

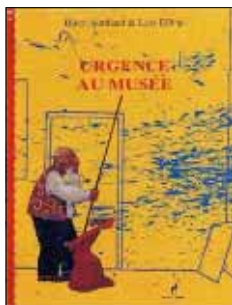
**Dans l'hypothèse que
l'histoire se passe dans un
musée d'art**

**Que se passe-t-il quand la
lumière s'éteint ?**

Il se passe quelque chose **en lien**
avec les œuvres mais quoi ?

Un album comme point de départ

Urgence au Musée



- Pour faire émerger le genre les rapports que le personnage et les œuvres peuvent entretenir.
- Pour observer comment l'auteur s'y prend pour enchaîner les événements et les œuvres entre elles.



Rapport personnage de fiction /œuvre :

Le personnage est à l'extérieur

Situation de questionnement

« Où sont les toilettes » → Une quête

« Et ça vous fait rire ? » → Le personnage prend la parole pour parler de lui.



Rapport personnage de fiction /oeuvre :

Situation : le personnage pénètre dans l'oeuvre


- Il est interpellé par l'artiste (et non par un des personnages de l'oeuvre)
- Il se retrouve représenté dans une des oeuvres
- Il pose des questions relatives à la compréhension de l'oeuvre



Les effets de transition : Le passage d'une oeuvre à l'autre.

Formels : ligne

La quête : elle veut aller aux toilettes (chemins, portes, ...)



Rapport personnage de fiction /oeuvre :

Le personnage de fiction se pose des questions, émet des hypothèses, s'impose des contraintes.

« On a le droit de marcher seulement sur les lignes noires » → Univers enfantin

« Le grand champ rouge est probablement un champ de myrtilles » → interprétation personnelle

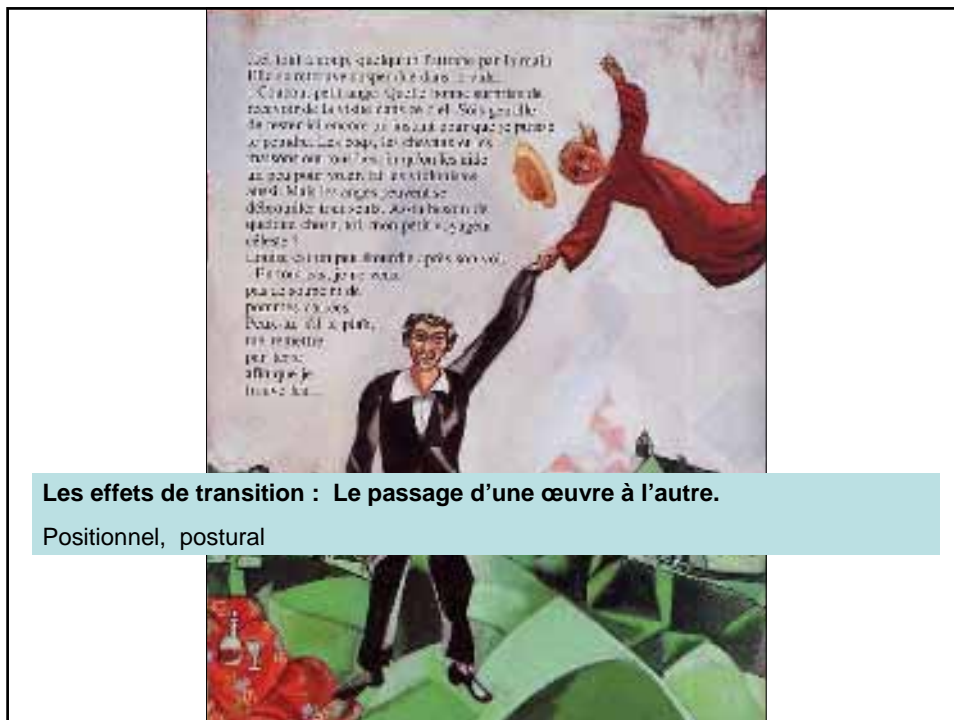


Les effets de transition : Le passage d'une œuvre à l'autre.

Formels : la couleur

Une constante : Le dialogue avec l'artiste

- Vous avez oublié le pain-
peut-être. Laissez. Mais elle
ne le dit pas à votre tante.
- Le pain, c'est vraiment
chouette, parce-que le seule-
ment en avoir son chemin à
travers le champ.



Synthèse relationnelle

Rapport personnage de fiction /œuvre :

- Il pose des questions à l'artiste sur son œuvre et... sur sa quête.
- Il tente une interprétation personnelle de l'œuvre (« C'est probablement... »)
- Il se fait interpeller par l'artiste.

Transférabilité d'une telle trame

Des contraintes

- Représenter l'artiste (difficile)
- Représenter le personnage dans l'œuvre.

• Perso : exemple de stratégie lapin)

Adaptation : Proposer aux élèves de transférer les rapports de questionnement liés à la quête, à l'artiste, à l'œuvre à un personnage déjà présent dans l'œuvre. Personnage, qui va, le cas échéant, se faire l'interprète de l'artiste.





Synthèse transitionnelle

Les effets de transition : Le passage d'une œuvre à l'autre.

- Le fait progresser dans sa quête (vers les toilettes)
- « Raccords de plans » : chromatique, graphique, positionnel, postural, thématique, textuel, symbolique, »

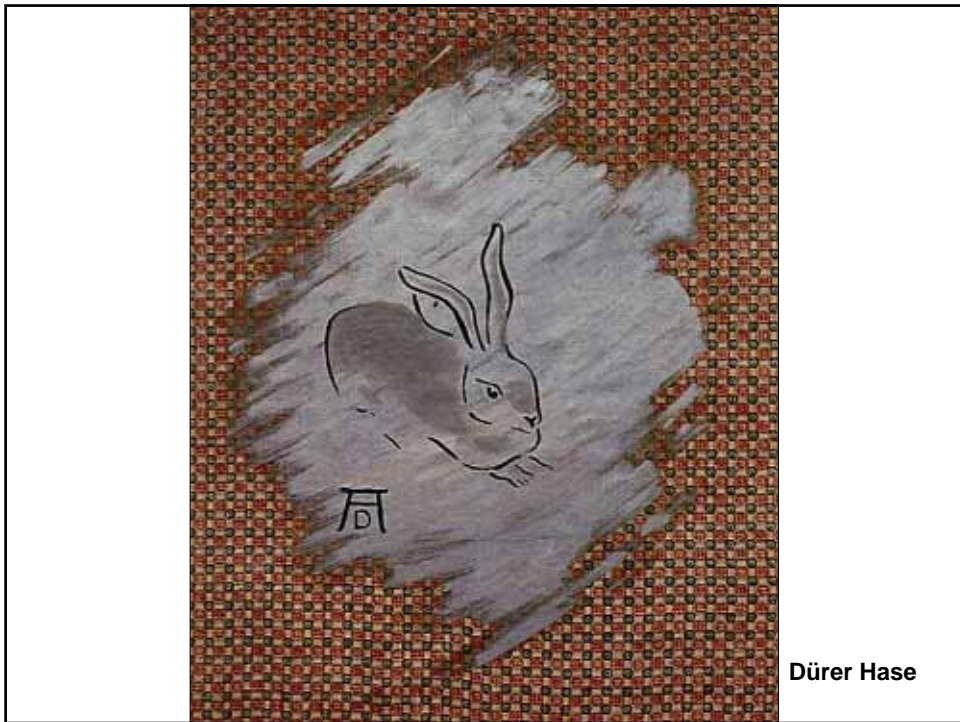
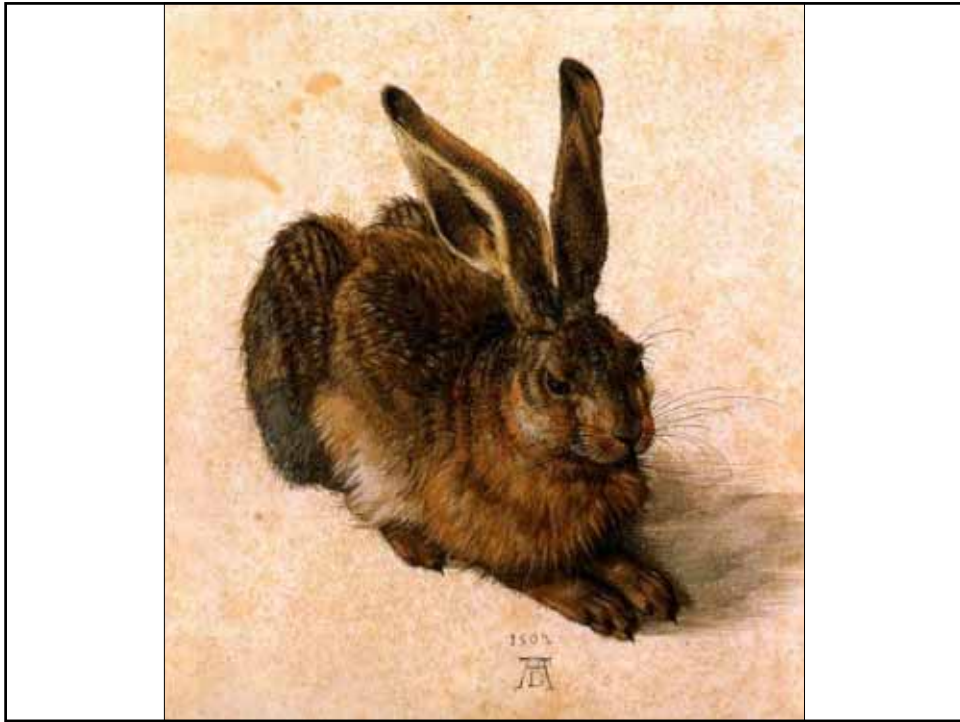
REM. Les effets de transition sont essentiels, ils assurent la continuité du récit.

Pour voir la tête que fera le public, pour casser son image d'icône....



Pour changer de tête



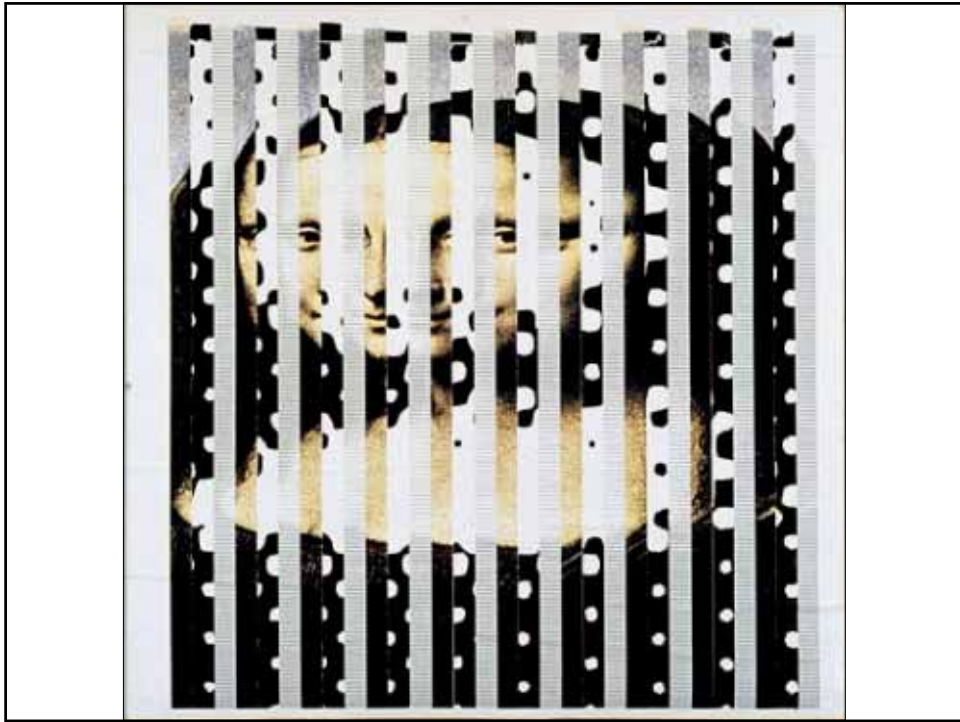


Dürer Hase

Transposition de style (à la manière de...)









Faire comme Georges Filliou,



Appliquer le même principe lièvre de Dürer



Imaginez



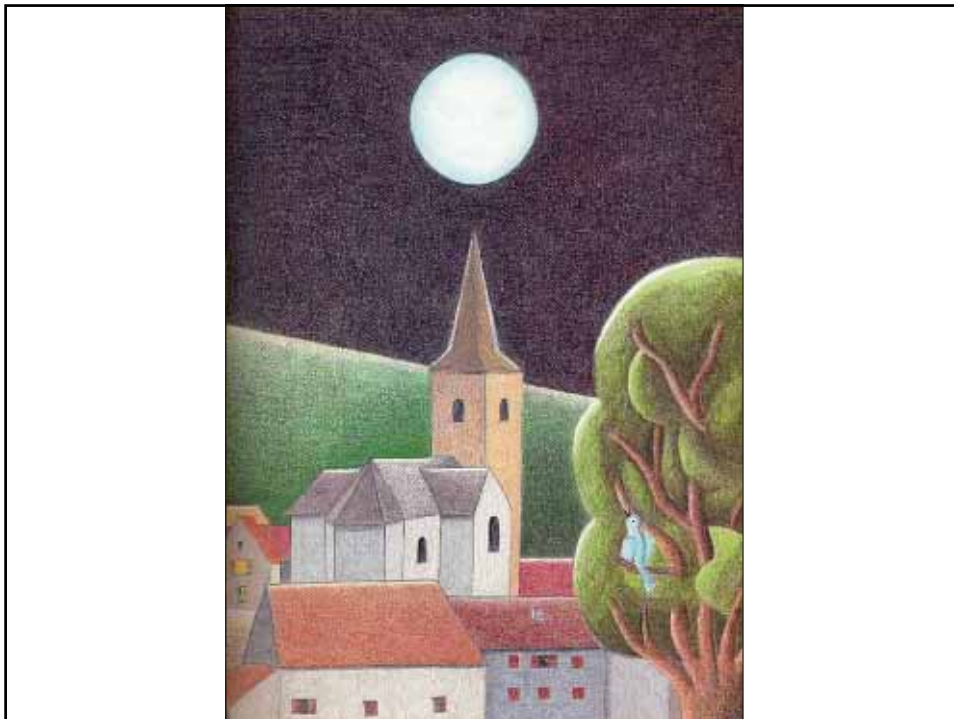
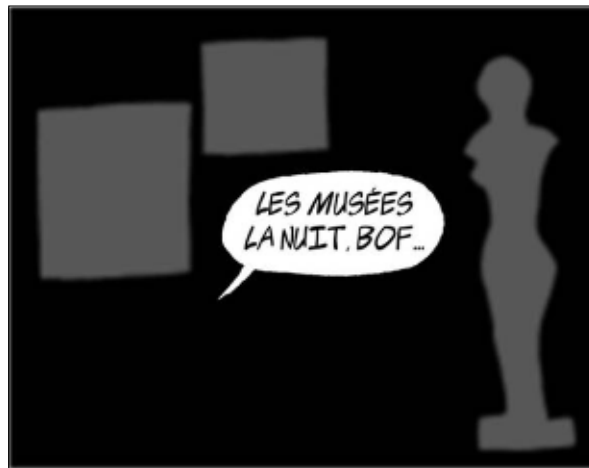
Les œuvres font de la publicité



Appropriation du projet par l'élève dans le cadre du projet : écriture de slogans

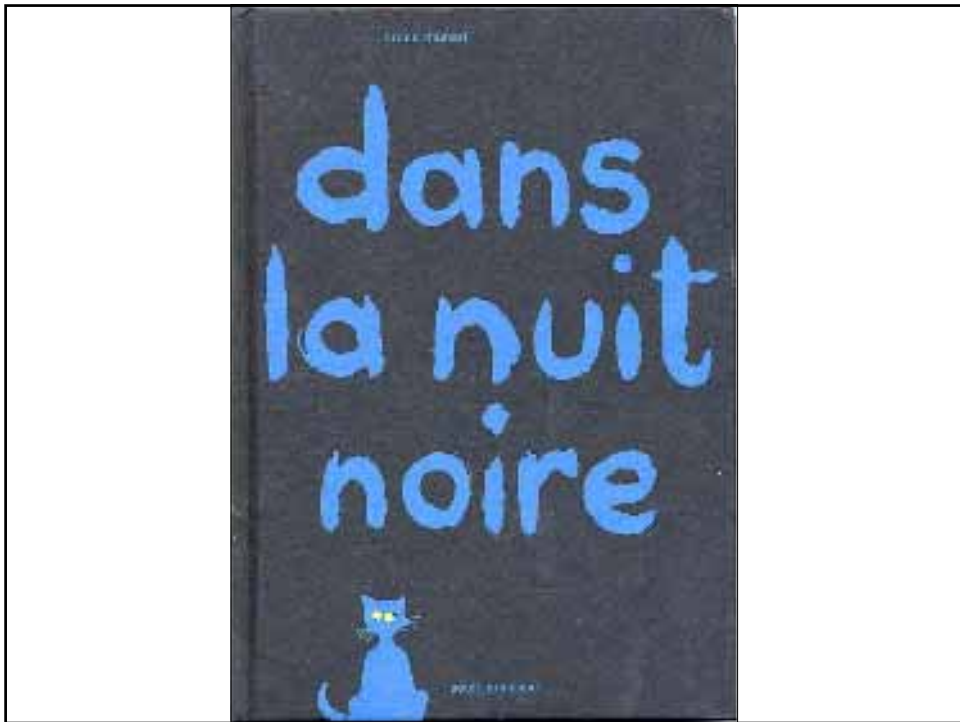
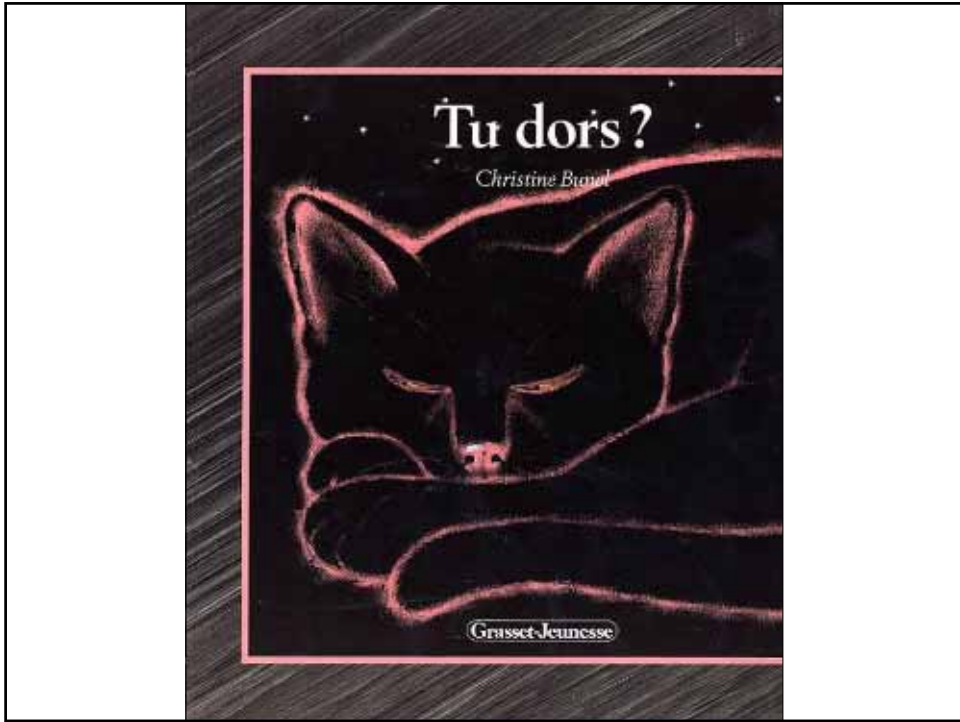


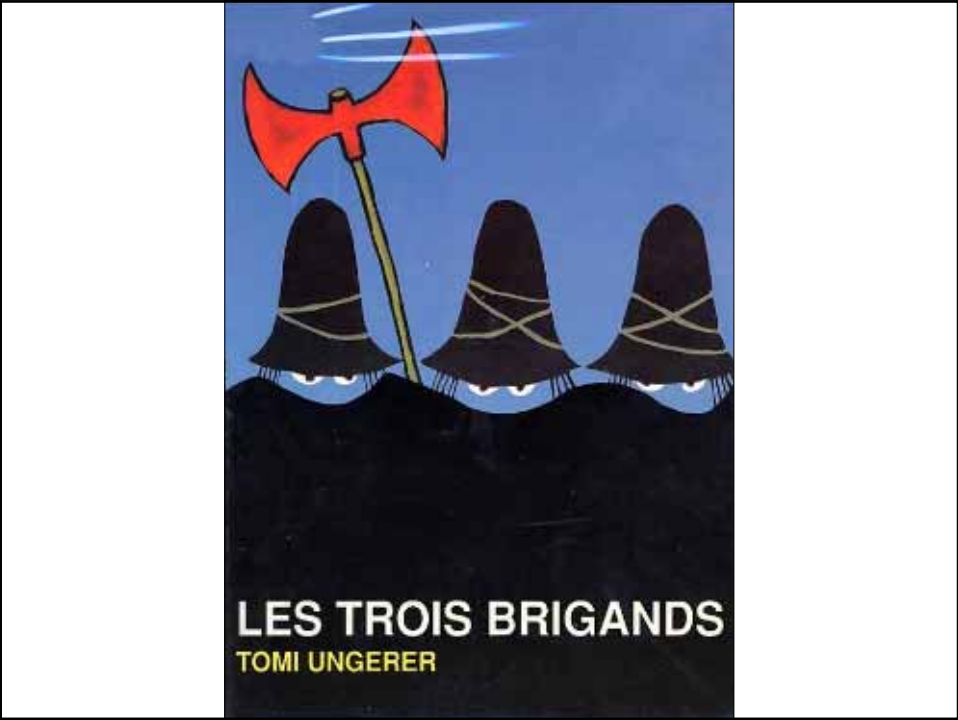
Des techniques d'illustration adaptées

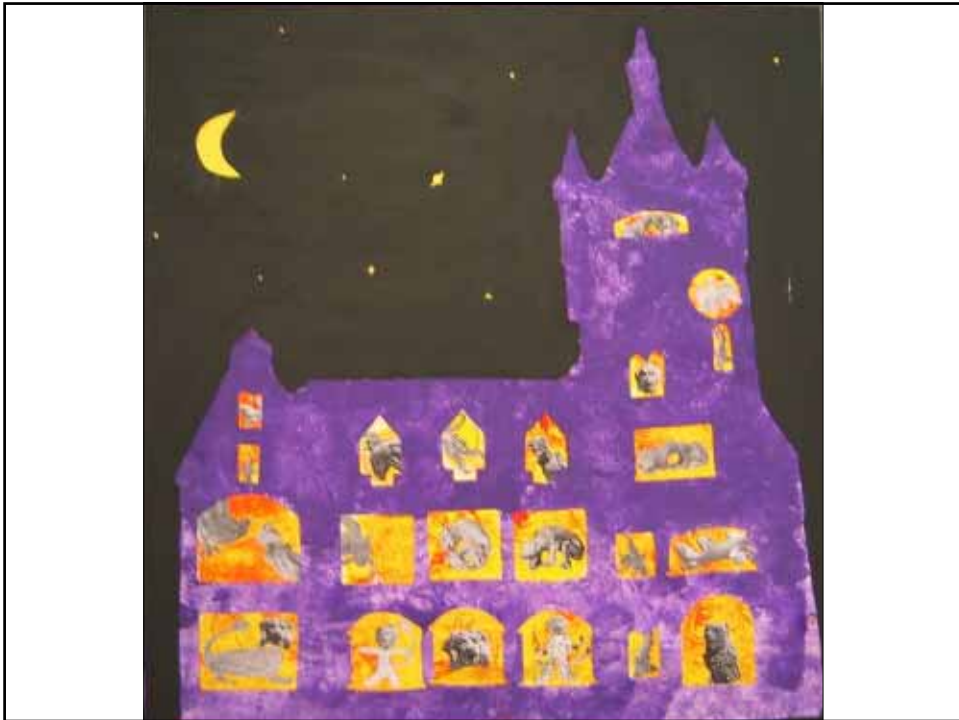
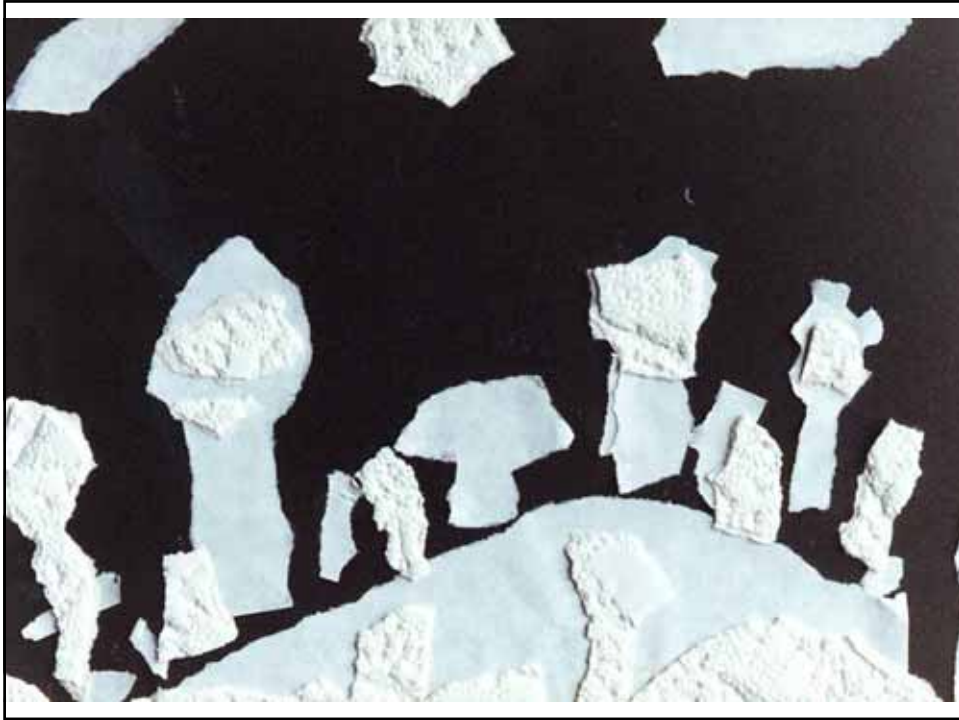


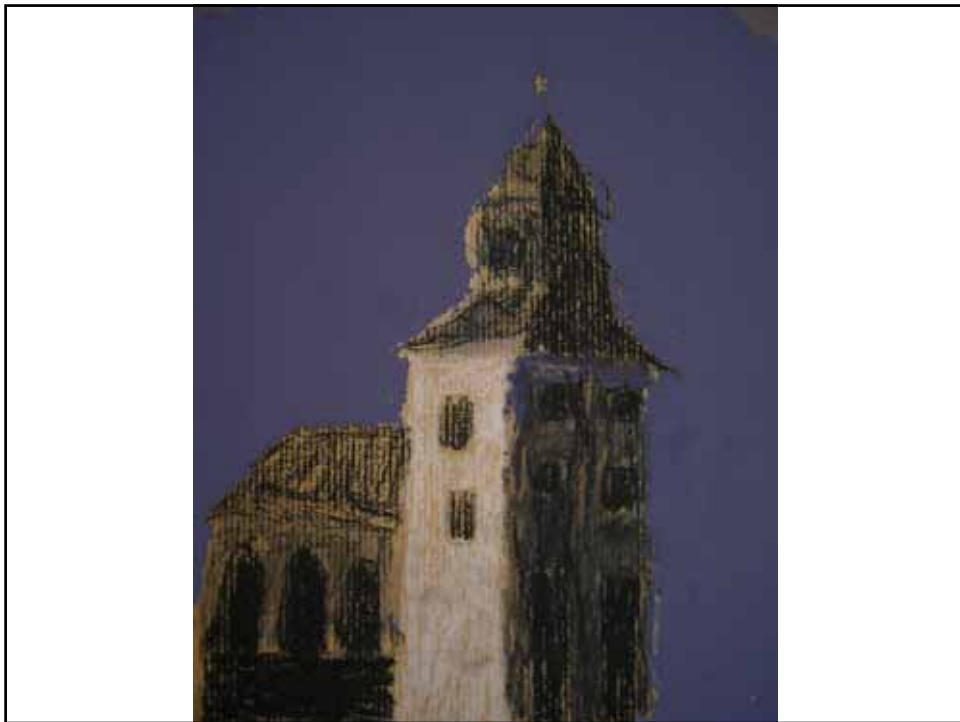




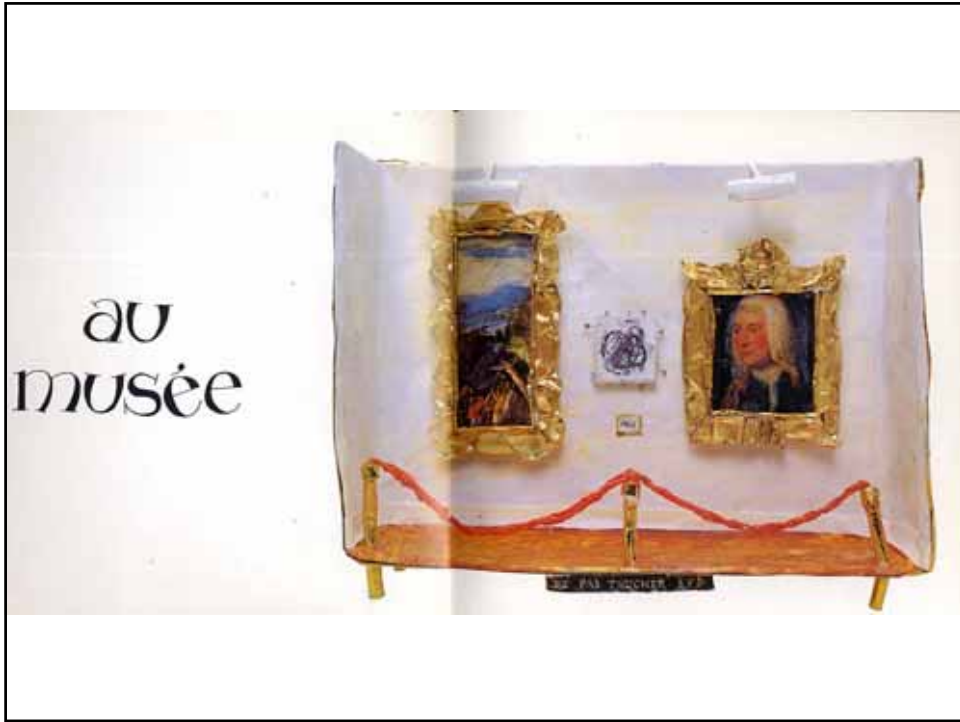




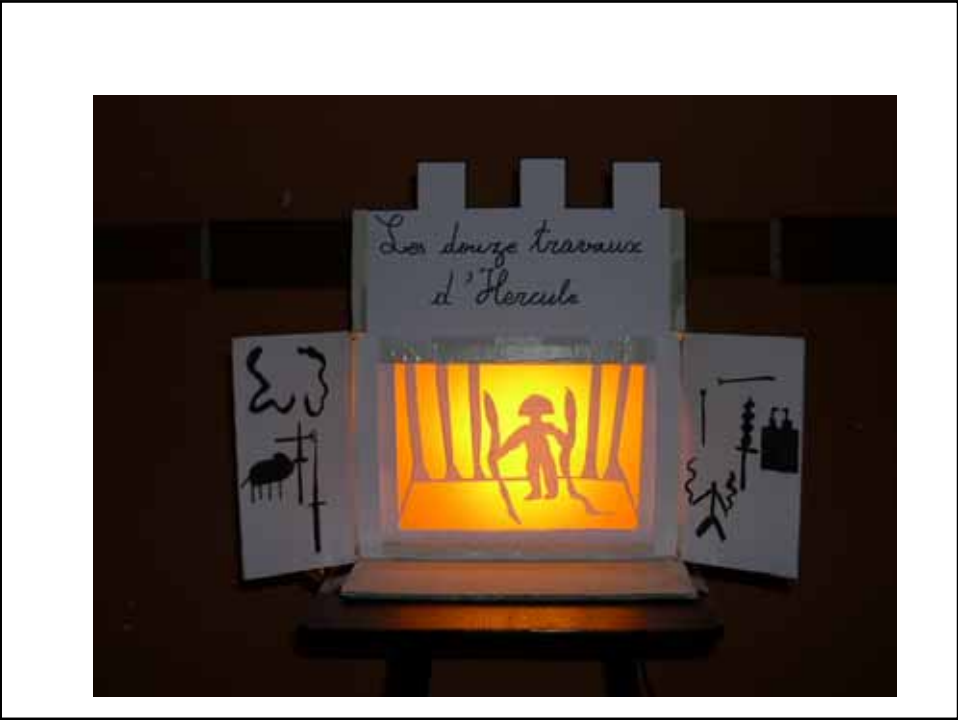












Raconter l'histoire en utilisant un dispositif d'ombre portée



Raconter l'histoire en utilisant un dispositif d'ombre portée

