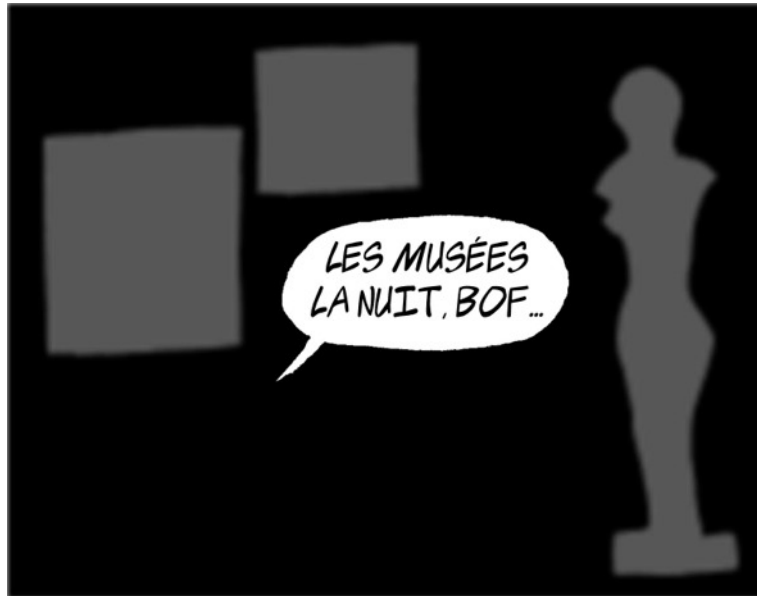


Quand la lumière s'éteint au musée...

Que se passe-t-il la nuit au musée quand la lumière s'éteint ?

Cas particulier d'un musée d'art



- Ce projet d'écriture devra être mené en partenariat avec une classe allemande.
- La présentation est laissée au libre choix de chacun, mais devra laisser transparaître l'étroite collaboration entre les deux classes dans les deux langues.
- Une approche pluridisciplinaire et/ou une rencontre transfrontalière pourra (pourront) enrichir ce travail.

1. Proposition inductrice

Si l'on souhaite une véritable écriture partenariale bilingue, il faut proposer une situation inductrice qui oblige les partenaires à pratiquer la langue de l'autre (en lecture ou en écriture). De plus, la nature du sujet : **Quand la lumière s'éteint au musée...** engage une ouverture culturelle réciproque.

Propositions de **scénario inducteur** (à ne pas confondre avec le scénario de l'histoire elle-même)

Deux personnages : un garçon, une fille, Lotte et Maxime, l'un français, l'autre allemand....

Un désir commun : voir ce qui se passe la nuit dans les musées

Différentes situations partenariales :

A. Chacun se laisse enfermer dans un musée dans son pays et raconte à l'autre ce qui s'y passe.

→ Ce qui permettrait, lors de la rencontre des classes partenaires – et dans l'hypothèse où cette histoire s'appuie sur un musée de proximité – de faire découvrir les œuvres « pour de vrai » dans le musée du voisin.

B. Chacun se laisse enfermer dans un musée du pays voisin et invente une histoire autour d'œuvres présentes dans ce musée. Dans ce cas, les 2 classes partenaires pourraient se lancer des défis en s'envoyant 5 ou 6 reproductions d'œuvres issues d'un de leur musée de proximité.

En clair : La classe A (allemande) envoie des images d'œuvres d'art extraites d'un de leur musée de proximité. La Classe F (française) doit inventer une histoire en intégrant toutes ou partie de ces images. Et ... inversement.

→ Ce qui permettrait, lors de la rencontre des classes partenaires – et dans l'hypothèse où cette histoire s'appuie sur un musée de proximité – de faire découvrir les œuvres « pour de vrai » dans le musée du voisin.

C. Les deux enfants se laissent enfermer ensemble dans un « musée virtuel croisé » dans lequel des œuvres issues d'un musée allemand et français s'alterneraient.

Intérêt pédagogique : Ces différentes situations obligent chacun à s'intéresser à son patrimoine tout en donnant du sens à la découverte du patrimoine de l'autre.

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

Que se passe-t-il, la nuit au musée quand la lumière s'éteint ? (Zèt zè kwechtione !)

Technique du brainstorming : (premier jet)

Les œuvres : deviennent vivantes, se disputent, s'amuse, partent à la recherche de quelque chose, sont dérobées, se souviennent, se moquent des spectateurs, sont confrontés au gardien, font de la pub...

Le héros de l'histoire, le personnage principal, Lotte, Maxime : se promènent dans les œuvres, se perdent dans les œuvres, sont victimes des œuvres, volent au secours d'un personnage, voyagent d'un tableau à l'autre ...

→ **La Nuit au musée** réalisé par Shawn Levy avec Ben Stiller

A. Voyager dans les œuvres

Scénario induit par une invite du type : « Ça fait longtemps qu'il en rêvait, mais jusqu'à présent il n'avait jamais eu le courage d'aller jusqu'au bout. Quand la lumière s'éteignit et qu'il se retrouva enfermé à l'intérieur, il comprit qu'il ne pouvait plus faire marche arrière... »

Il s'agit d'une forme de scénario qui permet de voyager dans les œuvres, de partir à la rencontre du contenu de l'œuvre ou de l'artiste (dimension culturelle)

Pistes à partir de l'observation d'un album : **Urgence au Musée** Editions Zarafa)

Synopsis :

- Rentrer dans une œuvre.
- La traverser,
- Faire des commentaires ou des actions pendant cette traversée.
- Chercher une sortie puis tomber dans une nouvelle œuvre.

Pour la suite tout dépend du choix des œuvres. Cette formule me semble assez intéressante, car elle donne à la fois une forme d'indépendance, mais aussi une continuité au récit.

Au niveau des arts visuels, elle permet de rentrer dans la pratique formelle de l'œuvre (à la manière de) mais interroge aussi sur le sens (celui que je peux lui donner, celui que l'artiste lui donne)

Pour l'animation je proposerai quelques œuvres

Je montrerai comment on peut y rentrer.

Comment on peut passer d'une œuvre à l'autre (passages formels, thématiques...)

Techniques associées :

Celles induites par les œuvres elles-mêmes.

Permettra d'aborder 2 concepts fondamentaux : De ... **à la manière de...** **à faire comme ...**

B. S'inspirer des pratiques d'artistes : Pastiches, pratiques irrévérencieuses, détournements

http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expo/explora/image/mona/index.php

<http://education.france5.fr/joconde/home.html>

Quelques exemples présentés au cours de l'animation :

→ Pastiches et détournements :

* Œuvre artistique où l'on a essayé d'imiter le style d'un auteur, dans un but parodique ou par exercice de style.

Quel sens donner à cette pratique et comment la transposer dans notre projet de narration ?

a) Imaginer que les œuvres demandent aux enfants de les « maquiller », de les transformer

Exemple : Duchamp LHOOQ

REM. En dehors du simple jeu plastique, il me semble indispensable de donner du sens aux pratiques des artistes cités en exemples.

Cette recherche de sens peut d'ailleurs être réinvestie dans l'histoire inventée par les élèves.

Pourquoi la Joconde demanderait-elle qu'on lui mette des moustaches ? Parce qu'elle voudrait voir la tête que font les spectateurs, parce qu'elle en a assez qu'on la regarde comme une « sainte » !

b) Imaginer que les œuvres demandent aux enfants de les sortir du « cadre » dans lequel ils sont enfermés depuis trop longtemps

Pratiques plastiques : Transposition dans un autre tableau, de style, dans une scène contemporaine...

Pratiques linguistiques : Imaginer le dialogue entre l'enfant et le personnage de l'œuvre qui fait la demande. (la demande, la justification, les résistances, les raisons ...)

c) Imaginer que les enfants proposent aux œuvres de faire de la pub
→ Cf Documents présentés lors de l'animation

http://jpdubs.hautetfort.com/album/mono_lisa_dans_tous_ses_etats/page1/

<http://jpdubs.hautetfort.com/archive/2007/06/01/detournements-art-pub-3.html>

Pratique plastique : Bien insister sur l'adéquation entre l'œuvre et le produit promu à travers elle. Conscientiser la nature du lien : postural, chromatique, symbolique, connotatif...

Pratique d'écriture : Faire écrire et dire un slogan publicitaire.

d) Imaginer que les enfants demandent aux œuvres de raconter leur vie

Les faire parler (textes, bulles) pour répondre à une question posée par les enfants.

« Comment t'appelles-tu ? Comment es-tu née ? »

« Mon nom est Elea, à l'origine, je n'étais qu'un bloc de béton cellulaire qui dormait tranquille dans un entrepôt de matériaux. Un jour une nana est venue me réveiller, m'a observé sous toutes les coutures pour voir si je n'avais pas de failles. Puis délicatement elle m'a enveloppé dans une couverture et fourré dans le coffre de sa voiture.

Le voyage n'a pas été long et je me suis retrouvée quelques minutes plus tard dans ses bras, franchissant la porte de son appartement.

Elle m'a déposé sur sa table de cuisine, a dessiné quelques rapides traits avec un gros crayon de menuisier et a commencé à me gratouiller de-ci de-là avec une râpe à bois.

Elle avait mis de la musique et je me laissais faire, contente que l'on me chatouille.

De temps en temps je l'entendais râler, toute seule, dans son nuage de poussière.

Elle s'arrêtait un instant, me contemplait, se passait la main dans ses cheveux, buvait un verre d'eau et reprenait son travail, et moi je prenais vie petit à petit. Je naissais et elle vieillissait au fur et à mesure qu'elle râpait.

Elle devenait petite vieille à la chevelure blanche, mais n'en avait cure.

"Tu seras basique, étroite, juste une ébauche d'ailes ", l'entendais-je murmurer, tandis qu'elle s'affairait autour de moi me tournant et retournant, dans tous les sens

Elle me caressait en éliminant la poussière accumulée dans les parties creuses.

Elle jeta un rapide coup d'oeil à sa montre et hocha la tête, l'air ennuyé.

"5 heures déjà " ronchonna-t-elle, il va falloir que j'arrête. Mais elle se mit à râper plus vite, et d'un coup un petit cri jaillit, sur ses doigts du sang perla....

Elle jura, puis continua son travail un moment, et d'un coup laissa tomber son outil sur la table.

'Fini ma petite me dit-elle, tu resteras comme ça ».

<http://terredelumieres.hautetfort.com/archive/2005/05/24/elea.html>

Intérêt pédagogique : Cette proposition permet à la fois de s'intéresser à l'œuvre et à l'artiste.

Techniques associées :

Collage, photomontage numérique, décalquage, dessin,

Indépendamment de l'histoire

Des techniques pour ...

Rendre l'atmosphère, l'ambiance ...

Présenter le lieu où se passe la scène : au musée, la nuit.

Le Musée :

Qu'est-ce qui permet d'identifier un musée ou le type de musée que je veux représenter ?

→ Rechercher des images de Musées

→ faire des inventaires dénotatifs (nommer les objets présents : mobilier, types d'œuvres, contenu...) : Sculpture, socle, statue, cimaises, cartels, cordons de sécurité, tableau, cadres, vitrines, installation, ...

→ Réaliser une iconothèque et des répertoires iconiques (éléments repérés et identifiés lors de l'étape précédente)

Proposition :

Représenter l'intérieur d'un musée de jour (il est possible de partir d'une image)

Chercher comment représenter ce même lieu la nuit.

Nous sommes ici face à une problématique plastique : comment représenter une scène nocturne ?

La nuit tous les chats sont gris ...

Des techniques au service du projet

→ Gouaches : camaïeu gris

→ Silhouettes sur fond bleu (Les trois brigands : Ungerer)

→ Papiers déchirés (La nuit sans Lune : SARA)

→ Lavis

→ Carte à gratter (Pierre et le Loup – Tu dors : Christine Bunel)

→ Fusain, graphite

→ Boîtes décors (Quand je serai grande...)

→ Boîtes de lumière

→ Masquage d'images (2 techniques

→ la technique du rehaut

Inquiétant...

Les personnages se réveillent (les yeux du loup)

Les ombres portées (partir d'une image et rajouter les ombres portées)