



exposition

Veilleurs de nuit

Centre d'art de l'Yonne
communs du château de Tanlay

du 4 juin au 30 septembre 2011

Vous êtes enseignant du premier degré et accompagnez votre classe à cette exposition proposée par le Centre d'Art de l'Yonne. Sachez qu'un dossier pédagogique a été rédigé par le service des publics pour les classes du second degré autour de cinq axes principaux: la nuit comme territoire, les peurs nocturnes, l'image des rêves, les lumières de la nuit, vies nocturnes. Disponible sur le blog du centre d'art, <http://publicscentredartdelyonne.blog4ever.com/>, il peut permettre déjà d'y trouver des pistes adaptables aux plus jeunes. Ci-dessous, vous trouverez, explicitées, les propositions des conseillers en arts visuels du premier degré de l'Yonne, qui sont à votre disposition pour tout renseignement au 03 86 42 98 44.

Stéphane Betzère

Proposer aux élèves de *construire un protocole quotidien* en choisissant:

- le lieu de l'action
- l'action (du ou des personnages) spontanée ou mise en scène
- l'heure de l'action
- la durée et la fréquence de l'action
- le cadrage plus précis
- avec ou sans accessoire
- la technique du dispositif et son matériel associé
- le format

Pensez qu'il faut que l'ensemble soit simple à mettre en œuvre, rapide d'exécution et peu coûteux...

Par exemple :

- dans la cour
- le photographe à la porte de la cour de récréation
- à 10 h
- tous les jours pendant un mois (cela peut être aussi toutes les récréations pendant une semaine, simuler les jours sans école...)
- plan large de toute la cour (on peut aussi choisir cadrage serré sur un banc, sur un jeu...)

Le photographe réalise dans ces conditions un cliché de chaque enfant ou groupe d'enfants pendant une semaine. Affichez la collection d'images et observez, comparez, associez, commentez...

Premier plan... second plan...

Travailler sur premier, second plan... Productions sur rhodoïd ou calque pour ensuite jouer à superposer de façons différentes les "transparents". Percevoir les effets produits, être capable de les énoncer, les commenter, effectuer des variations pour varier l'intensité de la présence du sujet qui va s'effacer ou au contraire prédominer.

Travail sur le cadrage...

Croquis *en série* par deux un pose, l'autre dessine en temps limité changement de posture.

Sur place à l'exposition

Devant l'accrochage, prendre le temps de bien s'imprégner de la multitude des œuvres de Betzère puis choisir dans sa tête un tableau dont on mime la posture. Les autres élèves doivent retrouver le tableau en comparant les gestes (assis, debout, sur un pied, recroquevillé, bras en l'air...).

On peut aussi ensuite repérer les peintures où le paysage prend le dessus sur la représentation du corps. Repérer les tableaux où la notion de reflet existe, ceux qui jouent avec la lumière. Associer certains tableaux qui se ressemblent (postures, nu ou habillé, regards, présence ou absence du personnage...).

Ruth Blees Luxemburg

Sur place à l'exposition

- Travail sur *le hors-champ*

Constituer avant de venir à l'exposition une boîte à "objets sonores", constitués de matériaux différents (bois, métal, plastique, pierre...).

S'imprégner de l'ambiance d'une photographie et imaginer un court scénario en écho. Sonoriser celui-ci à l'aide des objets. Enregistrer. Vérifier devant la photographie si la production est efficace, Quels effets produits pour le spectateur ? (enregistreur numérique disponible au PLAC).

- *Produire une liste de mots* en relation avec chaque photographie que l'on réutilisera, de retour en classe, pour écrire des textes sur la nuit urbaine et ses aventures...

De retour en classe

- *Imaginer le « Veilleur de nuit »* ou d'autres personnages en dessin.

Choisir une photographie dans laquelle on peut les insérer pour sortir de l'impression de solitude, de vide.

- Choisir en classe des lieux précis du quartier, du village et utiliser l'appareil photo de classe pour que chaque soir un élève fasse trois prises de vue en créant une ambiance mystérieuse.

Jean-Jacques Rullier

- Avant d'aller à l'exposition utiliser des titres de rêve présents dans l'exposition produire une image en collage, en peinture... on les mettra en relation avec les dessins de l'artiste correspondants.

Exemple de titres relevés à compléter lors de votre visite de préparation, suivant vos préférences :

- le rêve de la cuillère transformée en insecte
 - le rêve de la chute sans fin
 - le rêve de la poursuite dans le souterrain
 - le rêve de l'aztèque disparaissant dans le mur
 - le rêve de la guêpe impossible à chasse
 - le rêve de la chute des dents
 - le rêve du village couvert de mousse
 - le rêve de l'ombre menaçante
 - le rêve du vol dans la montagne blanche...
- *Raconter un rêve* dont on se souvient (un rêve le plus joyeux, qui fait le plus peur, le plus triste...).
 - De retour en classe *s'inventer un rêve* « Quand je serai grand, je rêve de... », le mettre en mots, le mettre en image(s).

Pierrick Sorin

Regarder *la totalité du film* pour comprendre comment fonctionne ce travail : concevoir un dispositif de tournage – éclairage, caméra fixe, jeu de l'acteur...

- *Se mettre en scène* (devant une caméra fixe, éventuellement...) et choisir un geste simple que l'on va reproduire pour déclencher un comique de répétition, chaque élève se charge de produire à sa manière l'action choisit.

Par exemple :

Prévoir le dispositif très précisément : éclairage, place de la caméra, choix du cadrage...

Plan fixe : chaque élève passe devant la caméra en inventant une démarche particulière différente, bien accentuer les gestes pour favoriser l'effet comique.

Cela peut être aussi la même phrase mais que chacun dit de façon différente. On peut utiliser des costumes pour accentuer tel ou tel trait de son personnage.

- *Raconter un réveil* dont on se souvient, que fait-on immédiatement quand on se lève ? Faire l'inventaire de tous les réveils les plus communs ou, au contraire, les plus surprenants. Échanger nos idées pour se réveiller plus facilement. Produire des dessins ou des peintures qui illustrent ses réveils pour les garder en mémoire.

Gabriel Desplanque

Cette vidéo est un peu longue pour les plus jeunes mais il peut être intéressant d'aller à sa rencontre quelques instants.

- Ressentir *l'effet du noir* qui nous entoure. De l'image projetée en *grand format*. N'a-t-on pas l'impression de participer à l'aventure ? Recueillir les impressions spontanées des enfants.
- De retour en classe y-a-t-il une salle que l'on peut plonger dans le noir pour y permettre des jeux de lumière (lampe de poche, torche...) et des prises de vues photographiques. Réfléchir à produire des images qui impressionnent, qui font peur (voir [dossier Ombres et Lumières](#), site IA 89, École et cinéma).
- Être dans le noir, c'est ne plus rien voir... utiliser ses autres sens pour percevoir d'autres sensations (écoute des bruits de l'école, réaction au frôlement d'un camarade...) enregistrer les réactions dans l'instant. Commenter et organiser des échanges sur les peurs du noir, de la nuit. Mettre en réseau avec des albums de littérature de jeunesse. Prendre conscience que la vie continue pendant notre sommeil... Établir des inventaires des métiers, des événements propres à la nuit...

Claude Lévêque

Avant d'aller à l'exposition...

Donner le titre de l'œuvre (*La Nuit*) et dire qu'il s'agit d'une installation – c'est à dire une mise en relation entre différents objets pour créer une ambiance. Imaginer ces objets, comment les installer, les éclairer dans le noir... L'œuvre est sonore, imaginer les sons de *la Nuit*...

In situ...

C'est, dans cette exposition, l'œuvre qui, par son format, sa mise en scène, sa présence invite vraiment à une *lecture sensible* sur place.

Dans un premier temps, par petit groupe, laisser les élèves découvrir l'œuvre d'un point de vue, d'un autre point de vue, sans commentaire... Puis organiser les échanges pour faire émerger les sensations produites, décrire ce que l'on voit et proposer des hypothèses de sens – Qui sont ces enfants ? Pourquoi sont-ils réunis ? À quoi l'artiste pense-t-il en utilisant les tipis ? Le sable ? Rôle des lumières ? Rôle de la musique ? Imaginons l'œuvre sans le son ? Etc. Amener les élèves à comprendre que ce travail renvoie à la nostalgie, à la mémoire de l'enfance, à ses souvenirs. Se questionner...

C'est une troupe d'amis qui se retrouvent dans la nuit ?

Vont-ils aller dans les tipis ? Vont-ils rêver eux-aussi ? À quoi ? Inventez des dialogues entre eux.

Et si l'œuvre avait une odeur, à quelle odeur l'associer ?

De retour en classe essayer de concevoir un ou plusieurs dispositifs liés à la mémoire d'un événement vécu ensemble (une sortie, un film, une histoire partagée) pour essayer de comprendre ce qu'est "une installation". Y aura-t-il des personnages ? Des objets ? Des écrits ? Du son ? De la lumière ? De l'eau ? ... Comment ces éléments s'organiseront-ils entre eux ? Pour raconter quoi ? L'œuvre est-elle en mouvement ? Où se placera le public ? Autour ? Dans l'œuvre ? Le public sera-t-il invité à toucher l'œuvre pour mieux comprendre ?

Virgile Novarina

Cet artiste interroge sur la notion de sommeil... Quelle trace de ce long moment nocturne nous reste-t-il au réveil ? Réveil profond, micro-réveil...

Avec des jeunes élèves on peut s'interroger sur nos pratiques individuelles : que fait-on avant de se coucher, de dormir ? A-t-on un objet (des objets) dans son lit pour aider à l'endormissement ? Peut-on inventer des rituels pour bien dormir ?

Constituer « un jeu de cartes pour passer une bonne nuit » en rassemblant des images symboliques d'émotions rassurantes, joyeuses, des aventures agréables à rêver, des lieux où on rêvera d'aller, des actions que l'on s'imagine bien vivre...

Chaque enfant produit par le dessin une image ou choisit des images dans des magazines. Photocopier pour que chacun ait son jeu. Chaque soir, pour bien dormir on tire une carte qui rassure, qui calme, qui invite à se lancer dans son rêve...

On peut aussi évoquer ce qu'il ne faut pas faire pour bien dormir (regarder un film violent, se raconter une histoire terrorisante...). On arrivera alors dans le domaine des cauchemars et les pistes pour les élèves de 6ème proposées par le CAY sont à reprendre : création de bocaux pour y enfermer son cauchemar le plus horrible... Fabrication de machines imaginaires à détruire les cauchemars...