



Parcours « Il était une fois »

Visite au CNCS et atelier hors les murs

Des scènes et des costumes pour raconter des histoires !

LA VISITE

Visite guidée découverte au CNCS de l'exposition en cours avec un guide médiateur. Durée 1h00.

L'ATELIER

Atelier d'arts plastiques collectif dans votre établissement, autour du récit, des décors, des personnages et de l'imaginaire. Durée 2h00.

Dans le respect des normes sanitaires en vigueur, l'atelier se fera prioritairement en extérieur ou dans une salle permettant la distanciation suivant 3 étapes :

- Après un échange oral autour du CNCS et du thème du récit, chaque participant pioche dans la valise à histoires des étiquettes : « personnage », « paysage », « accessoire » et « mot », éléments clés à l'écriture d'un spectacle sur scène.
- Chacun illustre son étiquette individuellement sur un espace délimité de minimum 50 cm x 50 cm. Le dessin se fait à la craie sèche directement au sol, sur les murs ou sur une feuille lorsque la surface extérieure ne permet pas d'intervention. Les dessins sont disposés en bande ou rassemblés dans différents lieux de l'établissement selon les choix et les possibilités.
- À partir de leurs dessins, les participants racontent et jouent une histoire improvisée en imaginant une déambulation qui suit les dessins.

PRÉPARATION DE L'ATELIER

- Se familiariser avec les mots clés « musée », « costume », « décor », « scène », « spectacle ».
- Lire une histoire, un conte et en dégager les éléments principaux : personnages, décors, temps, etc.



Maquette de costume pour sept personnages de la forêt, Hansel et Gretel, crayon, graphite et aquarelle sur papier
© Archives Yannis Kokkos / IMEC

PROLONGEMENTS POSSIBLES

- Photos des participants devant leurs dessins dans des postures de personnages
- Jeu d'improvisations
- Pour les plus grands, lecture d'un extrait ou résumé d'un spectacle présenté dans l'exposition Scènes de Yannis Kokkos
- L'atelier peut être développé à moyen, long terme dans le cadre d'un projet d'éducation artistique et culturelle avec la réalisation d'une fresque pérenne (nous contacter).

Parcours adapté pour les enfants et les jeunes de 5 à 15 ans

Sur réservation

Tarif : Atelier 120€. Matériel fourni.

Visite 72€. Tarif préférentiel.

(Coût supplémentaire pour les déplacements au-delà de 10 km)

Une invitation sera remise à chaque enfant ou jeune pour venir visiter gratuitement l'exposition avec un parent.



©CNCS

Informations complémentaires

- Public scolaire : pedagogie@cncs.fr
- Public non scolaire : mediation@cncs.fr

Les professeurs relais de l'éducation nationale sont également à votre disposition pour vous accompagner

- Maternelle / Élémentaire : catherine.listrat@ac-clermont.fr
- Collège / Lycée : fabienne.dejager@ac-clermont.fr

POUR ALLER PLUS LOIN

Ressources et propositions pour les responsables de groupes à exploiter en amont, pendant ou après l'activité. Conçues par les professeurs relais de l'éducation nationale au CNCS Catherine Listrat et Fabienne Dejager, en collaboration avec le département des publics.



Hansel et Gretel, mise en scène, décors et costumes de Yannis Kokkos, 2004 ©Isabelle Meister / Archives du Grand Théâtre de Genève

AUTOUR DU RÉCIT

• Lecture d'un conte, d'un album jeunesse

En lien avec l'exposition *Scènes de Yannis Kokkos*, privilégier les lieux comme la forêt (*Le Chaperon rouge*, *Le Petit Petit Poucet*, *Les Fées*, *Le Roi grenouille*, *Hansel et Gretel*), la mer (*La Petite sirène*, *L'Odyssée*), l'escalier (*Cendrillon*).

Autre références : *Les Contes de ma mère Loye* de Charles Perrault, *les Contes des frères Grimm*, *Les Contes du chat perché* de Marcel Aymé.

Pour les plus grands, il est possible de s'orienter vers des contes fantastiques : E. Poe, E.T.A. Hoffmann, G. de Maupassant...

• Visionnage d'un film d'animation ou de fiction

Pour les plus grands : *La belle et la bête* de Cocteau, *Blanche neige*, Tarsem Singh, *Chaperon rouge*, Hardwicke) ou d'un dessin animé pour les plus jeunes.

• Réflexion sur

La situation initiale : Quand? Où ? Qui ? Réaliste ou féérique ? Personnages et caractéristiques ?

Le héros : Qui est-il ? Son identité ? Son nom ? Son surnom ? Quelques éléments sur sa vie ? Le décor ?

L'élément perturbateur : Un événement ? Le but ? Le problème ? La mission à accomplir ?

L'action : Quelles aventures ? Les épreuves et les péripéties qui viennent modifier la situation initiale départ ? Les rencontres de personnages (bons ou mauvais) ? Les objets et accessoires qui aident ou perturbent ? Objets magiques ?

Les éléments de résolution : Les exploits accomplis, les échecs éventuels ?

La situation finale : résolution du problème ou de la mission. Le retour des personnages.

PRATIQUE ARTISTIQUE ET CULTURELLE

• Écriture, mise en page et reliure

Rédaction définitive des contes inventés. Création d'un petit livret « de poche » illustré (photos, dessins réalisés durant l'activité), d'un « livret de contes ». Réalisation sur support papier ou autres matériaux, feutrine, tissu... Travail de la reliure à la main, de la couverture.

Utilisation aussi de l'outil informatique (par exemple avec le logiciel Book Creator).

• Stop-motion

Animation des histoires inventées avec le logiciel et l'utilisation de figures cartonnées découpées, d'objets (Legos, Playmobils...), de personnages en pâte à modeler, ou de légumes !

• Création de personnages

À partir des « héros », des adjutants ou des opposants imaginés lors de l'activité, création de marionnettes (marionnettes à doigts en papier Kraft, en tissu ...), de masques, de silhouettes (petit théâtre d'ombres) à animer.

• Mise en situation d'objets magiques

Dessiner les objets avec l'outil informatique ou à partir de collages, les mettre en scène dans des tableaux qui peuvent faire l'objet d'une galerie réelle ou virtuelle.

• Photographies

Prises de vue photographiques de scènes reconstituées, inspirées des contes imaginés lors de l'activité, de contes lus ou de nouveaux récits imaginaires. Création d'un diaporama ou d'un (conte) roman-photo !

• Plateau de jeu

Créer un plateau de jeu et ses règles à partir des contes sur le principe du jeu de l'oie ou d'un jeu de cartes.

Par exemple, réaliser une série de cartes avec les héros, les désirs ou les manques, les conseillers ou les sources d'information, les obstacles, les alliés, les lieux, les ennemis, les défaites, les victoires sur les obstacles, les bonheurs à la fin de l'histoire. (cf. *Tarot des mille et un contes* de Debyser et Estrade, éditions L'école des Loisirs, 1977).



Hansel et Gretel, mise en scène, décors et costumes de Yannis Kokkos, 2004 ©Isabelle Meister / Archives du Grand Théâtre de Genève