

# Carnet d'écritures

## *Dépisteurs de toiles*

**Ce carnet est le complément du jeu «Dépisteurs de toiles»**

Conception: Julie Wienhoeft  
Réalisation: **Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques**  
Service Education, Péri-scolaire et Cultes.

Mars 2007



#### Piste 4 : Roman photo

**Choisis un personnage ou un objet dans la série des tableaux et donne-lui vie. Fais-en le héros d'une histoire que tu inventeras.**

Il s'agit de choisir un ou plusieurs éléments des tableaux de la collection et de leur donner vie en les faisant dialoguer et évoluer au sein de leur tableau-même ou à travers les reproductions.

Les enfants peuvent découper sur les photocopies ou redessiner leur personnages à l'échelle qui leur conviendra, et par un habile collage de bouches et d'yeux aux expressions différentes, ils leur donneront vie et raconteront leurs péripéties. Les sourcils et la bouche sont les éléments les plus expressifs du visage. Les enfants peuvent réfléchir aux différentes expressions que pourraient avoir leurs personnages au fur et à mesure de l'histoire et varier leurs expressions en fonction de ce qu'ils disent, font ou voient.

Les personnages ainsi créés sont détournés, fixés sur des baguettes de bois et invités à se balader dans les tableaux de la collection en commentant les scènes qu'ils voient ou en dialoguant avec les différents personnages qu'ils rencontrent. Au fur et à mesure de leur progression, les personnages sont photographiés devant les scènes et les dialogues sont notés par écrit.

Ensuite, par photomontage, l'histoire est éditée sous la forme d'un roman-photo.

- **les fruits** de la nature morte peuvent prendre vie et se demander à quelle sauce ils vont être mangés. Ils peuvent aussi décider de prendre la fuite avant de finir sur la table des convives...

- **la cape rouge** que l'on retrouve dans trois tableaux (l'étoffe de la nature morte, la cape de Heilmann et le châle de la jeune frileuse) peut également être le sujet d'une histoire. Les enfants doivent alors déterminer à qui elle appartient, pourquoi elle passe d'un tableau à un autre et dans quel ordre et enfin quel est son pouvoir magique...

- **Heilmann** ou **la jeune frileuse** peuvent décider de raconter eux-mêmes une histoire. Les enfants partent alors dans l'interprétation des tableaux et des sentiments que peuvent susciter les personnages.

Matériel: 8 reproductions de tableaux, planches d'expressions.

# Après le Musée

## Piste 3: une histoire dans les règles de l'art

**Après avoir choisi les personnages dans les tableaux et déterminé l'action, imagine une histoire. Entre dans la peau de tes personnages en recréant les costumes et décors et mets ton histoire en scène.**

Les enfants sont ici invités à imaginer une histoire en respectant les règles de base de sa rédaction. Ils choisissent un ou une héroïne, déterminent ses amis et ennemis dans la quête qu'il ou elle devra mener en remplissant une grille réunissant les invariants essentiels à la création d'une histoire.

Pour faciliter la rédaction de l'histoire, les enfants peuvent se mettre dans la peau de leurs personnages. Un groupe d'enfants peut s'occuper de dessiner les scènes ou de les photographier pendant qu'un autre groupe d'enfants la joue. L'histoire ainsi cadrée permettra de faire évoluer les scènes de façon plus chronologique.

Au théâtre, chaque scène respecte une unité de temps, de lieu et d'action. Garder cette unité permet de limiter le nombre de décors et de soigner leur réalisation.

Danse et mime peuvent alors intervenir dans cet atelier où les enfants s'initient à la mise en scène d'une histoire jouée.

Pour plus de réalisme, les enfants peuvent être invités à fabriquer les décors et costumes.

	<i>nombre</i>	<i>lieux</i>	<i>accessoires costumes</i>	<i>décors</i>
<i>Héros / héroïne</i>				
<i>Quête</i>				
<i>Adjuvants (amis)</i>				
<i>Opposants (ennemis)</i>				
<i>Objet magique</i>				

Matériel: Photocopies du tableau et matériel de fabrication pour les décors et les costumes: cartons, tissus etc.

## Narrations autour de la collection

Quand les tableaux se mélangent, ils ont une toute autre histoire à raconter. A toi de l'imaginer !

A partir d'un jeu sur les détails de chaque tableau, les participants sont invités à reconstituer une histoire imaginaire en détournant les différents objets et personnages, ainsi que les scènes représentées dans les tableaux de la collection du Musée des Beaux-Arts.

# Au Musée

## Piste n°1: l'hors-champ

**Regarde bien la nature morte de Desportes. Elle représente un balcon. Imagine sur quelle pièce donne ce balcon et à qui appartient la maison.**

Après un travail oral, les enfants sont invités à créer la pièce sur laquelle donne le balcon par collage d'éléments tirés des autres tableaux ou d'éléments découpés dans des publicités. Cet atelier peut être un prétexte à une initiation à la perspective.

Par la suite, la pièce ainsi créée peut devenir le décor de la rencontre entre les personnages sortis des tableaux: la frileuse et Heilmann, les villageois et les marins, le perroquet qui retrouve sa cage, tout en essayant de faire le rapport avec la fête qui se prépare...

Prolongement: la pièce peut également être reproduite en volume (du type maison de poupées) ou par collage sur des baguettes en bois dans un support en polystyrène. Les enfants peuvent alors varier la configuration de la pièce en jouant avec les différents plans.

Matériel: photocopies, publicités (magazines d'intérieur), ciseaux, colles, feuilles, craies grasses, feutres...

## Piste n°2: une histoire bizarre

**Mettez-vous en ronde et ensemble, chacun son tour, construisez une histoire bizarre et rigolote.**

Faire asseoir les enfants en ronde et poser une question ouverte à un des enfants. Une question ouverte est une question où l'on ne peut pas répondre par oui ou par non, mais où l'on est obligé de formuler sa réponse. On peut également partir d'une remarque faite sur un des tableaux. Le plus simple est de commencer par « pourquoi ? ».

A tour de rôle, chaque enfant doit répéter ce qui a déjà été dit et y ajouter un détail, un bout d'histoire tout en essayant de donner du sens à ce qui est en train de se construire. Si le jeu est fait au musée, les enfants peuvent s'aider de ce qu'ils voient autour d'eux pour enrichir l'histoire par des rencontres entre personnages de différents tableaux ou par les scènes et actions représentées.

L'histoire prise en notes peut ensuite être relue au groupe, améliorée et illustrée par les enfants.

## Exemples de narrations

**La marine nous invite pour un bain de minuit après la fête donnée chez Heilmann qu'il a organisé pour revoir la belle frileuse qu'il avait rencontré sur le bord du lac sur lequel ils faisaient tous deux du patin un beau dimanche d'hiver.**

**Ou ?**

Question ouverte :

**« Pourquoi Heilmann s'est-il habillé en prince » ?**

*Heilmann s'est déguisé en prince parce que ...*

*Jean-Gaspard Heilmann s'est habillé en prince pour séduire la dame en noir, sa voisine, qu'il compte emmener au bord de la mer où ils ont l'intention de regarder les chevaux débarquer le poisson. Ensuite, ils iront certainement marcher dans les vagues avant de rentrer au château où les attendent un vrai festin. C'est d'ailleurs ce jour-là qu'ils décidèrent de se marier et d'avoir beaucoup de petits chérubins aux joues roses.*

*Mais bien vite, la mère fait une scène de ménage au faux prince, lui reprochant de toujours porter le même chapeau. Ils décident donc de divorcer.*

*Heilmann en profite alors pour aller courtiser la bergère d'en face, celle qui porte une écharpe parce qu'elle a mal à la gorge depuis qu'elle est allée faire du patin à glace sur le lac. La jeune fille se lasse également de son horrible couvre-chef, le rembarre méchamment et le quitte.*

*Jean-Gaspard, l'incompris, a donc peint ce tableau pour révéler sa beauté intérieure. Sa petite fille, surnommée la frileuse de par sa mère la bergère lui a d'ailleurs offert un très joli bouquet de fleurs pour le récompenser.*

*Sa première femme, voyant d'un coup la beauté de son ex-mari revient à lui et lui donne tout son amour et un septième chérubin. Le dimanche, ils partent en calèche, Heilmann pouvant enfin porter son merveilleux costume de prince.*

*Moralité : l'habit ne fait pas le prince.*

Narration imaginée par 23 animateurs le mercredi 11 avril 2007 au Musée des Beaux-Arts.

Matériel: feuille et stylo