

Plaquette animation Centre de loisirs Juillet – Août

Descriptif de l'exposition temporaire *Portraits*, du 13 juin au 5 septembre 2026.

Le portrait est la représentation d'une personne réelle par le dessin, la peinture, la gravure, etc.

De nos jours, la pratique du portrait est banalisée par l'usage de la photographie numérique et sa diffusion sur les réseaux sociaux.

Au XIXe siècle, c'est également un genre florissant. Alors qu'auparavant, le portrait a longtemps été limité à la représentation du pouvoir royal et de la noblesse, la bourgeoisie accède au pouvoir d'achat lui permettant de passer des commandes aux artistes pour rendre compte de sa position sociale autant que de son apparence.

Initié au XVIIIe siècle, la démocratisation du portrait s'affirme au XIXe siècle.

Les nouvelles techniques telles la lithographie ou la photographie permettent de réduire les coûts de diffusion des images. Ainsi, l'invention de la photographie en 1826 par Nicéphore Niépce, contribue à la multiplication des portraits et à cette démocratisation.

Parallèlement, le régime républicain poursuit la tradition des portraits officiels copiés largement pour assurer une diffusion publique importante. Ainsi, les portraits des hommes politiques, héros de la Nation, envahissent l'espace public avec des sculptures présentes sur les places, dans les rues, sur les monuments officiels...

Le genre du portrait, longtemps limité à la représentation des puissants, est un témoin des sociétés, illustrant notamment l'évolution des classes sociales.



Figure 1 : Abel Boyé, *Portrait de Marcelle Nadeau*, XIXe-XXe siècle, Musée Marzelles

Programme d'animations :

Chacun des ateliers proposés est précédé d'une visite de l'exposition temporaire ou permanente

Ce format visite/atelier dure entre 1h30 et 2h

- Atelier Cadavre exquis, à partir de 5 ans
- Atelier Collage surréaliste, à partir de 8 ans
- Animation *L'objet de mon héros/héroïne*, à partir de 8 ans
 - En lien avec l'évènement *Partir en livre* uniquement du 1^{er} au 19 juillet
- Atelier Calligramme, à partir de 12 ans



- A partir de 5 ans : Cadavre exquis

Si nous devions dessiner une grand-mère, est-ce que tout le monde ferait la même ? Et si vous permutiez des morceaux de visage avec d'autres, qu'est-ce que ça donnerait ? Une créature rigolote ou effrayante ?

Le principe du cadavre exquis est de réaliser à plusieurs un dessin sur une feuille compartimentée en bandes. Chacun s'occupe de dessiner sur une bande sans savoir ce que les autres ont fait avant nous et à la fin, l'on déplie la feuille pour observer le rendu final souvent loufoque.

Après avoir introduit des exemples de cadavre exquis et laissé les enfants expérimenter des créations de tête avec des bandes de visages de l'exposition, les enfants créeront en petits groupes un cadavre exquis à l'aide de leur imagination. Ils peuvent s'inspirer des animaux, de la nature ou de créatures imaginaires afin d'apporter des yeux, un nez, une coupe de cheveux et des vêtements et accessoires à ce nouveau portrait chimérique.

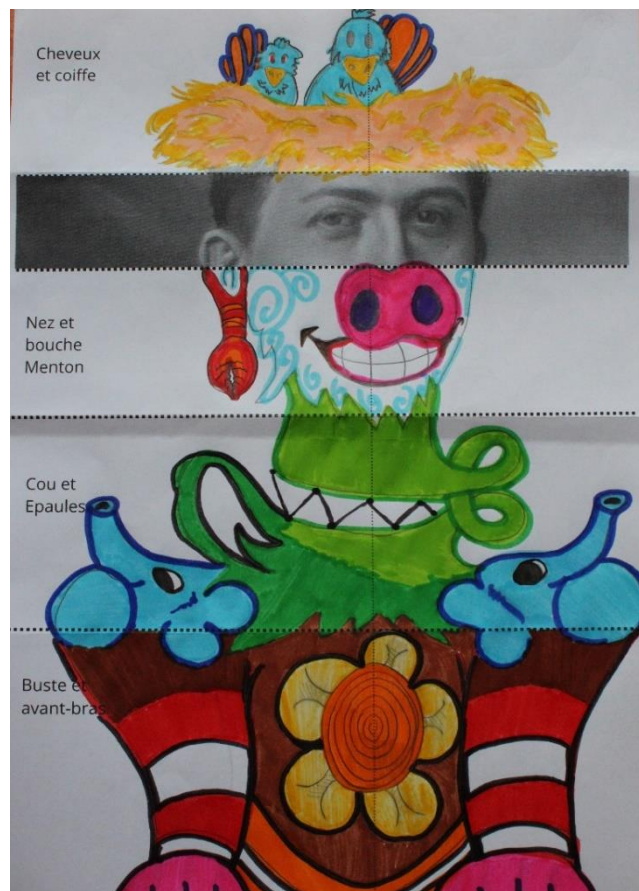


Figure 2 : Exemple de cadavre exquis avec les yeux du portrait d'Albert Garry

- A partir de 8 ans : Collage surréaliste

Après avoir décrit quelques-uns des portraits de l'exposition, les enfants devront choisir une version miniature d'un des portraits qu'ils devront mettre en scène dans un nouveau décor.

Ils réaliseront une première version de collage en détournant le portrait et le plaçant dans un autre fond, avec du mobilier proche de l'univers d'époque ou un décor contemporain avec les mêmes couleurs en piochant dans des magazines de ventes aux enchères d'objets et œuvres d'art.

Puis, ils réaliseront un second collage faisant appel à leur imagination en créant des assemblages grotesques, comiques ou fantastiques. Ils pourront également ajouter des bulles de dialogues, faisant parler ce portrait.

Ils écriront ensuite quelques lignes sur ce personnage ou sur l'univers de fantaisie qu'ils ont créé.



Figure 3 : Exemple Collage surréaliste autour du portrait de Léon Gambetta (à droite) à l'aide d'éléments découpés dans le magazine Drouot

- A partir de 8 ans, Animation *L'objet de mon héros/héroïne*

Animation proposée du 1^{er} au 19 juillet



Proposition dans le cadre de *Partir en livre* avec pour point de départ un héros de la mythologie : Orphée
Animation qui croise la littérature, la peinture et le jeu d'ambiance

Le seul souvenir qu'a laissé Orphée, sa lyre, immortelle, continue à jouer comme ensorcelée. Voir un héros/héroïne de la littérature à travers l'objet qui l'accompagne, le caractérise, c'est le jeu qu'on vous propose !

Au programme : lecture par la médiatrice du mythe d'Orphée, échanges sur la version du mythe peinte par Abel Boyé puis nous lançons en groupe une version alternative du « Devine tête » à partir des cartes portrait d'objet de personnage écrit par les enfants.

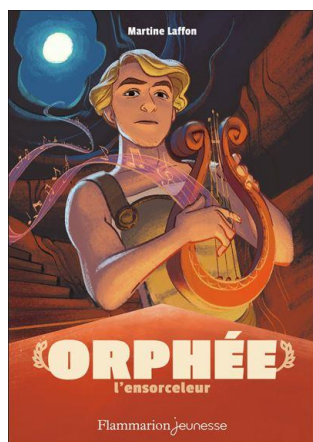


Figure 4 : Couverture Orphée l'ensorceleur écrit par Martine Laffon et illustré par Cécile Carré



Figure 5 : Détail de la lyre dans *La Lyre immortelle* peinte par Abel Boyé

Comment sera construit ce « Devine tête » alternatif et comment jouerons-nous concrètement ?

Etape 1. Ecrire les cartes portrait d'objet : définir mon héros/héroïne de la littérature et son objet associé en secret sur ma petite carte

Tout d'abord, il faudra écrire (*à l'abri des regards, les autres joueurs ne doivent pas savoir sinon, c'est de la triche*) une carte portrait d'objet en une ou deux phrases qui contextualise le **lien** entre l'objet et le héros/héroïne auquel il est lié. On peut parler d'attribut, élément caractéristique d'un personnage qui l'accompagne dans ses représentations et permet facilement son identification sans avoir à être nommé. Tous les dieux grecs ont des attributs par exemple.

L'objet du héros/héroïne peut-être un vêtement (Superman et son t-shirt orné d'un S), sa nourriture préférée (Garfield et les lasagnes), son arme (Poséidon et son trident), son animal (Tintin et Milou), etc., tout ce qui permet l'identification de son héros/héroïne ! Puis, une ligne de réponse « Héros/Héroïne cité » avec le nom du personnage et de quel livre il est issu.

Ce personnage peut être issu d'un roman, d'une BD, d'un manga, d'un magazine, de la mythologie également.

Exemple de carte portrait d'objet :

L'objet (phrase à lire) : Son **chapeau de paille** est présent sur son drapeau pirate et on le nomme souvent comme cela d'ailleurs !

Réponse (si on ne trouve pas) Héros/Héroïne cité : Monkey D.Luffy, personnage principal du manga *One Piece* de Eiichiro Oda.

Etape 2. Allez, tout dans la pioche !

Une fois rédigé, nous mettrons toutes les cartes portrait d'objet dans un sac de pioche et les volontaires liront à haute voix une carte au hasard afin que le groupe puisse deviner, grâce à la description de l'objet, à quel héros/héroïne l'on fait référence.

Etape 3. Maintenant, on devine !

Ce jeu se joue en équipe (ou individuel si c'est un petit groupe). Bien évidemment, lorsque c'est à notre tour de deviner, si on tombe sur la carte qu'on a écrit, le volontaire qui lit la carte en pioche une autre. Attention, il y aura des pénalités si l'on donne la réponse alors que ce n'est pas notre tour de jouer !

Dès que toutes les cartes auront été trouvées, les participants pourront dessiner l'objet avec le héros/héroïne à côté de la description de la carte portrait d'objet qu'ils auront écrite.

Informations pratiques :

Accueil et organisation :

Le mercredi et jeudi matin de 9h30 à 12h.

L'après-midi de 15h à 18h uniquement le mardi.

Tarif:

2€ / enfant, gratuité pour les accompagnants

Gratuité pour les groupes marmandais

Renseignements et réservations auprès des médiatrices à l'adresse :
musee@mairie-marmande.fr

Coordonnées du musée :

Musée Marzelles
15 rue Abel Boyé
47200 MARMANDE
05 53 64 42 04
musee@mairie-marmande.fr

Retrouvez l'actualité du musée sur : [Musée Albert Marzelles – Ville de Marmande](#)

Et sur nos réseaux sociaux :

@museemarzelles



Ouverture du musée en visite libre, entrée gratuite

- Mercredi, jeudi et vendredi de 15h à 18h
 - Samedi de 10h à 12h et de 15h à 18h
- Fermé les jours fériés

