

# Chansons POUR LE MUSÉE

## DES JEUX POUR PROLONGER TON EXPÉRIENCE

Mammifères te propose trois activités à faire *on the spot*, chez toi ou en classe! À la manière des *Instructions* de l'artiste Yoko Ono ou des *Assignments* de l'artiste Miranda July, ces jeux ne coûtent rien et se réalisent avec ce que tu as sous la main. L'art peut surgir n'importe où! Il n'attend que toi pour se révéler! Et si tu veux garder des traces ou partager le fruit de tes « œuvres domestiques », tu peux t'enregistrer ou prendre des photos.

## ChAnTeR pOuR lEs ChOsEs!

Le psyquelette prescrit à Karine-Pas-Sauvée de s'infiltrer au musée, la nuit, afin de chanter pour une œuvre d'art dans laquelle elle se reconnaît. Il lui dit ça : *Quand tu te reconnais, tu chantes. C'est comme un médicament, mais au lieu de l'avaler, faut le sortir de sa bouche...*

À toi d'essayer ce remède pour le moins... excentrique!

Dans ta maison ou dans ta classe, choisis une œuvre d'art (tableau, dessin, sculpture, photographie...) qui reflète une ou plusieurs facettes de toi. Si tu ne trouves pas d'œuvre, ça peut aussi être un bibelot intrigant, ton livre préféré ou ce que tu trouves beau dans le frigo! Trouve ensuite trois mots qui décrivent en quoi tu te reconnais dans cette œuvre d'art ou cet objet. (Par exemple, si Karine-Pas-Sauvée jouait à ce jeu dans sa nouvelle maison, elle choisirait sûrement une fougère : échevelée, un brin fragile et amoureuse du soleil!) Sélectionne ton beat favori parmi ceux qui te sont proposés dans la bulle *Chanter pour les choses* de la section *Autour de l'os* sur notre site Internet et chante pour cette chose ! Laisse venir les paroles et les sons en t'inspirant de tes trois mots-clés.

Si tu le sens, invite ton parent ou ton professeur à faire la même chose. Promis, ça va lui faire du bien!

Si tu veux garder une trace de ta chanson, n'hésite pas à t'enregistrer et à partager ton enregistrement à l'équipe de Mammifères: [mammiferes@mammiferes.ca](mailto:mammiferes@mammiferes.ca)

## À QUOI RÊVENT LES ŒUVRES?

Au Musée du Fragile, Karine-Pas-Sauvé se reconnaît dans la sculpture en céramique d'une femme complètement nue qui joue de la guitare électrique (branchée dans une souche d'arbre)! Cette œuvre existe pour de vrai. C'est une œuvre de Shary Boyle.

Karine-Pas-Sauvé se projette dans cette sculpture. Cette femme, c'est elle dans le futur : bien, concentrée, courageuse. *Elle a l'air de dire oui, oui on a le droit d'être une femme et de faire du bruit au milieu du silence.*

### Imagine, toi aussi, les pensées d'une œuvre d'art!

Choisis une œuvre qui se trouve dans ta maison ou dans ta classe (tableau, dessin, sculpture, photographie...). Si tu ne trouves pas d'œuvre, ça peut aussi être un objet que tu chéris ou qui pique ta curiosité : une peluche punk à demi-dépoilée, la roche la plus précieuse de ta collection ou un ballon de soccer dégonflé. Quelque chose qui dégage une personnalité originale, dont tu peux déceler un certain caractère! (Par exemple, si Karine-Pas-Sauvé jouait à ce jeu dans sa nouvelle maison, elle choisirait peut-être le manteau de fourrure blanc hérité de sa grand-mère et qui semble recroquevillé en boule dans la garde-robe parce qu'il a glissé de son cintre!) Observe attentivement l'objet que tu as choisi et essaie d'imaginer les secrets qu'il te confierait s'il pouvait parler... ses peurs, ses souvenirs, ses désirs enfouis, à quoi il rêve la nuit, quel est son projet le plus ambitieux... Quelque chose de surprenant qu'il pourrait te révéler de sa voix étrange d'objet!

Écris cette confidence au « je », en prenant soin de ne jamais nommer l'objet dont il est question. Si tu as le goût, lis ton texte à voix haute, en modifiant ta voix et en cherchant l'émotion juste. Ce sera peut-être un bon début pour une histoire, une pièce de théâtre ou pour la création d'un nouveau personnage (qui n'aura plus rien à voir avec ton objet)!

Si tu veux garder une trace de ton texte lu, n'hésite pas à t'enregistrer et à partager ton enregistrement à l'équipe de Mammifères: [mammiferes@mammiferes.ca](mailto:mammiferes@mammiferes.ca)

## RADAR ET CARTELS

Quand Karine-Pas-Sauvée entre dans le Musée du Dépouillé, il n'y a ni sculpture, ni tableau. L'œuvre qu'elle rencontre se vit plutôt comme une expérience : des confettis s'échappent un à un d'une petite boîte au plafond et tombent doucement jusqu'au sol. *C'était comme une fête au ralenti. Un cadeau tout simple, ordinaire pis grandiose, qui recommence, et qui recommence et qui recommence.* Cette installation s'inspire du travail d'artistes dont les œuvres sont des actions toutes simples, des manières inédites de rencontrer l'autre (et soi-même aussi!) ou de porter attention aux objets du quotidien.

### Et si tu tentais de transformer ton propre regard sur ton environnement?

Déniche-toi d'abord un bout de papier, un crayon et un genre de corde (ceinture de robe de chambre, foulard, corde à sauter, ruban, ficelle, lacet... peu importe!). Avec ces trois objets en main, promène-toi dans ta maison ou dans ta classe en observant toutes les choses qui s'y trouvent. Ton œil, comme un radar, veut capter une image intéressante! Ne réfléchis pas trop, sois plutôt à l'écoute de ta petite voix intérieure. C'est elle qui te soufflera : « Hum... on dirait que cette guenille séchée en boule veut imiter l'orange qui se trouve juste à côté! » Comme tu vois, ce qui est recherché n'est pas nécessairement « beau » dans le sens qu'on l'entend habituellement, mais plutôt intrigant et évocateur d'une émotion. (Par exemple, si Karine-Pas-Sauvé jouait à ce jeu dans sa nouvelle maison, elle remarquerait sûrement une veste de laine qui enlace amoureusement la chaise sur laquelle elle est déposée ou alors le carré de papier de toilette qui tremblote un peu au-dessus du calorifère chaud!)

Quand tu as trouvé, encerle l'objet ou les objets choisis avec ta corde et assieds-toi devant comme si tu t'asseyais devant une œuvre au musée. Imagine le titre que tu pourrais donner à cette nouvelle œuvre. Le titre peut révéler des indices de ce que tu as toi-même perçu ou imaginé à travers l'objet. Inscris ce titre et les matériaux de l'œuvre sur le bout de papier et dépose-le devant le cercle, comme le cartel accompagnant une œuvre dans une salle d'exposition. (Avec les objets qu'elle a choisis, Karine-Pas-Sauvé pourrait inscrire : « *Roméo et Juliette juste avant l'aube*. Bois, laine et acrylique. » Et « *Chair de poule*. Papier et air réchauffé. ») Tu peux refaire le jeu avec des objets différents et inviter ton parent ou ton professeur à visiter ton « musée domestique »!

Si tu veux garder une trace de tes œuvres, n'hésite pas à les photographier et à partager tes photos à l'équipe de Mammifères: [mammiferes@mammiferes.ca](mailto:mammiferes@mammiferes.ca)

Conception des jeux: Anne-Marie Guilmaine et Karine Sauvé

Rédaction des consignes: Anne-Marie Guilmaine

