jeu

Pourtant, ce ne sont pas ces réflexions qui ont déterminé la création de ce qui allait devenir une collection de livres. En 1985, j'avais accumulé depuis une dizaine d'années une certaine expérience de l'animation au Musée, mais aussi une autre, très pratique, à l'Atelier des enfants, que j'avais développée à travers un matériel ludique, les mallettes pédagogiques. Est-ce la synthèse de ces deux activités qui s'opéra en moi, à mon insu ? Ou bien étais-je dans une de ces crises de découragement par lesquelles passe sans doute tout animateur plasticien, devant l'immensité du travail à accomplir et l'impuissance à y arriver par la seule parole ? Alors qu'un livre, c'est un objet fait d'images, quelque chose qui se regarde et qui montre, qui vit à travers le regard. C'est aussi un objet réel, qui se touche et qui dure. La parole se situe dans un tout autre registre que celui de l'œuvre plastique, et la

transposition nécessaire pour passer de l'œuvre au mot est toujours source de malentendus, de confusions et de frustrations. Ce besoin de trouver un langage adéquat pour exprimer l'œuvre plastique fut le moteur qui, un beau jour, me poussa à prendre mon appareil photo et à faire 20 clichés de *Pépin géant*. Je n'avais jamais pensé auparavant à une maquette de livre et j'ignorais tout de ce qui était déjà édité dans ce domaine. Mais là, tout d'un coup, la maquette du *Pépin géant* s'imposa à moi. Et après l'avoir réalisée, je n'eus qu'une hâte, celle de m'essayer à une deuxième œuvre, puis une troisième... Les trois premières prémaquettes faites (Arp, Léger, Giacometti), je définissais après-coup les principes auxquels j'avais obéi : la découverte progressive d'une œuvre par l'image, l'analyse des moyens plastiques, la démarche ludique avec introduction de manipulations. Si ces principes ne furent jamais remis en cause, la définition de la collection « un titre, une œuvre », dut, elle, être défendue bec et ongles... pendant quelques années. Mais tout cela fut oublié par la suite et le choix d'une unique œuvre par titre paraît aujourd'hui tout naturel.

Ainsi est née l'idée de la collection. Pour que l'Art en Jeu voie le jour, il fallut, bien sûr, le concours de beaucoup d'énergies et l'impulsion de la responsable éditoriale de l'Atelier des enfants, Élisabeth Amzallag-Augé – qui, entre autres, lui trouva son nom. La mise en place d'une structure qui permette à cette nouvelle collection d'exister et de se développer ne fut pas chose aisée, et il fallut, pour les premiers titres, recourir à un co-éditeur Dessain et Tolra. Mais peu à peu nous avons appris à faire fonctionner les rouages de cette nouvelle machine, en collaboration avec le Service Animation/pédagogie du Musée et en lien avec le Service Éditions. Aujourd'hui, la collection en est à son 23^{ème} titre, à raison de trois titres par an, et n'a pas encore connu de crise d'identité... elle avance sur les rails tracés en 1985, et son mode de fonctionnement reste très original. Ce qui est dû à l'originalité du Centre Pompidou, qui n'est pas une maison d'édition tout à fait comme les autres...



Les auteurs de l'Art en jeu

« *En art, la théorie ne précède jamais la pratique, pas plus qu'elle ne la commande.* » Vassily Kandinsky (*Du spirituel dans l'art*).

Le Centre Pompidou est une maison singulière où tout et tout le monde peut se côtoyer : les œuvres d'art, les livres, les enfants, les visiteurs, les animateurs, les créateurs, les concepteurs d'expositions, les conservateurs, les éditeurs, les fabricants de livres, les libraires, les photographes etc. Bien sûr, les territoires sont délimités et les trajets des uns et des autres ne se recoupent pas toujours... Mais dans ce lieu bien vivant qui est en perpétuel mouvement, s'est constitué un terreau fertile. Au contact permanent d'œuvres aussi riches que diverses, l'animateur est lui aussi en formation, tout comme le visiteur, mais de manière intensive, accélérée... S'il est plasticien, cet apport est pour

lui inestimable car il est relié directement à son domaine d'expression. Concerné de si près par son sujet, l'animateur saura transmettre au groupe beaucoup plus qu'une information : une vision et un cheminement à travers la matière. C'est grâce à cette connaissance de la matière *expérimentée* que le plasticien aura une parole très concrète, d'une réelle authenticité.

Les animateurs plasticiens du Musée ou de l'Atelier des enfants se trouvent donc les premiers désignés pour devenir des auteurs de l'Art en Jeu, s'ils le souhaitent. La triple expérience dont ils bénéficient – celle d'une pratique plastique, celle des enfants et celle des œuvres – les différencie de ceux à qui, traditionnellement, est confiée la « parole » sur l'art : les historiens, les écrivains, les théoriciens. Il me semble que c'est l'unique raison pour laquelle l'Art en Jeu se distingue des autres collections, de plus en plus nombreuses sur l'art.

Faire un livre, pour un auteur de l'Art en Jeu, c'est transmettre une émotion en la visualisant sous forme de maquette. Avec quelle maîtrise des moyens graphiques des plasticiens comme Catherine et Kimihito Okuyama, Milos Cvach ou Max-Henri de Larminat, pour ne citer que les plus productifs, réalisent leurs maquettes d'auteurs ! Au point que le maquettiste se plaint de ne plus rien avoir à faire... Une maquette n'est pas une idée, mais un enchaînement d'images qui s'inscrit dans une conception visuelle globale pour donner une œuvre à voir mieux, à voir plus, à voir autrement. Cette œuvre, l'auteur la choisit lui-même, il s'en imprègne longuement, il se l'approprie totalement. Peut-être touche-t-il là au domaine de la traduction – ici, la traduction d'une œuvre en livre – et éprouve-t-il ce que connaissent sans doute les traducteurs d'œuvres littéraires ou les interprètes d'œuvres musicales. L'auteur d'un livre de l'Art en Jeu cherche à rendre « son » œuvre

le plus fidèlement possible... tout en respectant les principes de la collection.

Une découverte progressive de l'œuvre

« *Regardez mes sculptures jusqu'à ce que vous les voyiez* ». Constantin Brancusi (cité par Ionel Jianou, Brancusi, éd. Arted, 1982). Le premier de ces principes est de dévoiler l'œuvre progressivement. Le lecteur, au départ, ne sait pas dans quelle aventure il s'embarque. Du reste, le créateur le sait-il quand il entreprend son travail ? Le lecteur de l'Art en Jeu est aussi un lecteur créatif. Des gros plans, des détails, des éléments fragmentaires lui sont présentés comme autant d'énigmes, puisqu'il ne connaît pas encore l'œuvre. Le mystère est renforcé par le texte, tout en questions, en suggestions, en contradictions. Au départ, rien n'est affirmé ni expliqué, mais montré par bribes, évoqué. Ici, quelques points dans la nuit... une constellation... des étincelles... un papillon... entraînent peu à peu le lecteur dans le mouvement cosmique d'*Autour d'un point* de Kupka. Là, « A Braque adabra », comme par magie surgissent une guitare, une femme... qui vont se réinsérer au fil des pages dans la construction complexe et subtile du tableau de Braque, *Femme à la guitare*. Cette progression entretient un certain suspense, la curiosité s'éveille. Le lecteur regarde, s'interroge, imagine. Au fil des images, l'œuvre prend forme et sens. Formes multiples et sens multiples qui l'inciteront à revenir en arrière, à feuilleter dans l'autre sens, à trouver d'autres sens. Quelle œuvre, quel livre peut se suffire d'une seule lecture ? Le déroulement des images dans le livre permet au lecteur d'entrer dans l'œuvre en en saisissant un par un les éléments constitutifs. Quand il découvre le tableau ou la sculpture, à la fin du livre, il les a déjà apprivoisés sans le savoir. Devenue familière, l'œuvre est alors reconnue.

Ainsi assimilées, les images ne seront pas oubliées. Elles viendront s'ajouter au répertoire visuel du lecteur et lui fourniront peut-être, un jour, des repères pour s'orienter et pour lire d'autres images.

Certains objectent que cette découverte progressive est contraire à la perception que nous avons devant une œuvre originale : puisque nous la saisissons d'emblée, avant d'en étudier les détails, ne vaudrait-il pas mieux présenter d'abord au lecteur l'image de l'œuvre intégrale ? Nous respecterions ainsi le cheminement naturel. Sans doute, mais il a une différence entre *voir* et *regarder*. Nous voyons une peinture d'un seul coup d'œil – c'est déjà moins vrai pour la sculpture puisqu'il faut tourner autour – mais nous la regardons dans la durée. Nous ne voyons plus de la même façon une œuvre que nous avons longuement regardée. En invitant le lecteur à regarder avant de voir, l'Art en Jeu l'entraîne dans la profondeur de l'œuvre pour qu'il revienne à la surface enrichi de cette dimension. La reproduction de l'œuvre dans son entier, à la fin du livre, n'est plus alors une image sur laquelle on passe superficiellement, mais le résultat d'une somme d'images pleines de sens.

Une initiation au langage plastique

« *Les images aussi appartiennent à un vocabulaire institué par la culture et le peintre est lui aussi (...) tributaire d'une grammaire.* » Jean Dubuffet (Prospectus et tous écrits suivants).

Le deuxième principe de l'Art en Jeu est de mettre en évidence les qualités plastiques de l'œuvre : la composition, la construction, les rapports de couleurs, le graphisme, la matière, le mouvement, le rythme etc. C'est avec ces moyens-là que l'artiste a dit ce qu'il avait à dire. C'est son langage à lui que nous devons connaître si nous voulons communiquer avec des œuvres. Il est stupéfiant de

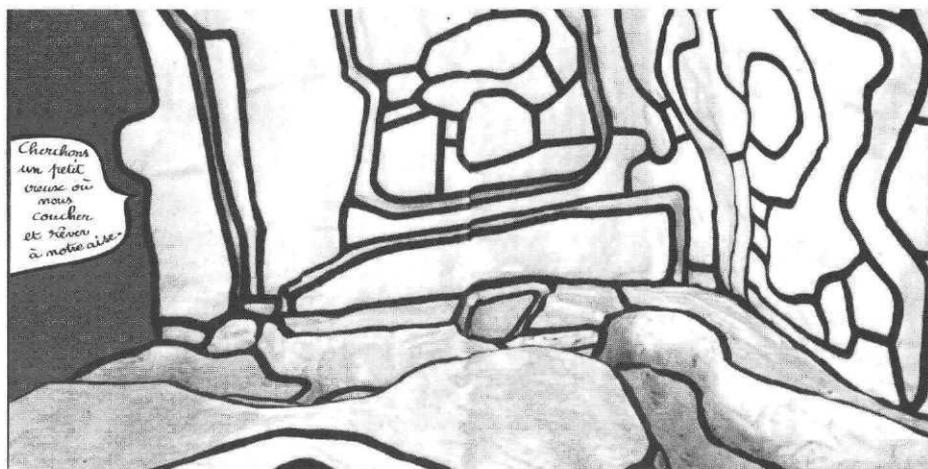
voir avec quelle prodigieuse facilité tant d'enfants maîtrisent spontanément ce langage, et qu'arrivés à l'âge adulte, il ne leur en reste pas le moindre souvenir... Que s'est-il donc passé entre temps ? Et bien rien, justement. Ni reconnu, ni cultivé, ni pratiqué, ce langage s'est étiolé et son usage perdu avant même que l'enfant ait pu prendre conscience de son existence.

L'Art en Jeu n'a pas la prétention, à lui seul, de combler cette immense lacune... Mais il peut, insidieusement, en en démontant les mécanismes, mettre ce langage à découvert. Certaines œuvres s'y prêtent mieux que d'autres, mais dans l'ensemble, l'art moderne est pour les auteurs un morceau de choix, car les artistes eux-mêmes ont déjà fait le

coule, en quelque sorte, de source... il suffit de bien regarder. L'analyse n'est rebutante que si elle n'est qu'explication technique, exercice purement formel aboutissant fatalement à la question du lecteur : et alors, en quoi cela me concerne-t-il ? Mais l'analyse est passionnante quand, devenue jeu, elle réclame la participation du lecteur. N'étant plus une technique à apprendre mais un moyen de découverte, elle prend son sens. C'est pourquoi le troisième principe de l'Art en Jeu est de rendre le lecteur actif.

■ Une approche ludique

« Il faut se contenter de découvrir, mais se garder d'expliquer. » Georges Braque (*Le*



Dubuffet : *Le jardin d'hiver*, par Sophie Curtil, 1989.

plus gros du travail : en forgeant leur propre vocabulaire avec clarté et évidence, en mettant à nu la syntaxe de leur langage. Chez Matisse, par exemple, les rapports colorés entre fond et forme ; chez Mondrian, la construction de l'espace ; chez Brancusi, la combinaison de volumes modulaires ; chez Miró, la force des signes, etc.

Tous ces éléments du langage plastique sont très facilement repérables et leur analyse

jour et la nuit).

Découvrir tout seul, c'est tellement mieux ! Le lecteur qui manipule des pages découpées, rabattues ou perforées comprend qu'en faisant ces gestes il modifie lui-même l'image et la fait apparaître chaque fois différemment. Il devient acteur et participe à ce mini-événement qui se déroule sur ces trente-six carrés de papier reliés. Trois bandes permettent de diviser *La Tour Eiffel* de Delaunay – pourquoi ?

La Grande Femme de Giacometti apparaît d'abord dans une niche minuscule – pourquoi ? Des coupes diagonales partagent le *Bleu de ciel* de Kandinsky – pourquoi ? Ces questions, ce sont les auteurs des livres qui les posent en proposant ces jeux. Mais en ne les formulant pas avec des mots, en ne donnant pas de réponse explicite, ils encouragent le lecteur à se poser lui-même des questions. Et chacun sait que la question posée par soi-même est plus importante que la réponse donnée par un autre. Ces diagonales découpées dans le *Bleu de ciel*, par exemple, permettent une permutation de deux parties symétriques du tableau selon un axe oblique. Le lecteur qui regarde vite ne se rendra pas compte de l'inversion, tant Kandinsky a composé régulièrement ses formes colorées sur une grille diagonale invisible. Le sens de ce jeu est bien de faire découvrir au lecteur la composition du tableau, mais sans l'y forcer par des explications et des schémas. C'est au lecteur de faire ses propres déductions, quand il le voudra, s'il le veut. Certains se contenteront du jeu pour le plaisir. D'autres enregistreront simplement ces images dans leur mémoire, sans se poser de questions. C'est tant mieux. En matière d'art, chacun prend ce dont il a besoin et ce besoin n'est pas le même pour tout le monde. Il faut laisser souffler le lecteur et lui aérer l'imagination... Il faut qu'il soit heureux de feuilleter un livre. Ce peu n'est pas rien.



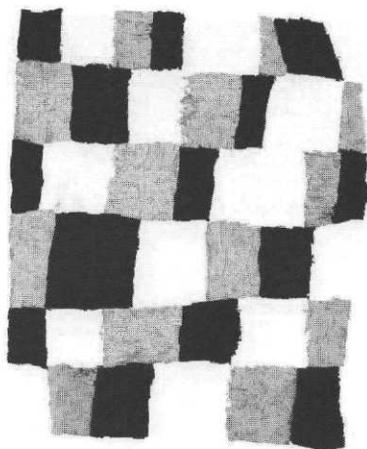
De l'original à l'image

Les reproductions d'œuvres d'art ne remplacent pas les œuvres. Pourtant, elles doivent s'en détacher pour vivre leur vie loin de l'original, que la grande majorité des lecteurs ne verra sans doute jamais. Je ne pense pas que l'objectif d'un livre de l'Art en Jeu soit d'amener le lecteur à venir voir l'œuvre au musée. J'espère, bien sûr, qu'il mettra le lecteur en appétit, mais plutôt dans un état d'appétit pour la création en général. Si les images du *Pépin géant* nous per-

mettent ensuite de regarder des galets autrement, n'est-ce pas déjà bien suffisant ?

Pour celui qui connaît l'œuvre, il est vrai que le passage de l'original à l'image peut être une épreuve assez douloureuse : quelle reproduction parvient à rendre l'espace magique du *Jardin d'hiver* de Dubuffet, l'ampleur d'un papier collé de Matisse, la présence physique d'une sculpture de Giacometti ou encore la sensation si légère d'un souffle d'air dans un mobile de Calder ? Mais passé ce bref état d'accablement, il faut se ressaisir en laissant l'œuvre là où elle est, et empoigner tout ce qui va permettre de faire une maquette. Ces moyens sont peu nombreux mais on peut exploiter chacun d'entre eux au maximum : tirer parti du papier (pliages, découpes etc.), intervenir sur l'image (gros plans, détourages etc.), travailler la typographie qui est aussi un élément graphique. L'intervention sur l'image est une affaire délicate. En principe, l'image de l'œuvre n'étant pas l'œuvre, nous pouvons la « manipuler » sans abîmer l'original. Voilà déjà qui nous soulage... L'enfant, l'artiste ou simplement chacun de nous vit quotidiennement ce rapport à l'image reproduite, libéré de tout interdit : imprimée, l'image est à nous, nous pouvons la transporter dans nos petites affaires personnelles, l'épingler au mur, la dépecer, la coller sur d'autres images, la transformer, la jeter, l'acheter... Somme toute, l'image n'a guère de valeur matérielle. Sa valeur est esthétique ou symbolique dans la mesure où nous accordons une valeur à ce qu'elle représente. L'image, dans l'Art en Jeu, représente une œuvre qu'il ne s'agit pas de défigurer en toute liberté, même si nous aimons jouer avec elle. C'est pourquoi les découpes, détourages et manipulations demandent la plus grande prudence. Il n'y aurait aucun sens à plaquer la grille toute faite d'un puzzle sur *Les Grands plongeurs noirs* de Léger, sous prétexte d'en faire un jeu efficace, alors qu'il y

Noir, gris, blanc, c'est le bon rythme.
 c'est une mesure à trois temps qui se répète
 de ligne en ligne, mais ... **attention !**
 A qui sait bien ouvrir les yeux
 il sera facile de trouver les trois manquants :
 un gris d'abord, et puis un blanc, enfin un noir
 au début des trois dernières lignes.



Klee : *En rythme*, par Sophie Curtil, 1993.

a sens à en détourer les formes une à une selon un contour tracé par l'artiste. Mais ce même détournement des formes n'aurait aucun sens pour l'œuvre de Bram van Velde, par exemple. L'auteur de *Sans titre* a donc choisi de montrer l'œuvre par éclairages successifs, en jouant avec le noir et blanc. C'est aussi par ce respect des œuvres que nous évitons de confronter les reproductions à des illustrations : les deux types d'images rivaliseraient et modifieraient notre perception des œuvres.

Le rôle essentiel de l'image dans l'Art en Jeu est facilité par les fantastiques progrès des techniques de reproduction et d'impression. Il serait dommage qu'un tel progrès ne soit pas exploité sur le plan du contenu, et je crois tout autant à l'impact émotionnel d'une image qu'à la valeur éducative d'une image *démontée*. Comprendre une image, dans un environnement qui en est saturé, n'est sans doute pas inutile. Jouer avec une image, c'est aussi mesurer son écart avec la réalité, ce qui est peut-être la meilleure arme contre la manipulation... par l'image.

Dans l'Art en Jeu, l'image fait donc l'objet de la plus grande vigilance. Car c'est elle qui

tient le premier rôle en donnant l'œuvre à voir et en structurant le livre.

Le texte

Et pourtant, il existe ! Il est si intimement lié au mot « livre » qu'il n'y a pas de terme pour désigner « un lecteur d'images », un lecteur de livres sans texte. Un regardeur. Les livres de l'Art en Jeu se regardent – ce qui explique leur présence dans les écoles maternelles et même paraît-il, dans certaines crèches... mais ils se lisent aussi. Si j'insiste tant sur l'importance donnée à l'image, c'est moins pour minimiser celle du texte que pour inverser la tendance toujours dominante : celle de lire d'abord le texte. L'image n'est-elle pas, traditionnellement, une simple illustration des textes ? J'entends parfois dire à propos de livres de la collection : c'est untel qui a écrit celui-ci. Comme si l'écriture, à elle seule, faisait le livre. Comme si le « sens » ne pouvait pas venir de l'image. Mais là encore, notre langue manque de mots et perpétue l'idée qu'un livre, c'est d'abord un texte.

Je n'ai pourtant jamais vu un auteur de l'Art en Jeu, quand il travaille à une maquette, buter sur l'écriture. Au risque de

généraliser abusivement mon cas personnel, je dirais que le texte vient tout seul. Il accompagne le regard, et quand la vision est là, le mot arrive toujours.

S'il n'arrive pas, aller le chercher n'est qu'une question de travail. Ce qui importe surtout, c'est que le style soit naturel à son auteur. C'est pourquoi le ton des textes, d'un livre à l'autre, peut sonner très différemment. Il n'y a pas d'inconvénient à ce que les textes varient de style, ni même de fonction d'un titre à l'autre. Il peut appuyer l'image reproduite ou s'en évader, il peut être un fil conducteur ou un facteur de rupture, du moment, bien sûr, qu'il est cohérent. Discret, le texte accompagne l'image comme sur la pointe des pieds... à moins qu'il ne devienne lui-même image par le jeu de la typographie.

Mais ces diversités dans les textes ne doivent pas faire oublier leur nature commune qui est d'être métaphorique. Le texte est là d'abord pour l'imagination du lecteur. Ni commentaire, ni explication, le texte doit servir lui aussi à faire voir et à faire rêver.



Enfants, adultes ?

« *Il faut voir toute la vie avec des yeux d'enfants.* » Henri Matisse (*Jazz* et les papiers découpés).

Si la plupart des livres de la collection ont des textes d'une grande simplicité, j'entends parfois dire que certains, au vocabulaire plus complexe, au style plus recherché, semblent s'adresser plutôt à des adolescents ou des adultes. Mais les œuvres ? À qui s'adresse *Le Double secret* de Magritte, une toile de Bram van Velde, le *Porte-chapeau* de Duchamp ou *Jour de lenteur* de Tanguy ? Aux 6/7 ans, aux 10/12 ans, aux retraités ?

À qui parlent les œuvres d'art, sinon à la personnalité toute entière ?

Les livres de l'Art en Jeu étant d'abord des livres à regarder, ils peuvent être feuilletés même par un enfant ne sachant pas lire. Il fabriquera tout seul « l'histoire ». Ou bien

un adulte lui racontera, en lisant le texte ou, pourquoi pas, en le modifiant... comme il fait fréquemment avec n'importe quel livre. Comme il est probable que, cette fois, l'adulte ne sera pas plus « savant » que l'enfant, les commentaires et les questions de l'un et de l'autre devraient aller de pair et instaurer un jeu-dialogue – ce qui serait, disons-le, la formule idéale...

Il se peut que certaines œuvres touchent davantage les petits enfants : celles de Léger, de Dubuffet, de Calder par exemple. Que d'autres, comme celles de Magritte, Tanguy ou Warhol, attirent plutôt les adolescents. Ou que celles de Matisse ou Giacometti nécessitent plus de maturité. Peut-être, mais rien n'est moins sûr. Cela dépend des sensibilités, et celles des enfants sont aussi variées que celles des adultes. Trop souvent l'adulte opère lui-même une sélection parmi les titres en fonction de ses critères d'adulte : il retiendra de préférence la peinture à la sculpture, les tableaux gais et colorés aux œuvres tristes et grises...

Ou bien il choisira l'artiste dont il connaîtra le nom, plutôt que celui qu'il ne connaîtra pas, vieux réflexe de sécurité qui l'empêchera aussi de découvrir de nouvelles œuvres. Pourtant, l'expérience au Musée montre que les œuvres sont beaucoup plus souvent inaccessibles aux adultes qu'aux enfants.

Les œuvres d'art expriment toutes les émotions humaines, agréables ou non, et toutes sont nécessaires à l'enfant qui grandit. *La Grande Femme* de Giacometti fascine les enfants, toute triste et grise qu'elle soit. Les aide-t-elle à projeter hors d'eux un certain sentiment d'angoisse, à le cerner, à le nommer ? Pourquoi donc être réticent à les confronter à cette œuvre ?

Il n'y a donc pas de réponse à la question, si souvent posée, de l'âge des lecteurs de l'Art en Jeu. L'idéal, c'est que les lecteurs aient le regard de l'enfance, quel que soit leur âge : le regard de celui qui va droit à l'essentiel.

Pour chaque livre une démarche différente

Le visiteur du musée pousse la porte du *Jardin d'hiver* de Dubuffet. Il se trouve d'un coup plongé dans une grotte mystérieuse, ses pieds cherchent à distinguer les bosses des creux, son regard se perd en suivant des lignes noires labyrinthiques, il ne sait plus ce qui est sol, ce qui est mur, si l'espace est vaste ou petit... Il tâtonne prudemment, il explore. Chuchotements, cris d'enfants. C'est cette découverte d'un lieu par le corps qui a imposé aux auteurs du livre leur démarche : un petit personnage découpé va traverser réellement une porte-ouverture ménagée dans une page, puis s'aventurer dans un dédale de formes aux contours mouvants. Ces contours cernent des sortes d'alvéoles dont le relief est aplati par l'effet de la reproduction, évoquant du même coup les bulles de bandes dessinées, bulles par lesquelles les auteurs du livre ont choisi de faire parler leurs personnages.

Changeons d'univers. Nous sommes à New York. Verticales, horizontales, couleurs primaires : le *New York City* de Mondrian élimine tout le superflu pour ne garder que des sensations. Sensation d'espace, de profon-

deur, de hauteur, de largeur ; sensation de circulation, de carrefours, de clignotements ; sensation de lumière, de soleil ; sensation d'ouverture, d'air, etc. Par la seule organisation de ses lignes verticales et horizontales, Mondrian construit un tableau qui est l'image intériorisée de la ville. C'est cette parfaite adéquation entre l'œuvre et la réalité qu'elle exprime qui a déterminé le parti pris du livre : celui d'une confrontation imaginaire constante entre l'une et l'autre, entre les deux New York. Il est intéressant de noter que la légère sensation de clignotement, provoquée dans le tableau par les intersections de lignes, s'est transformée dans le livre en véritables petits carrés lumineux... petits carrés qui apparaissent seulement plus tard dans l'œuvre de Mondrian, avec des peintures comme les « Boogie Woogie ». Ainsi, grâce à la « manipulation » de l'image (ici, le détournage des lignes), nous pouvons saisir ce qu'une œuvre contient de germes et pressentir l'évolution ultérieure de l'artiste.

De titre en titre, le lecteur est donc confronté à des démarches aussi diverses que sont variés les univers de chaque artiste. Les caractéristiques de l'œuvre déterminent la démarche de l'auteur, mais celui-ci apporte aussi, sans forcément le chercher, une part

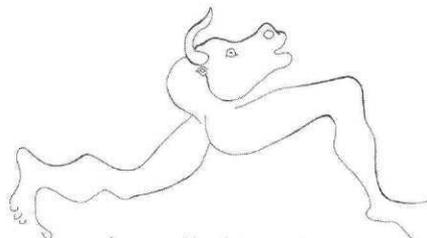
qui se joignent, jambes de course...



... et parlent ensemble...

10

sur la terre brune et le sable doux



et se mettent à courir...

11

Picasso : *Le Minotaure*, par D. Giraudy, 1988.

de sa personnalité. Il n'y a pas, pour chaque titre, une seule « bonne » démarche, mais il n'y en a qu'une seule de possible pour l'auteur au moment où il conçoit le livre. C'est la justesse du rapport entre l'œuvre, l'auteur et l'enfant qui fait que nous adhérons à une démarche, à une « interprétation » convaincante. Dans certains cas l'attitude des enfants devant l'œuvre oriente aussi la démarche de l'auteur, mais ce n'est pas du tout systématique : il est arrivé que des maquettes soient terminées alors que les œuvres dormaient encore dans les réserves, à l'abri de tout regard...

Chaque livre est également construit selon trois démarches – analytique, métaphorique et ludique – qui expriment les principes de la collection. Elles s'entrecroisent et s'interpénètrent, l'une ou l'autre ayant souvent un caractère dominant :

La dominante analytique, très démonstrative dans le *Léger*, se retrouve aussi dans *Braque*, *Kandinsky*, *Matisse*, *Bonnard*, *Tanguy*, *Klee*.

L'analyse est nuancée par une évocation de nature plus poétique dans *Brancusi*, *Giacometti* ou *Chagall*.

Arp, *Miró* et *Duchamp* ont une nette dominante métaphorique, renforcée dans les trois cas par une certaine audace graphique dans la conception visuelle, le graphisme devenant aussi métaphore.

À cheval entre l'analytique et le métaphorique : *Bram van Velde*, *Kupka*, *Delaunay*, *Mondrian*.

L'aspect ludique, lui, est très présent dans *Magritte*, *Warhol*, *Ernst*, *Picasso* – mais aussi dans *Calder* qui réussit une heureuse harmonie entre les trois démarches.



L'Art... Quel art ?

La collection l'Art en Jeu puise ses titres parmi les œuvres du musée national d'Art moderne. Puisque nous avons ces œuvres

sous la main, ce parti pris est aussi le plus naturel. Le choix est vaste, et pourtant il nous arrive de regretter toutes ces œuvres enfouies dans les réserves, auxquelles nous ne pensons pas parce que nous ne les voyons pas. Sans compter toutes les œuvres graphiques, très difficilement accessibles dans leur Cabinet. C'est ainsi qu'avant d'effectuer son choix, un auteur passe souvent en revue le catalogue des collections du Musée, dans l'espoir d'y découvrir une œuvre qui lui aurait échappé. Puis, dans son élan, il feuillette d'autres catalogues, d'autres livres, et la tentation est parfois grande d'élargir le choix... les artistes du XX^e siècle ne sont-ils pas représentés dans tous les musées occidentaux d'art moderne ? Le MNAM possède-t-il vraiment les meilleurs Warhol ou le plus grand choix de Klee ? Mais, outre que les plus belles œuvres ne garantissent pas forcément les plus beaux livres, la difficulté à réaliser des co-éditions ne nous a pas incités, jusqu'ici, à élargir notre territoire. Cela nous donne l'occasion de faire connaître au grand public des artistes qui n'occupent pas toujours le devant de la scène – les enfants étant par nature un public « ignorant » qui n'établit pas de hiérarchie selon la renommée des artistes ou des œuvres, la question pour eux ne se pose pas. Cette restriction toute relative dans le choix des œuvres a l'avantage de nous laisser une liberté maximale en nous mettant à l'abri de pressions commerciales ou politico-culturelles.

Vendre des livres consacrés à des artistes tels que Bram van Velde, Arp, Kupka... ou même Brancusi qui n'est guère plus connu du grand public que les précédents, n'est pas acquis d'avance. Ces artistes, certes, ne sont pas des inconnus. Mais le grand public, qui est celui qui nous intéresse, connaît-il vraiment les fondateurs de l'art du XX^e siècle ? Entre l'impressionnisme, tout juste digéré, et l'art contemporain, toujours rejeté, se situe une

pléiade d'artistes dont les œuvres ont ouvert la voie à ceux qui leur ont succédé. Assimiler les œuvres d'hier pourrait permettre d'aborder celles d'aujourd'hui.

très simple : des livres sur l'art ne sont pas des livres d'art qui seraient de libres créations d'artistes. Si nous souhaitons faire un livre sur l'œuvre d'un artiste vivant, nous



Giacometti : Grande femme II, par Sophie Curtil, 1989.

L'Art en Jeu consacre de nombreux titres à la sculpture et il est dommage que le public la boude (ce qui est bien visible sur les chiffres de vente), alors que les enfants y réagissent encore plus vivement qu'à la peinture... Dommage d'autant plus grand qu'elle est très mal représentée dans l'édition d'art en général. La difficulté à reproduire en deux dimensions des œuvres dans l'espace n'explique pas à elle seule cette réticence des éditeurs. Une certaine hiérarchie des arts, peinture en tête, est toujours présente dans nos mentalités. Et puis, comme on sait, la couleur se vend beaucoup mieux...

Reste à délimiter – si besoin est – une frontière dans le temps : si les œuvres les plus anciennes du Musée datent de 1905, les plus récentes sont celles d'aujourd'hui, qui demain dateront d'hier. La collection l'Art en Jeu n'établit pas tant la distinction entre art moderne et contemporain, qu'entre artistes morts ou vivants... pour une raison

devrons d'abord consulter l'artiste : quel regard pourra-t-il porter sur sa propre œuvre ? Voudra-t-il accepter les règles de notre jeu en collaborant (et alors, sous quelle forme ?), ou les refusera-t-il ? On peut imaginer de multiples réactions, tout aussi valables les unes que les autres, mais il est probable qu'elles remettraient en cause le rôle de l'auteur et, par là-même, son travail et l'identité de la collection.

L'ambition de l'Art en Jeu est de familiariser les enfants avec des œuvres qui se trouvent être celles de notre patrimoine, puisqu'elles ont été acquises par l'État. La question du bien-fondé de ces œuvres dans ce patrimoine, ou de la bonne représentativité des artistes dans les collections, n'est pas de notre ressort... ainsi, par exemple, les féministes seront consternées de ne trouver dans l'Art en Jeu aucune œuvre de femme, ce qui n'est que le juste reflet de leur très faible représentation à travers les œuvres du Musée.

Le livre, maillon d'une chaîne

Achévé, le livre commence sa vie. Comment parvient-il à son destinataire ? Arrive-t-il dans la chambre d'enfant ou reste-t-il dans la bibliothèque des parents ? De quelle façon est-il offert par l'adulte, et l'enfant le lit-il seul ? À ces questions, nous n'avons pas d'autres réponses que celles données par quelques cas particuliers.

Mais ce que nous savons, c'est qu'il existe un relais extrêmement efficace qui est celui des bibliothèques jeunesse. Il est difficile d'imaginer comment nous pourrions connaître le comportement de nos lecteurs sans ce vaste réseau de professionnels passionnés. Les bibliothécaires sont aussi nos meilleurs critiques, du fait qu'elles (ils) vivent avec les livres comme avec les enfants. Elles (ils) ont, ainsi que beaucoup d'enseignants – surtout ceux des classes maternelles – accueilli l'Art en Jeu avec un enthousiasme tel qu'il semble bien que ces livres soient venus combler un manque. N'ayant généralement aucune connaissance particulière de l'art, ce public est formé d'adultes à l'esprit ouvert et curieux, très réceptifs et motivés. L'Art en Jeu les rapproche d'un art qu'ils croyaient peut-être inaccessible. Ils saisissent également la portée pédagogique de notre démarche, d'où leurs constantes sollicitations pour des conférences, des stages, des animations. Comment exploiter ces livres ? Ce désir d'exploitation à tout prix, si justifié soit-il de la part d'adultes ayant une mission éducative, me paraît tout de même parfois tourner à l'obsession... Après tout, chacun ne peut pas être également créatif en art, en sciences naturelles, en musique ou en sport. Si nous n'avons aucune idée de la manière dont nous pourrions utiliser un livre, mieux vaut le laisser traîner à proximité des enfants qui sau-

ront peut-être quoi en faire, tout seuls...

Les livres, c'est certain foisonnent de propositions de jeux implicites ou explicites. Ils renvoient naturellement à l'animation en atelier et font le joint entre voir et faire. Le livre n'est qu'un maillon dans une chaîne d'outils pédagogiques dont aucun ne doit avoir l'exclusive car nous ne savons jamais à l'avance qui va « accrocher » à quoi : à la rencontre avec une œuvre, à l'expérimentation de matériaux, au contact d'un livre, à la projection d'un film, à la découverte d'une exposition... Les moyens d'approche de l'art doivent rester multiples et les outils être continuellement réajustés, renouvelés. Ce qui est intéressant c'est qu'un outil en appelle un autre, et ainsi de suite. De ce point de vue, l'Art en Jeu a déjà amorcé une dynamique, et jamais le besoin d'outils-relais ne s'est fait autant sentir. Cela n'a pas échappé à Elizabeth Amzallag-Augé qui a mis en place il y a trois ans, à l'Atelier des Enfants, une structure d'ateliers permettant de relier un travail d'expression à une rencontre avec une œuvre. Là, le livre n'a plus d'utilité, puisqu'il suffit de monter trois étages pour voir les œuvres – les « vraies », comme disent les enfants. L'intérêt principal est que les enfants découvrent d'abord par la pratique le langage plastique d'un artiste dont ils ignorent l'œuvre : ce n'est qu'après plusieurs séances d'atelier qu'ils vont au musée, pour une visite brève mais intense, tant la pratique leur aiguisé le regard. « Il a fait comme nous », constatent-ils avec ébahissement devant *Les Grands plongeurs noirs* qu'ils voient pour la première fois. Ils perçoivent la peinture de l'intérieur et la reconnaissent avec la joie que l'on a à retrouver dans une foule un visage familier... ■

mars-juin 1993