

# Écrire au musée, écrire avec le musée.

## Un exemple d'activité d'écriture à partir des fonds de l'Historial de Péronne

<http://www.historial.org/>



**OULIPO**  
ouvroir de littérature potentielle

### I/ Le musée comme source d'inspiration

Si le musée est aujourd'hui un lieu de conservation, de classement, de préservation et de présentation au public d'un fonds, le Dictionnaire de l'Académie française nous rappelle l'origine du mot : « MUSÉE n. m. XIIIe siècle, pour désigner un collège, une académie où les Anciens cultivaient les arts ; XVIIIe siècle, au sens moderne. Emprunté, par l'intermédiaire du latin musaeum, museum, du grec mouseion, « temple des Muses », puis « lieu où l'on cultivait la poésie, les arts ». »

Nous pouvons donc dépasser la seule muse de l'histoire, Clio, et partir à la rencontre de Calliope, la muse du « bien dire », Erato, celle de la poésie lyrique, ou encore Melpomène, pour la tragédie.

Récemment rénové (mars 2013), l'Historial de Péronne est un lieu incontournable pour appréhender la Première Guerre mondiale dans notre région.

Comme tous les musées, l'Historial présente des collections au public. Objets, documents, témoignages, affiches et œuvres d'art se côtoient dans une muséographie soignée.

Le lieu et ses collections peuvent être sources d'émotion(s) et déclencheurs de création(s).

### II/ Nourrir l'imaginaire des élèves

L'entrée dans l'échange écrit fait partie des quatre compétences que doivent maîtriser les élèves de CAP et de Bac Pro. La ressource « Lire » pour le Bac Pro indique notamment :

« Pour favoriser l'expression personnelle, l'enseignant peut proposer de partir d'un déclencheur créant une émotion, une réaction, un ressenti : support iconographique, séquence filmique, forme poétique, domaine du son, domaine du spectacle vivant, domaine du paysage ... Il peut s'agir de plusieurs supports à confronter qui interpellent l'imagination. »

Les élèves ont souvent de l'imagination mais manquent parfois d'imaginaire. Nous entendons « imagination » au sens de « faculté d'inventer, de créer, de concevoir » et « imaginaire » au sens de « ce qui est produit par l'imagination ». Fréquemment les productions des élèves sont des décalques de films ou d'épisodes de série c'est à dire une reproduction et non une production originale.

Nous proposons un dispositif d'écriture utilisant les collections du musée afin de faire travailler aux élèves les compétences d'écriture dans le cadre du Centenaire de la guerre 1914-1918. Cette activité peut s'inscrire dans plusieurs problématiques de CAP et objets d'étude de Bac Pro et permettre une mise en jeu de la bivalence en mettant en évidence des rapprochements avec l'histoire (« Guerres et conflits au XXème siècle » en CAP, les sujets d'étude traversés par la Première Guerre mondiale en Bac Pro).

Les contraintes en écriture ont montré tout leur potentiel créatif (songeons aux travaux de l'OULIPO ou bien à la méthode de Raymond Roussel exposée dans *Comment j'ai écrit certains de mes livres*).

L'utilisation de cartes « contraintes » permet de livrer aux élèves des images dont ils ont à se servir pour les plonger dans un monde de fiction fortement imprégné de réalité.

Il ne s'agit pas de décrire chacune des cartes mais de s'en servir comme catalyseurs de l'imagination pour déclencher la rédaction d'un texte.

Une part de hasard existe dans cette activité (« Le hasard est le plus grand romancier du monde », Balzac) car chaque résultat du tirage au sort des cartes peut être différent.

### **III/ Présentation du jeu de cartes (quelques cartes sont reproduites en annexe)**

Les cartes sont réparties en plusieurs catégories. Les élèves, individuellement ou par groupe, tirent une carte dans chacune des catégories. L'ensemble des cartes sert d'inducteur du récit.

1. Personne : la carte indique à quelle personne le texte doit être écrit

Première personne

Troisième personne

2. Camp :

Côté allemand

Côté français

3. Lieu :

Au front

A l'arrière

4. Objets :

Photographies de différents objets, quotidiens ou surprenants, faisant partie du

fonds de l'Historial

5. Mots :

Détails d'affiches, de journaux, d'œuvres iconographiques dans lesquels apparaissent des mots à réutiliser pour tout ou partie dans le texte à rédiger

6. Vêtements et équipements:

7. Portraits

Détails d'affiches, de journaux, d'œuvres iconographiques dans lesquels apparaissent des portraits de soldats et de civils d'âges, d'origines et de statuts différents et dans différentes situations

8. Armes

Photographies d'armes présentées à l'Historial

A partir de ces huit cartes (on peut évidemment réduire ou augmenter le nombre de cartes ou de catégories en fonction des élèves et de la durée prévue pour l'activité d'écriture), les élèves doivent rédiger un texte. Une consigne de longueur peut être donnée.

Ce type d'écriture permet de rompre avec les habitudes induites par les consignes d'examen.

Par exemple, pour le BEP nous trouvons dans les sujets « zéro » cette consigne d'écriture:

« Il ouvrit la porte et sortit. »

Rédigez en vingt à vingt-cinq lignes la suite du récit de Domingo Santos en imaginant que le robot Gabriel ne parvient pas à parfaitement imiter les émotions humaines :

- Vous exposez la situation dans laquelle il le découvre.
- Vous exprimez ses pensées ou ses réactions.
- Vous concluez votre récit en disant ce que le robot décide de faire.

La guidance est très importante, le plan est donné et son respect concourt à la réussite du candidat.

Avec le jeu de cartes, l'écriture gagne en liberté et permet aux élèves une expression plus émancipée et autonome.

Ce principe parfois appelé tarot de récits ou tarot de contes est utilisé dans toutes sortes de contextes de mise en écriture ou en récit que ce soit à l'école maternelle ou primaire, dans l'enseignement secondaire ou supérieur ou encore dans le cadre d'ateliers d'écriture avec des adultes. Italo Calvino use d'un système proche dans *Le Château des destins croisés*, livre dans lequel des chevaliers privés de paroles utilisent des cartes de tarot pour raconter leur histoire. Le jeu de cartes fonctionne dans ce roman comme une « machine narrative combinatoire » selon les mots de l'auteur.

Le principe de l'écriture à partir de cartes « contraintes » peut s'appliquer comme dans cet

exemple à un lieu servant de source d'inspiration mais aussi à un objet d'étude en Bac Pro ou à une problématique en CAP.

L'expérience menée avec des élèves, des professeurs stagiaires et des professeurs expérimentés montre que cette activité s'adapte à tous les niveaux. Elle redonne à l'écriture une dimension « plaisir » mais derrière l'aspect ludique elle met en œuvre des compétences et capacités pouvant être réinvesties.

## A lire

Ressources pour la voie professionnelle, Français : « [Ecrire](#) » (sur le [site Eduscol](#))

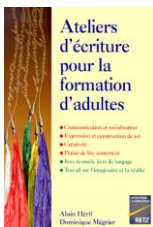
[Le service éducatif de l'Historial](#)

[Le site de l'Oulipo](#)

Italo Calvino  
Le château  
des destins croisés



Italo Calvino, *Le Château des destins croisés* (1969), éditions Folio, 2013



Alain Héril et Dominique Mégrier, *Ateliers d'écriture pour la formation d'adultes*, éditions Retz, 2000 (la proposition 53 s'appuie sur un jeu de tarot ou un jeu de cartes postales)

*Philippe Ethuin,  
professeur et formateur en Lettres-Histoire,  
Académie d'Amiens*