

# Le Fantôme de Canterville

Codes graphiques particuliers, qui reviennent fréquemment dans cette BD :  
 le cadre dans le cadre / le sur-encadrement / la mise en abyme.



p.6/p.7



p.11



p.13

Avec les cadres de la galerie de portraits présentant les personnages p.6/p.7 (comme les tableaux des ancêtres dans les vieux manoirs, cela utilise une double-page dans l'album), l'encart publicitaire p.11 prenant la page entière (le sens : ces américains modernes arrivent dans le vieux monde avec la pub, la surmédiation, le capitalisme et le matérialisme, tout peut s'acheter, sauf la sensibilité, la poésie et l'art de la jeune fille), la planète Canterville Chase p.13 prenant également la page entière, les différentes affiches du fantôme p.22/p.23 qui évoquent les affiches de cinéma (également sur une double-page avec l'encadrement par les motifs végétaux, qui se prolongent en bas entre les deux pages) et enfin, la mise en abyme du livre dans le livre p.27 (le journal intime du fils / ses notes quotidiennes).



p.22/p.23



p.27

La présentation 'muséale' : l'encadrement de l'image / la présentation de l'image, ici la mise en page dans le livre, correspondent à des choix artistiques (graphiques en BD). En Arts Plastiques, la présentation de l'œuvre : fait partie aujourd'hui de l'œuvre (en est une composante à part entière). Comment on l'accroche, comment on la montre, est un choix plastique, artistique, qui permet de mettre en valeur l'œuvre. Cela travaille sur le point de vue du regardeur (comment l'artiste veut que cette œuvre soit vue?) et cela correspond également en quelque sorte à une mise en scène théâtrale (quel espace autour ?, espace blanc / vide pour ne pas être distrait ou perturbé, différence entre l'accrochage du 19e avec la surcharge de tableaux et dans l'art contemporain, avec une seule œuvre par pan de mur, voire par salle de musée). On peut faire le parallèle avec les dessins pleine page ou même utilisant la double-page dans ce livre (un seul dessin par page, là encore encadré par des motifs végétaux, qui

reviennent, comme un fil directeur, tout au long de l'album et font penser au style de l'Art nouveau ou de la fin du XIXe? Début du développement de la photo et du monde industriel avec les affiches de pub au XIXe siècle).

Cela permet de rendre plus spécifique l'image, la pointer, centrer son regard dessus.

Cela revient aux origines de "l'image, (vue) comme une fenêtre sur le monde" (une vision), un fragment d'ailleurs, une échappatoire. Comme on passe à un autre registre de vision : un encadrement autour permet de marquer une limite ou une frontière entre les deux registres.

Cela permet également de travailler sur la notion de 'mise en abyme', très fréquemment utilisée dans la pratique artistique.

Propositions de séquences en Arts plastiques (pour le niveau 4e) :

**Incitation 1 : "on ne voit plus que ce détail"**

Choisir un ou plusieurs détails ou éléments visuels mineurs prélevés dans certaines vignettes du Fantôme de Canterville et le(s) mettre en valeur sous la forme d'une image, en vous inspirant des codes graphiques particuliers utilisés dans cette BD, pour "qu'on ne voit plus que lui". À réaliser sur feuille A4.

Puis, dans un second temps, présenter et accrocher votre réalisation dans la classe de façon à mettre ce(s) détail(s) encore plus en valeur.

Autres références : artistes du Pop Art, le détail mis en valeur par le 'grossissement' avec les œuvres de Roy Lichtenstein, par la répétition avec celles d'Andy Warhol.

**Incitation 2 : "Les élèves de la classe s'affichent" (dans la classe et c'est classe!)**

**À faire par groupe de 6 à 8 élèves (?)**

En vous inspirant des codes graphiques particuliers de la galerie de portraits des personnages ou des affiches du Fantôme de Canterville, vous définirez pour votre groupe *vos propres codes graphiques* (composition, utilisation de l'espace du support, utilisation de la couleur, éléments textuels, motifs de décoration, etc...) et réaliserez un système *d'affiches*, correspondant à une galerie de portraits des élèves de votre groupe, que vous présenterez sous la forme d'un seul et même ensemble dans la classe.

Autres références :

-les différents portraits par Andy Warhol.

-les œuvres monumentales (affiches photographiques sur les bâtiments) / galeries de portraits par l'artiste français JR (par exemple, son œuvre "28 Millimètres, Women Are Heroes", action dans la Favela Morro da Providência, Favela de Jour, Rio de Janeiro, Brésil, 2008, où les visages en très gros plan des femmes de la favela, ont été affichés sur les murs des bâtiments).

<https://www.jr-art.net/fr/jr>

-Sacha Golberger avec sa série de portraits 'super-flemish' où les superhéros rencontrent les codes de la peinture flamande.

<https://www.novoceram.fr/blog/design-tendances/super-flemish>