

Arts plastiques

Le rêve

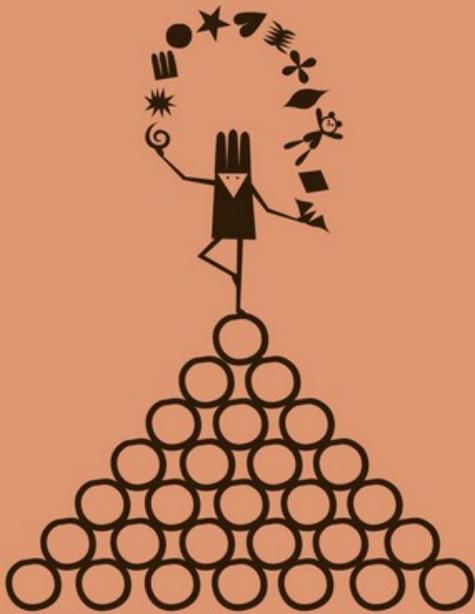
« Chaque nuit est une couleur,
chaque couleur est un rêve »

Milo est fatigué. Il se glisse sous la couette, ferme les yeux et plonge doucement dans son monde des rêves. Un rêve orange acrobatique où Milo devient jongleur, un rêve jaune effrayant où il rencontre un terrible serpent, un rêve vert sucré où les fleurs se transforment en bonbons... jusqu'au DRIIING !!! Réveil... Les rêves s'estompent, s'évaporent presque, sauf quelques souvenirs colorés ...

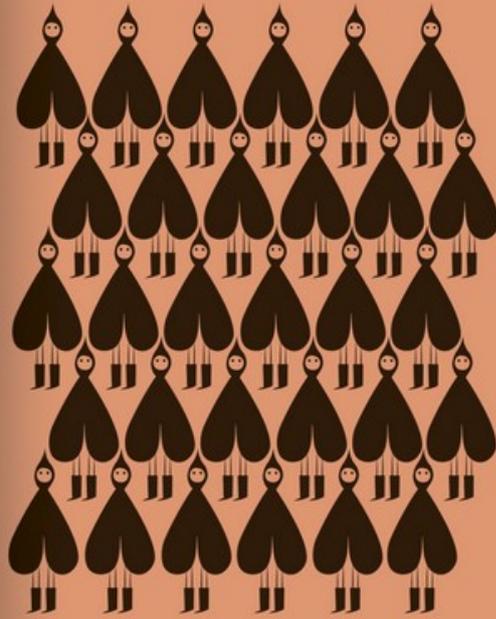


Des objets ronds, carrés, pointus apparaissent ainsi dans le sommeil de Milo et créent un jeu de formes, silhouettes noires sur aplats colorés (c'est le fond uniforme du tableau). Tel un langage de signes, ces objets font évoluer Milo dans des paysages graphiques de rêves aérien, musical, royal, ou sucré... jusqu'à son réveil, encore plein de ces belles images.

Rêve acrobatique



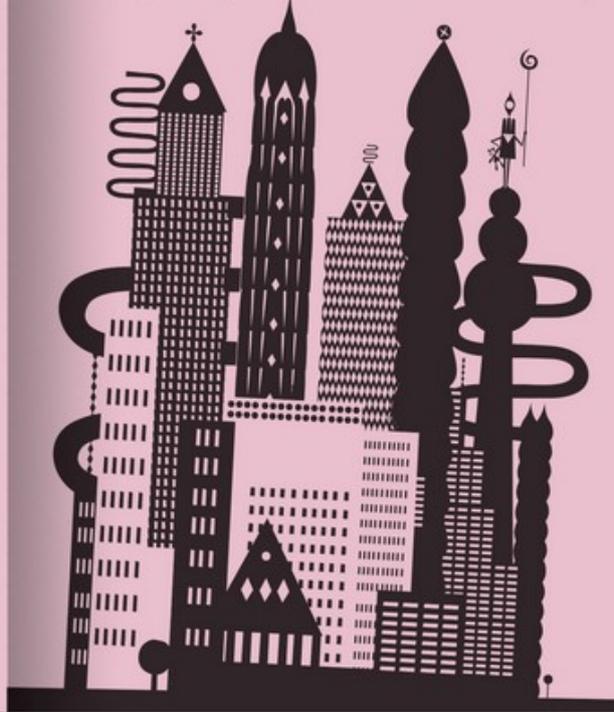
Milo jongle devant un public de lutins.

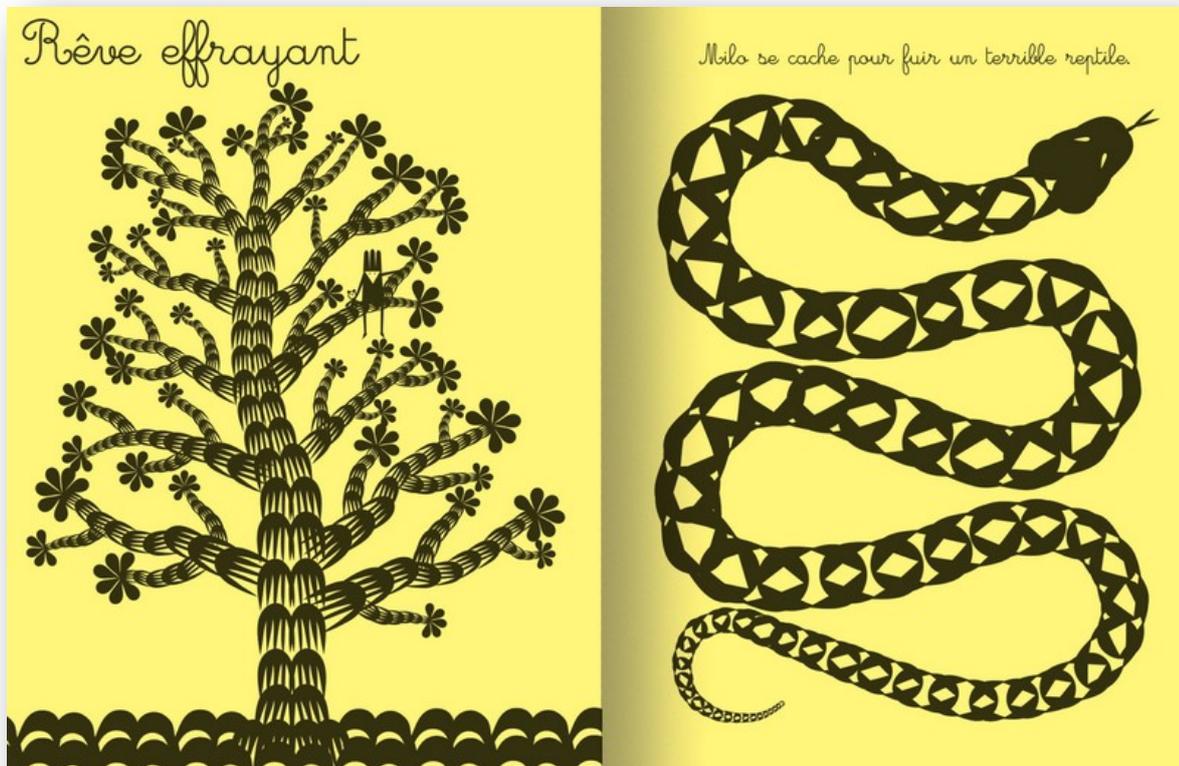


Rêve aérien



Milo se pose en parachute au sommet d'un building.





Pour créer l'illustration de ton rêve....

1^{ère} partie

* Choisis un thème.....

fantastique... sportif..... féérique.....sucré.....doux.....amusant..... étonnant....
héroïque.....félin.....burlesque (!).....effrayant...rassurant...énervant....

* Choisis une couleur pour le fond et réalise-le.

Sur une feuille blanche, avec des crayons de couleurs, des pastels (si tu en as), ou de la peinture prépare le fond. Même si dans l'album, la technique utilisée est l'aplat (c'est-à-dire que le fond est uniforme sans dégradé) Tu peux faire des dégradés avec la couleur choisie, mais ne change pas de couleur !

→ Avec les crayons de couleurs ou les pastels, pour unifier tu peux frotter avec un papier essuie-tout..

→ Pour la peinture, tu peux jouer avec les dilutions et utiliser un pinceau. Tu peux aussi utiliser la technique de la peinture à l'éponge.

* Prépare ton personnage à ton image.

Milo se compose de formes géométriques. Par exemple, son visage est représenté par un triangle.

→ Compose ton propre personnage en utilisant des formes géométriques.

→ Une fois que tu l'as dessiné, colorie-le en noir (feutre ou peinture) puis découpe-le.