

Et toi, t'en penses quoi ?

Descriptif de l'animation

Le musée, un lieu qui abrite seulement des idées ? Une visite interactive pour se positionner, prendre la parole, réfléchir ensemble sur des thèmes qu'invitent dans nos vies les objets antiques du musée. Quand une momie égyptienne parle du rapport au corps et un empereur romain interroge sur sa propre photo de profil...

Déroulé de l'animation

Voici les différents pôles proposés au cours de l'animation :

- *Qui suis-je ?*

On appose dans le dos d'un élève la photographie d'un objet du Musée. Pour le retrouver dans les salles, il ne pourra se fier qu'aux réponses données par ses condisciples à ses questions. Cet exercice amène un autre regard sur les objets, développe le sens de l'écoute et de l'observation. Il met en action dans le Musée et invite à la déambulation. Il sera aussi point de départ d'une réflexion sur le regard que nous portons sur les choses et les gens. Serons-nous tous d'accord pour affirmer telle ou telle vérité sur un portrait ? L'impression qu'il nous fait est-il un dénominateur commun ?

- *Choisis ta place*

Quelle réaction provoque la présence d'une momie ou la nudité d'une statue auprès de chaque élève ? L'animation lui propose de se questionner par rapport au ressenti éprouvé et de se positionner ensuite dans l'espace par rapport à cette objet. Quelle influence peut avoir son propre positionnement dans l'espace par rapport à un objet ? Qu'est-ce que cela peut révéler du rapport au groupe ? Au fil de l'animation, des données supplémentaires seront ajoutées afin de stimuler l'argumentaire et d'affiner la perception de son propre ressenti.

- *Quand je vois cet objet, je me sens...*

Quelques élèves du groupe choisissent un émoticône en lien avec l'objet présenté. Ceux-ci forment alors la base de la réflexion par rapport à des notions tels que le beau, le laid, le bon, le mauvais,...

- *Une question pour la route*

Chaque élève retourne vers l'objet qui l'a le plus marqué au cours de la visite et inscrit quelque part sur son corps une question ouverte avec laquelle il repart.

Thèmes pouvant être abordés : le genre, la mort, les tabous, le rapport au corps, l'âge, le handicap, la place de l'homme dans le monde...

Types d'objets : momie, portrait, stèle, statue, amulette,...

Type d'enseignement :

Secondaire (à partir de 3^e secondaire)

Prérequis à la visite : Aucun

Avant la visite - Proposition de préparation

S'initier à la réflexion philosophique par des débats et animations en classe.

Mener une réflexion en amont de la visite : Qu'est-il normal de trouver dans un musée ? Devrait-on y interdire certaines choses ? Pourquoi met-on des objets dans les musées ? A quoi ressembleront les collections muséales du futur ?

Observer des photos officielles de nos dirigeants, des photos de profil de célébrités et analyser le message qu'elles cherchent à véhiculer et l'effet qu'elles ont sur nous.

Se questionner sur la raison d'être d'un musée. En analyser les missions.

Après la visite - Proposition d'exploitation

Demander aux élèves d'expliquer ou de dessiner la manière dont ils ont vécu l'animation, s'ils en ressortent avec des questionnements.

Bibliographie

Comment vivre ensemble quand on ne vit pas pareil ?, Montreuil, Editions la ville brûle, 2016.

Banon P., *Tabous et interdits*, Actes Sud Junior, 2007.

Les restes humains dans ICOM, La vie des musées, n°23, 2011.

<https://icom.museum/fr/activites/normes-et-lignes-directrices/definition-du-musee/>