



Arts visuels

3-17 ans

Adultes

45 à 60 min

Moyen groupe (15 à 30)

Reprendre du poil de la bête

S'inspirant d'un tableau de Shary Boyle intitulé *Beast (Highland Series)*, 2007, [Bête (série « Highland »)], incluse dans la collection du Musée d'art contemporain de Montréal, les campeurs peindront des figures totalement poilues apparentées à l'espèce humaine et au règne animal. Grrrrrrrrrr !

Source: Camp de jour du Musée d'art contemporain de Montréal

Matériel

- Pinceaux fins et moyens
- Cartons
- Aquarelle en pastilles ou en bâtonnets (ou de la gouache)

Déroulement

Préparation

Faire découvrir aux campeurs l'œuvre *Beast (Highland Series)*, 2007, [Bête (série « Highland »)], de Shary Boyle, qui apparaît sur le site du Musée d'art contemporain de Montréal : [Collection détail – MAC Montréal](#)

Brièvement, dire quelques mots sur l'artiste.

- Elle est née à Scarborough (Ontario), en 1972 et elle vit et travaille à Toronto.



- Shary Boyle pratique plusieurs disciplines artistiques : la peinture, le dessin, la performance, l'installation et la sculpture. Au fil du temps, elle a développé un grand intérêt pour des techniques anciennes, ce qui l'a amené à concevoir des figurines de porcelaine. Divers thèmes font partie de ses préoccupations : les émotions, la culture populaire, le mythe de la beauté et les cycles de la vie. Souvent, les créatures qui se révèlent dans ses œuvres semblent émaner d'un univers mythique et enchanté.
- C'est le cas avec ce portrait hybride, mi-homme et mi-animal. En l'observant, on remarque son regard fixant le spectateur et la grimace qui lui donne un air farfelu !
- La fourrure de la bête a été réalisée avec beaucoup de minutie. À travers les textures de poils, on sent la finesse des traits du pinceau. Pour ce faire, Shary Boyle a utilisé une technique spéciale d'application de pigments fins sur panneau de bois. Cette peinture fait partie d'une série de portraits dans laquelle l'artiste s'est inspirée de personnages historiques.

Consignes

1. Écrire son nom à l'endos du carton ;
2. Avec un peu de peinture à la fois et avec un peu d'eau, peindre tout d'abord la silhouette du personnage et ensuite le fond. Tout au long du projet, bien nettoyer le pinceau entre chaque changement de couleur ;
3. Après le fond, on ajoute à la silhouette des détails : les yeux, le museau, la bouche, la langue, les oreilles. Le personnage peut apparaître de face, de $\frac{3}{4}$ ou de profil. Donner du chien au personnage !
4. Avec la bouche et les yeux, donner de l'expression à notre sujet: fâché, content, rieur, espiègle... En ayant en tête le concept d'hybridité humain/animal, tout est possible : bête à deux têtes, 3 yeux... ;
5. Mélanger quelques gouttes de la couleur de la silhouette avec la couleur du fond comme l'a fait Boyle. Créer un effet d'aura autour de la créature en ajoutant un peu de blanc à la couleur ;
6. Avec le pinceau fin, peindre les poils en suivant la forme du corps du monstre. Cela créera un effet de volume encore plus percutant. Choisir plusieurs couleurs pour la fourrure... (terre, noir, blanc, couleur vive). L'utilisation du noir et du blanc créeront un effet d'ombre et lumière. Penser à des poils courts, longs, frisés, dans le vent... Mouiller le pinceau afin qu'il glisse plus facilement sur la surface.



Trucs et astuces

- Pour ce projet, les campeurs sont invités à s'inspirer de leur animal de compagnie ou de leur animal préféré !
- Les portraits de famille peuvent aussi nous donner des idées !
- À la fin de l'atelier, il serait intéressant d'inventer une histoire fantastique en lien avec le personnage qui a été réalisé.

Favorise le développement

- Créativité
- Expression de soi

Cette activité me fait penser au travail de

Pour en apprendre un peu plus sur Shary Boyle, vous êtes invités à consulter son site web : [Shary Boyle | Portfolio website](#)