

ILLUSION D'OPTIQUE, TROMPE L'ŒIL

Plans, volumes et couleurs, des terrains de jeu pour les architectes

• Objectifs

Faire découvrir que la perception d'une image résulte à la fois d'un dispositif optique (nos yeux) et d'une recomposition mentale de l'image.

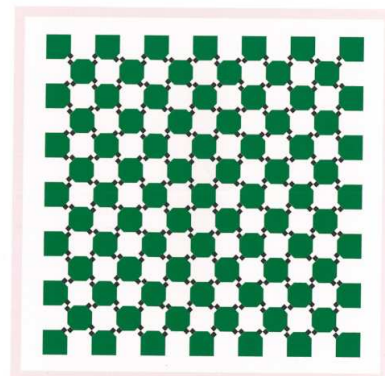
Prendre une certaine distance avec l'image et reconnaître simultanément :

- son aspect attractif, plaisant ou esthétique,
- les codes de sa composition,
- les messages plus ou moins apparents qu'elle peut véhiculer.

• Contenus

L'approche de départ est volontairement ludique. Les enfants sont d'abord questionnés sur ce qu'ils perçoivent dans les séquences d'une présentation visuelle projetée. Ils sont invités à observer, découvrir puis comprendre plusieurs effets visuels :

- la perspective et la profondeur imaginée dans un dessin plan,
- la rémanence des couleurs,
- le parcours du regard sur une image et sa perception d'ensemble plus distante.



L'anamorphose constitue l'étape "atelier" de l'activité : les enfants doivent découvrir dans un premier temps des dessins anamorphosés dans leurs reflets sur des miroirs ou en déplaçant simplement la position de leur regard par rapport au plan d'une image. Ils sont ensuite invités à dessiner (main cachée) une forme simple avec pour visuel le seul reflet de leur tracé dans un miroir cylindrique (une trame visuellement orthogonale peut les aider en cela).

Des observations actives viennent enrichir cette approche :

- les dessins routiers (peintures au sol, par exemple les flèches de rabattement) volontairement étirés pour être mieux perçus par le regard presque parallèle au plan de la route de l'automobiliste,
- les œuvres de Bernard PRAS : une partie de la présentation visuelle réalisée à l'aide d'un logiciel 3D permet de comprendre comment l'artiste se joue de la dimension et de la position des objets qu'il fait figurer dans ses compositions,
- les effets d'amplification ou au contraire d'écrasement d'une perspective architecturale ou urbaine,
- le sténopé produit une image inversée ; notre œil également mais l'image est pourtant restituée à l'endroit par notre cerveau.

• Groupes concernés

- Effectif : classes entières pour la présentation visuelle puis en groupe (env. 12 élèves) pour l'atelier.
- Durée : 1 heure au minimum, 1h30 (séquencée) souhaitable
- Etablissements : activité bien adaptée pour les écoles élémentaires (éventuellement grandes sections préélémentaires). Pour les collèges l'activité peut être confortée par l'activité "Couleurs et architectures" (fiche 25).

• Moyens engagés

La conception des activités se fait en collaboration avec l'établissement. Le CAUE fournit les photocopies, trames et dessins anamorphosés et utilise son propre matériel de projection (écran, vidéoprojecteur, sténopé...). L'activité peut se dérouler au CAUE ou dans l'établissement scolaire (nécessité cependant d'une pièce sombre pour les projections visuelles).

• Observations - Références

Il est ici utile d'avoir des groupes d'élèves cohérents pour leurs âges. Référence : Ecole de Saint-Martial