

Créer des personnages merveilleux et extraordinaires

Les personnages

- les fées
- des ogres
- des géants
- des magiciens
- des nains, lutins, elfes, trolls, gnomes, farfadets
- des animaux qui parlent, comme le loup du Petit Chaperon rouge ou qui s'habillent comme le Chat botté, qui sont magiques comme l'âne de peau d'âne.
- des êtres hybrides, mi- humains mi- animaux : minotaure (homme + taureau), centaure (homme + cheval), sirène (femme + poisson), mais aussi loups garous, licornes, etc.

Comment les fabriquer?

- Hybrider l'humain et l'animal
 - Hybrider des animaux terrestres avec des animaux du ciel ou des eaux
 - Hybrider le végétal avec l'humain ou l'animal
 - Appliquer un changement de couleur ou de matière, un changement d'échelle....
 - Travailler sur les oppositions, les contrastes de dimension: grand/petit → les gigantesques ou minuscules personnages: géants, gnomes, nains, ogres, lutins, farfadets, trolls... (dans « l'Histoire sans fin » : la grosse tortue, le petit Atreyu, le géant mangeur de pierre, le minuscule escargot, le troll)
 - Rechercher des disproportions (petite ou très grosse tête)
 - Multiplier les éléments (plusieurs bras)
 - Changer la couleur (hommes bleus)
 - Appliquer des effets de textures : écailles, plumes, poils, rugosité
 - Ajouter des éléments : ailes, queues
- // surréalisme : Magritte, Dali, Max Ernst

Ateliers :

1-les cadavres exquis :

Pour un groupe de 6 élèves, faire circuler 6 feuilles A3 déjà pliées en 3 et marquées chacune d'un point en haut de la partie qui sera le début du cadavre exquis, et donc le haut du personnage. Jouer le jeu, ne pas regarder : le fait que chaque élève ait une feuille devant lui permet d'éviter trop de curiosité !

Dessiner sur la partie 1 : une tête, ou plusieurs (d'animal ou d'humain, avec cheveux, plumes, coiffure,...)

Dessiner sur la partie 2 : le tronc et les bras, ou des ailes, un ventre, ...

Dessiner sur la partie 3 : les jambes ou les pattes (une ou plusieurs), des pieds ou des chaussures, ou pattes à griffes, une queue,...

! Toujours faire un prolongement, une accroche pour le suivant.

Mettre en couleurs. Découper. Coller sur une feuille A3 de couleur.

2-le photomontage :

Sur une feuille A4 ou A3 colorée (kraft), associer une silhouette humaine découpée dans un magazine (différentes positions) à des éléments d'animaux photocopiés (ailes, antennes, cornes, pattes, trompes), ou/et à des éléments également prélevés dans le magazine.

Coller après plusieurs essais, lorsque l'assemblage est satisfaisant.

Jouer sur les disproportions, multiplier les éléments.

Ajouter des éléments à la craie grasse ou au crayon de couleur.

Possibilité de décalquer le personnage pour obtenir une nouvelle image.

Autres pistes :

Dessiner au marker sur une image (ajouter des détails)

Coller des éléments sur une image (plumes)

Suggérer des personnages (empreintes de bottes dans du plâtre, de l'argile)

Faire des masques (sorcières)

Travailler en volume à partir de fil de fer : papier encollé, ou tissu, boutons, plumes, laine, ...
(bristol pour visages)

Travailler sur les **paysages** pour créer des lieux magiques (photomontage, retouche d'images par ordinateur) ou land art

Fabriquer des **objets magiques** (baguettes, mais aussi cailloux peints, amulettes)

-la baguette magique

-le balai magique

-les bottes de sept lieues

-la clef magique

-la lampe merveilleuse du génie

-le miroir magique, qui parle (*Blanche-Neige*) ou qui révèle (*la Belle et la Bête*)

-le tapis volant

-la poudre de perlimpinpin

-le philtre d'amour, les potions magiques

-l'anneau magique

-le coffre et les vêtements magiques : les robes couleur du temps, du soleil, de la lune (Peau d'âne)

-les plantes (champignons, fruits)

-les grimoires