

UNE DÉCOUVERTE DE L'EXPOSITION

Des détails qui les composent aux histoires qu'elles nous racontent... Nos ateliers commencent toujours par une discussion autour d'une idée précise et/ou de quelques images de l'exposition *Plein la Vue!* présentée au musée jusqu'en janvier 2024.

Nous partageons ainsi nos idées au sujet du thème du jour et, grâce à notre cahier de recherches, nous réfléchissons à notre future production.







UNE PAUSE BIEN MÉRITÉE

Les ateliers *Le Musée comme ma poche* sont aussi l'occasion de se faire de nouveaux copains.

Au cours de chaque après-midi, nous prenons le temps d'un goûter pour faire un peu plus connaissance, se changer les idées et, quand la météo le permet, faire des jeux sous le préau!



DOUBLE JE(U)

UNE ENTRÉE EN MATIÈRE

Cet après-midi, on parle d'illusion d'optique.
Le saviez-vous ? Quand notre cerveau n'arrive pas à comprendre correctement les informations envoyées par nos yeux, il se met à voir une couleur, une forme, des dimensions ou un mouvement qui n'existe pas vraiment... Nous regardons ainsi des images d'Op art (un mouvement artistique basé sur l'illusion d'optique) et nous en inspirons pour créer deux peintures ultra colorées!







DES PORTRAITS D'HUMEUR

Pendant que nos peintures sèchent, nous essayons de trouver ensemble comment représenter les émotions sur un portrait. Des jeux de mime, d'association et de dessin nous aident à y voir plus clair.

Ensuite, place aux choses sérieuses! Munis d'un feutre noir, nous réalisons nos autoportraits sur nos fonds peints: notre premier visage sera heureux, le second pas content...



UNE QUESTION DE POINT DE VUE

Nos autoportraits d'humeur étant prêts, nous partons à la découverte des *tabula scalata* en salle d'exposition. Ces tableaux à lamelles se regardent sous plusieurs angles. En fonction du point de vue, une image différente apparait. On appelle cela une anamorphose! Et si nos portraits devenaient eux aussi des jeux visuels?

De retour dans l'atelier, nous découpons alors nos deux peintures en plusieurs lamelles puis collons chacune d'elles sur des triangles de papier et selon un ordre bien précis. Une fois l'assemblage fini, un double portrait apparait : joyeux d'un côté et en colère de l'autre. Il suffit de se déplacer pour les observer mais aussi trouver le bon angle de vue pour apercevoir notre meilleur côté!







QUELQUES RÉALISATIONS...





PANORAMA SURPRISE

UN LIVRET À DÉPLIER

Aujourd'hui, nous visitons la salle d'exposition du rez-de-chaussée et partons à la recherche des panoramas... Ce sont des livrets en papier qui se déplient et mettent en images de grands paysages tout en longueur.

En salle d'activité, chacun imagine ensuite son propre livret et les paysages à représenter. Mais avant cela, nous collons une forme en papier coloré sur la couverture. Quand nous ouvrons notre petit livre, cette forme n'est plus du tout reconnaissable! Elle définit par contre les frontières de nos différents décors.







DES PAYSAGES À DÉCOUPER

Nous utilisons nos croquis du cahier de recherches pour composer nos paysages en papiers colorés. Dans nos décors se cachent aussi des personnages et objets issus des images de la collection du musée.





UN EXPLORATEUR À PERSONNALISER

Pour compléter notre panorama, nous ajoutons enfin un personnage qui pourra traverser nos paysages. Nous composons notre nom que nous imprimons sur une enveloppe grâce à des caractères typographiques et à une presse ancienne de l'Atelier Jean-Paul Marchal.





QUELQUES RÉALISATIONS





ENTRE DEUX OMBRES

UNE ANALYSE DU THÈME

Pour commencer l'activité, nous observons les images de théâtre d'ombre présentées dans l'exposition *Plein la vue!* Ces très anciennes feuilles étaient vendues pour quelques centimes à peine. Elles étaient accompagnées de livrets d'instructions pour expliquer la manipulation des personnages et les dialogues à jouer.

Ensuite, les médiatrices nous interprètent une pièce du 19^e siècle intitulée *Les Poissons*. Nous manipulons à notre tour les personnages, lisons le scénario et regardons l'envers du décor pour nous rendre compte du fonctionnement...



UNE SAYNÈTE À INVENTER

En salle d'activité, nous nous sommes tout d'abord divisés en différents groupes de création pour déterminer les grandes lignes de notre histoire : où se déroule la scène ? Qui sont les personnages mis en scène ? Ont-ils une particularité ? Quel est le sujet principal de leur discussion... Tout est consigné dans nos cahiers de recherches.

Ensuite, nous nous répartissons les tâches.

Certains enfants deviennent décorateurs,
d'autres dialoguistes! Ces derniers ont un défi
supplémentaire, arriveront-ils à placer un mot
mystère dans les paroles de leurs personnages?



UNE PIÈCE À JOUER

De la théorie, on passe à la pratique. Les décors se dessinent sur de grands écrans de papier, les paroles s'écrivent et se corrigent au fil des nouvelles idées. Tous les groupes prennent également le temps de répéter leur histoire et d'affiner leur jeu de scène...

En fin d'après-midi, nos histoires sont filmées une à une. Ceux qui ne jouent pas, profitent du spectacle et n'hésitent pas à rire ou à s'étonner des aventures racontées.

Chacun repart enfin avec un petit bout de son théâtre d'ombre : un personnage, un décor, les dialogues. On sait que l'on doit patienter un peu avant de retrouver nos réalisations filmées!









LES RÉALISATIONS...

Flashez ce QR Code pour découvrir les saynètes des participants :





MATHIS VALENTINE SORAYA MAELIA MARIUS AUGUSTIN SARA

LOU
ACHILLE
EVE
ADELIE
PAULIN
JUSTIN
CELESTINE
ILYES
JUNAYD

MATHIS
VALENTINE
MAELIA
ANAELLE
COME
ANTONINE
MILA
VALENTINE
ELISE
AUREL
VALENTIN
AXEL

JEANNE LOU LILA-MAY ACHILLE EVE ILIANA ELLIOT MARGOT TIMEO LINA JAD EWEN

MERCI À TOUS!

MUSÉE DE L'IMAGE | VILLE D'ÉPINAL CONCEPTION / ANIMATION © SERVICE DES PUBLICS MIE CRÉDITS IMAGES © MIE. 2023

