

HISTOIRE À DÉROULER

DURÉE 1h30

Tomi Ungerer a travaillé en tant qu'illustrateur mais aussi auteur pour la majorité de ses albums pour enfants. Il aimait lier lui même ses images à ses textes car il insistait beaucoup sur la précision de la langue et son interaction avec ses illustrations. Dans ce musée, il est important de comprendre la différence entre un dessinateur et un illustrateur, ce qui ne va pas de soi.

Pour cette animation, il s'agira de suivre « modestement » le processus de création d'un auteur-illustrateur en suivant le déroulé d'un conte ou d'une histoire illustrée :

situation initiale –présentation du ou des personnages avec leur quête/ épreuve et résolution/dénouement et fin.

OBJECTIFS

Comprendre la structure d'une histoire, le rapport texte-image avec les étapes présentées dans le musée.

DÉROULEMENT

Le groupe va tirer au sort des cartes qui reprendront les trois étapes d'une histoire, avec des propositions pour l'accompagner :

1. Situation initiale

Pour ceux qui le souhaitent, il sera possible de s'appuyer sur une incitation proposée à partir des albums de Tomi Ungerer.

Exemple : ... était vêtu.e de haillons... n'avait ni parents, ni maison

2. Éléments déclencheurs et péripéties

Les aventures vécues par le personnage

Exemple : ... lancent un lasso pour hisser le totem jusqu'à eux.



Tomi Ungerer, dessin pour
That Pest Jonathan, 1970
© Diogenes Verlag AG, Zürich /
Tomi Ungerer Estate

3. Éléments de résolution et situation finale

Le problème du personnage est résolu ou pas

Exemple : Les yeux pleins de larmes... se souhaitèrent bonne chance.

Les différentes étapes seront réalisées sur un support adapté à l'animation avec trois étapes d'écritures courtes et d'illustrations associées.



Tomi Ungerer, dessin pour *Allumette*, 1974
© Diogenes Verlag AG, Zürich / Tomi Ungerer Estate

Attention !

L'accrochage est modifié tous les quatre à six mois pour des raisons de conservation préventive !

Deux classes ne peuvent pas être accueillies en même temps pour cette animation.

