

## 1- Place et fonction de l'illustration

## 2- Exploitation des albums de la sélection 2016/ 2017

Je vous renvoie à l'excellent travail proposé par **Daniel Maja**, illustrateur, auteur d'un livre sur l'illustration aux éditions du Sorbier (2004)

<http://www.cndp.fr/crdp-creteil/telemaque/document/danielmaja.htm>

Les points à aborder en classe :

1. Définir les mots « image et illustration »
2. Qu'est-ce qu'un livre illustré ? Qu'est-ce qu'un album ?
3. Comment lire une image ?
4. La place de l'illustration par rapport au texte
5. Les techniques utilisées

### 1 Définir les mots « image et illustration »

Une image : reproduction d'un objet matériel donnée par un système optique (photographie), ou un dessin.

Une illustration : toute gravure, photographie, dessin, reproduction figurant dans un livre ou un périodique. C'est un ensemble des gravures, des dessins, des reproductions, documentaires ou artistiques, ajoutés au texte d'un ouvrage.

### 3 Comment lire une image ?

La lecture de l'image n'est pas une lecture classique : le balayage oculaire se fait en fonction de la forme générale de l'image. Ce balayage n'est pas le même si une forme centrale se dégage ou si une multitude de détails composent l'image. La lecture d'image est un apprentissage qui doit se faire collectivement et guidé par l'enseignant sous la forme d'un questionnement. Il doit s'assurer que chacun a bien perçu les points sur lesquels on va s'appuyer et si le vocabulaire utilisé est connu de tous. Il ne faut pas hésiter à utiliser le vidéo projecteur pour permettre cette lecture collective.

L'émotion entre également en jeu et influence le balayage oculaire.

### 4 La place de l'illustration par rapport au texte

L'illustration accompagne-t-elle simplement le texte ? Résume-t-elle le texte ? Complète-t-elle le texte ? Apporte-t-elle des indices sur la suite du récit ? Est-elle en décalage avec le texte ?

## Exploiter les illustrations de la sélection 2016 / 2017

Titres	Fonctions de l'illustration	Techniques utilisées	Exploitations possibles
<b>ALBERTUS L'ours du grand large</b> <i>Auteur: Laurence Gillot</i> <i>Illustrateur : Thibaut Rassat</i>	Elles accompagnent le texte.	Le dessin avec de nombreux détails.	Retrouver les différents personnages à travers les différentes illustrations.
<b>PALOMA et le vaste monde</b> <i>Auteur: Véronique Ovaldé</i> <i>Illustratrice : Jeanne Delante</i>	Elles accompagnent le texte et donnent des informations complémentaires.	Le dessin avec des impressions façon papier peint.	Rechercher les détails et des indices qui complètent le texte.
<b>Les Yeux d'OTONASHI</b> <i>Auteur: Isabelle Wlodarcczyk</i> <i>Illustratrice : Sacha Poliakova</i>	Elles accompagnent le texte.	Illustrations inspirées des estampes japonaises (Encre de chine et aquarelles sur papier humide.) Graphisme fin et pointillisme	<b>estampe.</b> Image à caractère artistique, imprimée, le plus souvent sur papier, par le moyen d'une matrice traitée en relief (gravure sur bois, sur linoléum), en creux (sur métal : taille-douce) ou à plat (lithographie, sérigraphie).
<b>Le Héros</b> <i>Auteur et Illustrateur : Pierre Cornuel</i>	Elles accompagnent le texte.	Illustrations inspirées des estampes japonaises (Encre de chine et aquarelles sur papier humide.)	<b>Idem</b>
<b>Le pacha qui s'ennuyait</b> <i>Auteur et Illustrateur : André Bouchard</i>	Elles accompagnent le texte.	Le dessin avec la technique du pointillisme pour donner du relief aux dessins	Le <b>pointillisme</b> est une technique picturale consistant à utiliser de petites touches de couleur juxtaposées plutôt que des teintes plates. Georges Seurat dans les années 1880 a fait de ce procédé utilisé depuis le XVI <sup>e</sup> siècle au moins, un système, que Paul Signac a théorisé sous le nom de divisionnisme.
<b>La tentation des ténèbres</b> <i>Christine Beigel</i> <i>Illustrateur Rémi Saillard</i>	Elles accompagnent le texte.	Illustrations inspirées du tableau de Jérôme Bosch, peintre du XV <sup>e</sup> ème siècle	Voir les commentaires proposés à la fin de l'album.
<b>Le Tatouage magique</b>	Elles accompagnent le	Illustrations très proches des	Rechercher les animaux ou personnages

<i>Didier Lévy</i> <i>Illustrateur Matthieu Roussel</i>	texte.	animations des jeux vidéo en trois dimensions et des dessins animés.	qui se cachent dans les décors (tatous, etc)
--	--------	--	---