

Kit pédagogique Nubian



« L'envol »

Nubian intervient sur le boulevard de l'Europe, axe le plus fréquenté de la rive gauche de Rouen. De façon décalée avec ce contexte intense, il pose un personnage fantastique en lévitation, porté par des ballons. Atmosphère chromatique d'une grande finesse, cette œuvre ouvre une fenêtre onirique sur cet angle de rue très passant.

Biographie

Né en 1993. Vit et travaille à Montpellier.

Passionné de dessin depuis toujours, Nubian quitte l'école d'arts et de design de Montpellier pour laisser libre court à son imagination débordante, trouvant l'école trop restrictive.

Pendant quatre ans, Nubian construit un univers qui lui est propre. Un monde onirique entre science fiction et punk, est peuplé de créatures étranges et de machines incroyables. Ses dessins poétiques sont directement inspirés de son environnement, de sa ville natale mais aussi de ses voyages. Il travaille à la fois en couleur et en noir et blanc.

Adresse:

15, Boulevard de l'Europe





Atelier 1

Lecture de l'œuvre

- A quelle ville les maisons font-elles référence?
- Comment s'appelle ce type d'architecture?
- De quelle époque date-t-elle?
- Que trouves-tu d'amusant sur le personnage?
- L'œuvre s'appelle l'Envol. Pourquoi?

Atelier 2

Crée ton arlequin

Arlequin est un personnage de la commedia dell'arte qui est « toujours le même et toujours différent ». Il est très pauvre au point de ne pouvoir se permettre qu'un habit fait de chutes de différents tissus assemblés bout à bout.

Arlequin foule en 1572 la scène sous le regard de Catherine de Médicis. Ce n'est cependant que plus tard que le comédien Domenico Biancolelli fait évoluer le personnage en le rendant plus raffiné, drôle et brillant: le vulgaire costume fait de vieux morceaux de tissus se transforme en un élégant vêtement à losanges.

Ce costume bariolé rappelle celui de Karaghoz, un personnage théâtral populaire turc vêtu d'un habit aux segments rouges, verts et jaunes tandis que le masque noir évoque ceux de l'Extrême-Orient. Arlequin est peut être le personnage préféré et le plus connu de la commedia dell'arte et ses aventures ont été source d'inspiration pour de nombreux metteurs en scène: notamment le grand Giorgio Strehler qui mis en scène en 1947 *Arlequin valet de deux maîtres* avec Ferruccio Soleri comme protagoniste au Piccolo Teatro de Milan, le spectacle fit le tour du monde.

Au début, l'Arlequin est un valet bouffon, malin, maladroit de temps à autre et espiègle (il aime faire des farces), qui, au fil du temps, s'est transformé en évoluant et devenant petit à petit un valet sympathique, rusé, gourmand, sensible et paresseux.

En t'inspirant de cette description récupère ou crée des morceaux de papiers colorés, découpe les en losanges et créer sur une autre feuille ton costume d'arlequin.



Maurice Sand, 1860

Atelier 3

Transforme la maison

Inspire toi de la peinture de Nubian pour transformer cette maison en maison typique du centre de Rouen



Atelier 4

Dessine un rêve, un voyage, un envol

« L'envol » est une invitation au voyage de l'esprit, à l'évasion. C'est une « fenêtre onirique » ouverte depuis le boulevard de l'Europe, lieu qui est extrêmement fréquenté.

Toi aussi dessine un dessin qui donne envie de s'évader.

