



ARTS CONTE IMAGE LITTÉRATURE JEUNESSE
LIRE NON-VERBAL

Quand les formes se font langage : découverte de contes picturaux et pistes d'exploitation

par ANNE-CATHERINE WERNER, le 13-05-2018

Les récits picturaux, dont les livres accordéons de Warja LAVATER – véritables objets d'art – et les albums jeunesse de la série « raconte à ta façon... » sont de dignes représentants, s'avèrent être des matériaux didactiquement riches. Constitués uniquement de formes s'apparentant à des pictogrammes,

ces supports particuliers et créatifs permettent d'aborder le genre du conte et la structure narrative de manière ludique et originale. Ils se prêtent à de multiples exploitations en classe de français.

On le sait, la discipline « français » se veut ouverte sur la culture et sur les arts. Une rapide promenade au sein des prescrits légaux permet de le démontrer. Si le *Décret Missions* encourage l'enseignant à susciter chez ses élèves « le goût de la culture et de la créativité » et à privilégier « des activités de découverte, de production et de création »¹ dans divers domaines, les *Socles de compétences* présentent, quant à eux, la sensibilité à l'art comme un moyen de se connaître et de prendre confiance – compétence transversale essentielle au développement de l'individu. " Culture et littérature permettent la découverte de soi, [mais aussi] de l'Autre et du monde par les voies de l'imagination ou de la création "2.

Les référentiels tout comme les programmes font la part belle aux objets artistiques et culturels, aux codes et aux langages variés³, et en particulier à l'image, qu'elle soit fixe ou animée. L'enseignant peut amener ses élèves à découvrir l'art pictural et visuel en sortant de l'école (sorties au cinéma et au théâtre, visites de musées, d'expositions, découverte du street art, etc.), mais il peut aussi faire venir l'art à eux, au sein de la classe. Bien entendu, il convient de croiser et de multiplier ces différentes démarches.

Signalons que le Pacte pour un enseignement d'excellence « Avis n°3 (mars 2017, p. 101), constatant que l'art et la culture occupent une place particulièrement limitée dans les cursus scolaires en Belgique », a créé le PECA, un parcours d'éducation culturelle et artistique destiné à chaque élève.

Les imageries de Warja LAVATER : des objets artistiques à découvrir

Parmi les objets artistiques à mettre sous les yeux, ou mieux, entre les mains des élèves, les remarquables *leporellos* (livres accordéons) de Warja LAVATER ont retenu mon attention. Dès les années soixante, cette artiste suisse aux multiples talents, formée au graphisme et à la typographie, s'intéresse à cinq contes traditionnels bien connus : *Le Petit Chaperon Rouge*, *Le Petit Poucet*, *Blanche-Neige*, *Cendrillon* et *La Belle au Bois Dormant*. S'inspirant des versions des Frères Grimm et de celles de Perrault, elle entend donner à l'image le statut d'écriture.

La littérature, et plus particulièrement la littérature jeunesse, regorge d'œuvres jouant sur le rapport texte-image : image qui accompagne, qui illustre le texte ; image qui joue avec le texte ; image qui se substitue au texte. C'est à cette dernière catégorie que l'on peut rattacher les réécritures de contes de Warja LAVATER. En effet, chaque récit est conté non par des mots, mais au moyen d'un code visuel mêlant formes géométriques et couleurs. Les images n'illustrent pas le texte, elles le remplacent.



Imprimées par lithographie, les formes, qui s'apparentent à des pictogrammes, prennent place sur une bande de papier longue de presque quatre mètres, pliée en accordéon. Il en résulte un livre-objet de petit format de très belle facture. Les cinq « imageries » de la série, comme se plaisait à les appeler leur auteure⁴, toutes publiées aux Éditions Maeght⁵, sont précédées d'une légende explicitant le code employé. Celui du *Petit Chaperon Rouge* est particulièrement simple, facilitant ainsi largement la lecture de l'imagerie : le Petit Chaperon Rouge est représenté par un petit point rouge, le loup prend la forme d'un gros point noir, les décors sont simples, et les galettes et le petit pot de beurre sont inexistantes. Le lecteur qui connaît l'histoire du *Petit Chaperon Rouge* n'aura pas beaucoup de difficultés à identifier le conte dont il est question, sans avoir pris connaissance du titre ni de la légende.



"Le Petit Chaperon Rouge" (1965)

Les autres imageries de LAVATER se construisent autour d'un code plus développé, multipliant les pictogrammes (représentant les lieux, les objets et

programmes (représentant les lieux, les objets et les personnages) et les complexifiant. Ainsi, par exemple, le Petit Poucet, représenté par un point vert au centre duquel se trouve un petit point bleu, se distingue graphiquement de ses frères, simples points bleus. Cette distinction permet non seulement d'identifier le héros au sein de la fratrie, mais aussi de signaler ses particularités physiques et mentales : petit par sa taille comme le petit point bleu, il est doté d'une intelligence exceptionnelle représentée par le halo vert.

« raconte à ta façon... » : des albums jeunesse remplis de pictogrammes



Sur un principe fort semblable, les quatre albums de la série « raconte à ta façon... » parus chez Flammarion jeunesse⁶ traduisent sous forme de pictogrammes géométriques des contes traditionnels (*Le Petit Chaperon Rouge*, *Le Chat Botté*, *Boucle d'or* et *Les Trois Petits Cochons*). Ici aussi, il s'agit pour le lecteur de repérer et d'identifier les éléments du décor, les différents personnages et les objets et accessoires utiles à l'intrigue. Une légende, proposée au début de l'album et répétée sous la forme d'un signet, permet au lecteur de prendre connaissance du code utilisé. Mais l'on pourrait lui soumettre les images de l'album sans aucune légende : en observant les différents pictogrammes, leur forme, leur couleur, la récurrence de certains d'entre eux, la disposition et l'association de ceux-ci, un jeune lecteur peut tout à

fait émettre des hypothèses et tenter de décrypter le code utilisé.



Pistes didactiques

Ainsi, le récit picturalement codé présente un grand intérêt du point de vue de la lecture. Si chaque pictogramme revêt une signification annoncée par la légende, c'est par l'interaction des uns avec les autres que le sens du récit se crée. Appréhendant le *leprelo* de manière linéaire, observant, analysant et interprétant chacun des plans proposés par l'auteur, réalisant des va-et-vient entre les différents tableaux, et reliant les informations picturales à ses connaissances en matière de contes, le lecteur participe activement à l'élaboration des significations. De cette manière, il développe des stratégies de lecture transférables à la lecture d'un texte constitué du seul langage verbal.

Le déchiffrement du récit pictural prend des airs de défi ou d'énigme. Ludique, il pourrait sans doute

réconcilier certains avec la lecture. Quelle satisfaction de parvenir à déchiffrer un récit codé et à en construire le sens !

D'un point de vue didactique, les pistes d'exploitation de ces matériaux sont nombreuses. Voici quelques propositions que l'on peut combiner et adapter à sa guise.

1. Oralisation

Comme le titre de la série « *raconte à ta façon...* » le suggère, les contes picturaux constituent un support original pour l'oralisation des contes. Après un travail préalable sur ce genre textuel et le décryptage d'œuvres codées, l'enseignant invite l'élève à choisir l'un des récits picturaux découverts. Au départ de ce support, qui lui sert surtout d'aide-mémoire ou de fil conducteur, l'élève raconte le conte (qu'il connaît déjà) en modulant sa voix selon les besoins de l'intrigue. Libre de s'attarder sur certaines images, de mettre l'accent sur certains pictogrammes, de dire ce que ceux-ci ne montrent pas, ou encore de choisir ses mots, l'élève-conteur fait part à ses auditeurs de sa propre interprétation du conte et perpétue de la sorte la tradition orale de ce genre textuel.

Il serait intéressant d'enregistrer les prestations des élèves pour pouvoir, dans un second temps, les examiner ensemble et comparer plusieurs productions orales réalisées au départ du même support : *Quels sont les choix posés par l'un et l'autre conteurs en termes d'élaboration de contenus ? Comment utilisent-ils leur voix ? Quels effets cela produit-il ? Quels sont les éléments qui donnent envie d'écouter le récit ou, au contraire, de ne pas l'écouter ?* etc. Il s'agit de verbaliser les

démarches, les stratégies efficaces afin de permettre aux élèves de se les approprier.

2. Travail autour de l'organisation du texte narratif

Les livres accordéons de Warja Lavater présentent un avantage certain en ce qui concerne le travail autour de la structure narrative. Si le *leporello* peut se lire comme un album de facture classique, en tournant les « pages » et en découvrant ainsi le conte tableau après tableau, il peut aussi se déployer sur toute sa longueur et offrir de cette manière une vue d'ensemble du récit. La bande de papier représente l'axe temporel sur lequel les personnages évoluent. À la manière d'un story board, il donne à voir au lecteur, en vingt tableaux, la progression du récit. Warja Lavater se plaît à jouer sur les plans, sur les échelles, créant ainsi des effets de zoom significatifs qui peuvent aider le lecteur à cerner les étapes du récit. Annoter les planches du *leporello* à la manière d'une ligne du temps permet de visualiser la structure quinaire propre aux textes narratifs.



Structure de " Cendrillon " (1972) proposée par
Christophe Meunier

3. Médiation de lecture

Il existe de multiples manières d'amener le lecteur à rendre compte de sa lecture et à manifester sa compréhension du texte. La création

COMPRÉHENSION DU TEXTE. LA CRÉATION d'un *leporello* peut constituer une médiation concrète et intéressante puisqu'elle donne sens à la lecture. Après avoir lu et analysé des contes dans leurs versions textuelle et picturale, et s'être intéressé aux techniques propres aux récits codés, le lecteur est amené à transposer un conte « nouveau » sous la forme de pictogrammes, à la manière de Warja LAVATER. Ce travail nécessite notamment une compréhension globale du texte, l'identification des actions significatives, de la structure narrative et du rôle des personnages. Une phase de socialisation permettra, outre la valorisation du travail de chacun, l'explicitation des choix et des démarches effectués, en lien avec le texte source.

Afin de faire de ces *leporellos* de véritables objets artistiques, de nombreuses techniques peuvent être utilisées par les élèves, telles que le collage et les tampons – qu'on peut réaliser aisément soi-même en sculptant des gommes, de la chair de pomme de terre ou encore de la mousse polyuréthane durcie, voire en découpant des formes géométriques simples dans du carton épais. On pourrait aussi imaginer jouer sur les textures et sur les reliefs pour représenter une caractéristique particulière d'un lieu, d'un objet ou d'un personnage ou mettre certains éléments en évidence.

4. Projet d'écriture ou déclencheur

La création du *leporello* peut être une fin en soi. Il s'agira alors de mettre en place un réel projet d'écriture, découpé en étapes pertinentes. Pour aider l'élève à imaginer un récit inédit ou personnel, l'enseignant peut prévoir des lanceurs d'écriture ou des contraintes libératrices (cartes « lieu », « objet »

et/ou « personnage » à piocher, planche à intégrer à son récit, etc.).

La création d'un récit codé peut aussi constituer une étape préparatoire à une activité d'écriture plus traditionnelle. La classe se met d'accord sur une série de formes colorées sans leur donner de signification. Chacun est invité à réaliser, sur des cartons de dimensions identiques, deux ou trois planches isolées en combinant au gré de son inspiration les différents pictogrammes imaginés par la classe. L'enseignant rassemble ensuite les planches créées, les mélange et les distribue équitablement aux élèves rassemblés en petits groupes. Chaque groupe observe les planches reçues, sa mission étant de les agencer sur l'axe temporel de l'histoire et de leur donner ainsi du sens. Si les élèves ne parviennent pas à combiner ces planches, l'enseignant peut leur proposer d'en échanger une ou deux (il aura veillé à en conserver quelques-unes à cet effet) ou d'intervenir de manière minimale au sein de l'une ou l'autre d'entre elles (par exemple, pour faire apparaître davantage le pictogramme représentant le personnage principal de leur récit). Une fois cette étape réalisée, les élèves élaborent la légende qui accompagnera leur conte codé et collent les planches entre elles de manière à former un livre-accordéon. Au départ de l'histoire imaginée en groupe, chacun rédige le récit ou une partie de celui-ci. Quelle que soit l'activité choisie, l'élève sera invité à s'exprimer oralement ou par écrit sur le plaisir ou le déplaisir provoqué par la tâche. La phase de socialisation permettra de mettre en évidence les démarches et stratégies d'écriture adoptées.

Les récits picturaux, dont les livres accordéons de

Warja LAVATER – véritables objets d'art – et les albums jeunesse de la série « *raconte à ta façon...* » sont de dignes représentants, s'avèrent être des matériaux didactiquement riches. Permettant d'aborder le genre du conte et la structure narrative de manière ludique et originale au travers d'exploitations multiples, ils se mettent au service de différentes compétences et donnent l'occasion aux élèves de développer leur créativité.

Anne-Catherine WERNER

¹ *Décret Missions* (24 juillet 1997), article 8.

² Segec, *Programme de français du 1^{er} degré commun, Humanités générales et technologiques* (D2005/7362/3/13), p.6.

³ Fédération Wallonie-Bruxelles (octobre 2013), *Les Socles de compétences*, p.8.

⁴ GROMER B. (1991). « Tête à tête : Entretien avec Warja Lavater ». *La Revue des livres pour enfants*, n°137-138, p.40-49.

⁵ www.maeght.com

⁶ Ces albums, créés par Sonia Chaine et Adrien Pichelin, ont été publiés en 2016 et en 2017.