RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

autour de l'album *Jeu de piste à Volubilis* de Max Ducos

©2006



AU CŒUR DU LIVRE:

Jeu de piste à Volubilis est le premier album d'une trilogie qui compte également L'ange disparu et Vert Secret. Max Ducos y raconte une histoire d'exploration tout en assumant une part documentaire sinon encyclopédique. Il évoque ici tout un pan de l'Art Moderne dans le cadre d'une maison de style contemporain, qui peut être envisagée à la façon d'un musée. Chaque pièce visitée fait référence à travers son ameublement et sa décoration à différents artistes et designers. Ainsi chaque image peut être analysée par le lecteur comme un « cherche et trouve ». Il peut prendre en référence la grande bibliothèque de la villa, où un certain nombre de citations sont explicitées au dos des livres.

La villa Volubilis évoque dans sa conception certaines maisons célèbres construites à la fin des années 1920 comme *La Maison des Maîtres du Bauhaus* de Walter Cropius, la *Villa Tugendhat* de Ludwig Mies van der Rohe et plus spécifiquement (notamment dans sa façon d'intégrer des courbes dans ses volumes) la *Villa Savoye* de Le Corbusier.

L'histoire racontée par Max Ducos n'est pas seulement ludique. Elle développe une dimension de quête initiatique. La petite fille narratrice découvre à la fin de son exploration une pièce secrète, symbole de sa féminité naissante : un jardin d'hiver qui « appartient à celui qui le trouve ». L'auteur fait référence ici à un essai de l'autrice Virginia Woolf *Une chambre à soi* paru en 1929, texte important dans l'histoire du féminisme.

UNE QUESTION AUTOUR DE L'ALBUM:

« Qu'est-ce que l'intericonicité? »

Le principe de l'intertexualité est mieux connu que celui de l'intericonicité. Ils répondent tous deux à une même logique. En didactique, le principe d'intertexualité fait référence à l'ensemble des relations existant entre plusieurs textes. De nombreux albums de littérature de jeunesse font par exemple référence aux contes traditionnels, que ce soit dans une forme détournée qui peut reprendre des situations, ou alors en reprenant simplement des personnages et certains de leurs traits caractéristiques. Ainsi, dans *La petite rouge courroux*, le texte de Raphaële Frier illustré par Victoria Dorche est une relecture du conte du Petit Chaperon Rouge avec lequel il entretient des liens intertextuels.

Max Ducos est lui un maître de l'intericonicité, ce « procédé qui consiste à faire reconnaître une image connue dans une image nouvelle ». Dans *Jeu de piste à Volubilis* mais également dans ses autres albums, il cite dans ses images des œuvres de peintres, de sculpteurs, de designers, d'architectes. La citation peut être de l'ordre de l'imitation ou de l'évocation selon le jeu qu'il souhaite entretenir avec son lecteur. En ce sens, les livres de Max Ducos sont des portes d'entrée vers les œuvres d'autres artistes auxquels il rend hommage.



UN ATELIER EN CLASSE CRÉATION ARTS PLASTIQUES / À PARTIR DU CP :

- **1.** Chaque élève ou groupe d'élèves tire au sort une pièce de la villa Volubilis.
- 2. Récolter autant de boîtes à chaussures en carton vides que de pièces.
- **3.** Chacun peint une boîte à chaussures en blanc (intérieur et extérieur).
- **4.** Créer les meubles et les accessoires en vous inspirant de l'œuvre de Max Ducos.
- 5. Les positionner, le fond de la boîte étant le mur principal de la pièce.
- **6.** Reconstituer au final l'ensemble de la villa à la façon d'un jeu de construction. Des ouvertures peuvent être percées dans les boîtes pour faire communiquer les différentes pièces. Prévoir dans ce cas leur position et leur dimension dès le départ de l'atelier en déterminant un plan général de la villa.

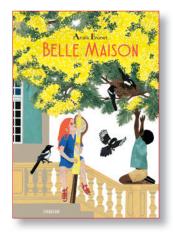
L'atelier peut être adapté sous la forme d'un concours en bibliothèque. Les usagers souhaitant participer tirent un pièce de la villa au hasard. Un temps de réalisation et de récolte des réalisations est déterminé au départ. Les pièces sont toutes assemblées à l'issue de la période. Tous les usagers sont invités à voter pour leur pièce préférée (leur pièce secrète). Le gagnant est celui dont la création a récolté le plus de suffrages.

Liens vers les programmes :

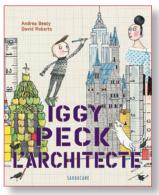
 $1^{\rm ère}$: « Crise personnelle, crise familiale » ; « Individu, morale et société » ; « Soi-même comme un autre » ; « Récit et connaissance de soi »

Term HLP: « Éducation, transmission, émancipation »; « Les métamorphoses du moi ».

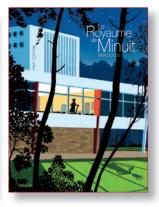
TROIS ALBUMS À METTRE EN RÉSEAU :



Belle maison Anaïs Brunet, 2017



Iggy Peck l'architecte
Andrea Beaty
et David Roberts, 2016



Le royaume de minuit Max Ducos, 2016

