

Cette fiche pédagogique a été conçue pour accompagner un travail pluridisciplinaire autour de la série en réalité virtuelle (VR) **ARTE Trips**. Les activités proposées visent à introduire ou contextualiser les œuvres étudiées. Naviguez dans la fiche en cliquant sur le titre des œuvres ci-dessous et retrouvez en conclusion deux activités d'ouverture :

- 1 Organiser la restitution des travaux des élèves sous la forme d'une exposition au sein de votre établissement.
- 2 Apprendre et créer avec la réalité virtuelle.

DISCIPLINES : Allemand, Arts plastiques, Documentation, Espagnol, Français, Histoire, Italien, Parcours artistique et culturel
NIVEAUX : Collège



Les Ménines,
Diego Vélasquez

DISCIPLINES
Arts Plastiques,
Espagnol, Français



L'île des morts,
Arnold Böcklin

DISCIPLINES
Allemand, Arts
Plastiques, Français



Le voyage intérieur,
Paul Gauguin
(Inspirations plusieurs œuvres)

DISCIPLINES
Arts Plastiques,
Français, Histoire



Les noces de Cana,
Paul Véronèse

DISCIPLINES
Arts Plastiques,
Histoire, Italien



Un bar aux Folies Bergère,
Edouard Manet

DISCIPLINES
Arts Plastiques,
Français, Histoire



ARTE Trips est une collection d'expériences VR qui vous propose de partir à la rencontre de quelques chefs-d'œuvre, en traversant le miroir pour découvrir ces peintures de l'intérieur, s'approcher des personnages qui les habitent, saisir les histoires qu'ils vivent, se laisser toucher par leur grâce ou effleurer leurs démons.

Concepts / Mots-clés :

réalité virtuelle, art, artiste, analyse d'œuvre, description de l'image, œuvres d'art, histoire de l'art, art et société

Objectifs et compétences transversales :

- **Sélectionner différentes sources** d'informations, évaluer leur fiabilité et citer les sources des documents utilisés.
- **Analyser des contenus** vidéo pour en extraire des informations pertinentes, des connaissances objectives et exprimer un point de vue subjectif argumenté.
- **Décrire une œuvre** d'art en utilisant un lexique spécifique et des connaissances culturelles ou historiques pour identifier et analyser son point de vue.
- **Établir des liens** entre des productions littéraires et artistiques issues de cultures et d'époques diverses.

Liens avec le programme scolaire :

► EN DOCUMENTATION

- Savoir mener une recherche documentaire.

► EN ARTS PLASTIQUES

- Les langages pour penser et communiquer.
- Découvrir des artistes en tant qu'individus inscrits dans une époque historique.

► EN FRANÇAIS

- Se chercher, se construire : se raconter, se représenter.
- Le voyage et l'aventure : récits d'aventures, pourquoi aller vers l'inconnu ?
- Regarder le monde, inventer des mondes : la fiction pour interroger le réel.

► EN HISTOIRE

- L'Europe et le monde au XIX^e siècle ; Conquêtes et sociétés coloniales.
- L'Empire romain dans le monde antique ; Des chrétiens dans l'Empire.
- Transformations de l'Europe et ouverture sur le monde au XVI^e et XVII^e siècles ; Humanisme, réformes et conflits religieux.
- Société, culture et politique dans la France du XIX^e siècle : les conditions féminines dans une société en mutation.

► EN ALLEMAND

- Les langages artistiques et leurs interactions.

► EN ITALIEN

- Les langages artistiques et leurs interactions.

► EN ESPAGNOL

- Les langages artistiques et leurs interactions.

- **Construire des repères** spatiaux et temporels afin de faire dialoguer des époques historiques et des trajectoires artistiques.
- **Travailler la compréhension et l'expression** orale et écrite dans différents langages.
- **Mettre en œuvre un projet** : travailler en groupe et coopérer, raisonner, justifier une démarche et les choix effectués.
- **Expérimenter, produire, créer.**

ACTIVITÉ D'INTRODUCTION - Présenter les œuvres d'art étudiées

• Partie 1 - Recherches documentaires (en classe ou à la maison)

Durée : 1h

- 1 **Répartir** les élèves par groupe. Tous les groupes peuvent travailler sur la même œuvre ou l'on peut répartir les différentes œuvres entre les groupes.
- 2 Laisser un temps de réflexion par groupe pour **déterminer les informations essentielles** à connaître pour présenter une œuvre. Pour les élèves les plus jeunes on peut donner directement la liste : nom de l'artiste, année de création, nature de l'œuvre, courant artistique, lieu d'exposition, particularités, biographie de l'artiste (incluant nom, date et lieu de naissance et de mort, succès, faits marquants), etc.
- 3 **Déterminer les sources d'information** fiables que les élèves peuvent utiliser dans leurs recherches : vidéos Educ'ARTE, livres documentaires, magazines, dictionnaires, encyclopédies, sites Internet de musées, podcasts de chaînes de radio nationales, etc.

Rappel de quelques critères pour mesurer la fiabilité d'une ressource :

- L'auteur.e et la date apparaissent clairement.
- Les informations présentées sont vérifiables, les sources (chiffres, dates, photos...) sont citées.
- L'auteur.e et/ou l'organisme qui publient la ressource sont reconnus dans leur domaine.
- Les informations sont mises à jour régulièrement en lien avec l'actualité ou l'avancée de la recherche et les dates de mises à jour apparaissent.

- 4 Indiquer aux élèves qu'ils doivent réaliser une **liste bibliographique** de tous les documents utilisés. On peut donner les critères à respecter pour constituer cette liste : nom de l'auteur et du document utilisé, source, date, etc.

• Partie 2 - Création d'affiches de présentation (en classe)

Durée : 1h

- 1 Mettre à disposition l'**œuvre imprimée** ou demander aux élèves de l'imprimer. On peut aussi demander aux élèves de recopier eux-mêmes l'œuvre.
- 2 Placer l'œuvre au centre d'une affiche afin que les élèves la légendent avec les **informations-clés** et la courte **biographie** de l'artiste réalisée au cours de leur recherche. Ces éléments peuvent être accompagnés d'**illustrations** réalisées par les élèves.
- 3 L'ensemble des affiches réalisées pourra **constituer une frise chronologique** ou **habiller une carte** d'Europe. Le résultat final pourra être installé en classe, au CDI, ou lors d'une exposition.



Si l'établissement est équipé de **casques de réalité virtuelle** : les affiches peuvent être exposées autour des autres productions réalisées dans le cadre de ce projet, ou bien elles peuvent être affichées dans la salle au sein de laquelle les élèves utiliseront les casques pour visionner **ARTE Trips**.

• Partie 3 - Exposer son travail à l'oral (en classe)

Durée : 1h

- 1 Chaque groupe présente son travail de recherche et son affiche illustrée au reste de la classe dans le cadre d'un **exposé** de 5 minutes.
- 2 Le reste de la classe prend des **notes** pour que tous les élèves puissent connaître l'ensemble des œuvres. Ils peuvent poser des **questions** à la fin des exposés.

ŒUVRE N°1 : *LES MÉNINES* - DIEGO VÉLASQUEZ



► EN FRANÇAIS

• Activité 1 (en classe ou à la maison)

Durée : 2h

- 1 Visionner l'[extrait 1](#) et lire l'[Avant-propos des Essais de Montaigne](#).
- 2 En s'appuyant sur le tableau de Vélasquez et le texte de Montaigne, demander aux élèves de réfléchir sur les **objectifs d'un autoportrait ou d'une autobiographie** : *est-ce pour chercher à se connaître ? Pour apporter un témoignage historique ? Pour laisser une trace de soi ?* Cette étape peut faire l'objet d'une discussion en classe ou d'un travail écrit individuel.
- 3 Proposer aux élèves de **rédiger l'introduction** de leur autobiographie à la manière de Montaigne, en s'adressant au lecteur et en expliquant la raison de leur récit.

► EN ARTS PLASTIQUES

• Activité 1 (en classe)

Durée : 2h

PARTIE 1 – Présentation de l'œuvre

- 1 Projeter le tableau *Les Ménines* et le nom de l'artiste Diego Rodriguez Vélasquez au tableau.
- 2 Mener une discussion avec les élèves autour des questions suivantes : *de quel domaine artistique l'œuvre fait-elle partie ? Que représente-t-elle ? Quel est le nom de l'artiste ? Que veut dire le mot « ménine » ?*
- 3 Pour présenter l'artiste, on peut **s'inspirer** des activités de recherche documentaire en introduction de la fiche.

PARTIE 2 – Rencontre avec la scénographie de l'œuvre

LES PERSONNAGES DU TABLEAU

- 1 **Distribuer** une reproduction de l'œuvre.
- 2 **Visionner l'extrait 3**.
- 3 Les élèves **légendent l'œuvre** avec l'identité et les fonctions des personnages de la toile au fil du visionnage de l'extrait 3.
- 4 **Détourer les silhouettes** des personnages avec un papier calque et définir ce que fait chacun.

LES REGARDS DES PERSONNAGES

- 1 **Visionner l'extrait 4**.
- 2 Les élèves **tracent** sur leur reproduction de l'œuvre les **lignes directionnelles** des 5 personnages (le peintre Vélasquez, l'infante, une de ses ménines, l'écuyer et la naine) qui regardent dans une même direction, celle de la spectatrice, du spectateur.
- 3 Les élèves **rédigent** une brève réponse écrite à la question : *que recherche le peintre en dirigeant les regards des personnages de la toile sur nous spectatrice, spectateur ?*

LES DÉCORS MURAUX DE LA TOILE

- 1 **Mettre en valeur**, en les entourant, les nombreux tableaux représentés sur la reproduction de la peinture distribuée aux élèves. **Visionner l'extrait 5** et indiquer qu'il s'agit de toiles royales.
- 2 Répartir les élèves en groupe. Chaque groupe **choisit une œuvre** parmi les collections royales de Philippe IV (Le Greco, Véronèse, Tintoret, Bassano, Ribera, Titien, Rubens...) et en fait une description.
- 3 Organiser la restitution de cette description sous forme de **podcast** : les élèves créent par groupe une chronique radio d'art. Ils peuvent utiliser le matériel fourni par l'établissement (tablettes) ou leurs propres téléphones. Pour réaliser le montage (enregistrement et ajout d'un jingle par exemple), s'inspirer des outils proposés via les **Audioblogs d'ARTE Radio**.

L'ÉNIGME DU TABLEAU

- 1 Réaliser un **débat** interprétatif sur ce que Vélasquez est en train de peindre sur sa toile dont nous ne voyons que le châssis.
- 2 **Visionner l'extrait 6**.
- 3 Les élèves **élaborent un texte** présentant les différentes solutions de l'énigme : le portrait du couple royal (il s'agirait donc d'une fiction) ; *Les Ménines* tel que nous l'avons sur les yeux...
- 4 Proposer un **débat** autour de la question : *peut-on tout interpréter dans une œuvre d'art, ou reste-t-il toujours une part de mystère ?*

• Activité 2 (en classe)

Durée : 2h

PARTIE 1 – Analyser les détournements de l'œuvre de Vélasquez

- 1 Écrire la **problématique** au tableau : *détourner, est-ce créer ? Pourquoi l'œuvre de Vélasquez a été détournée ? Dans quel but ?*
- 2 **Visionner** la [vidéo 1](#) puis poser la question suivante : **Combien d'œuvres détournées sont présentées dans cet épisode ?** (6 artistes ont réinterprété l'œuvre d'Yves Klein. Les artistes Giulio Paolini, Jay Lynn Gomez, Joel Peter Witkin, Philippe Comar, le collectif Equipo Crónica, Yasumasa Morimura ont répondu à son invitation).
- 3 **Définir le détournement en art.** Le détournement est un processus artistique au cours duquel un artiste se saisit d'une œuvre. Il l'interprète et la réinterprète en détournant le sujet, la forme ou l'idée de l'œuvre.
- 4 Les élèves peuvent réaliser une **carte mentale** de synthèse sur les œuvres détournées et sur les techniques de détournement utilisées.
 - Effacer des éléments visuels de l'œuvre originelle (Giulio Paolini).
 - Recomposer et réinventer l'image avec une mise en scène photographique (Joel Peter Witkin).
 - Reproduire l'œuvre en 3D avec d'autres matériaux (Philippe Comar).
 - Représenter les sujets du tableau en dehors de l'œuvre (Yasumasa Morimura).
 - Reprendre un sujet ou des sujets de l'œuvre et le(s) transposer dans un autre décor (Le collectif Equipo Crónica, Jay Lynn Gomez).

PARTIE 2 – Détourner à son tour l'œuvre de Vélasquez

- 1 Les élèves doivent **représenter Les Ménines en utilisant différentes techniques de détournement** (copier, supprimer, découper, s'inspirer, réinventer, citer) pour détourner l'œuvre dans sa forme ou dans le message qu'elle délivre. Ils peuvent utiliser les outils et les supports de leur choix. Les élèves doivent également rédiger un cartel présentant leur œuvre, les techniques et les matériaux utilisés. L'ensemble des œuvres pourront ainsi être exposées dans l'établissement.
- 2 Pour les élèves les plus avancés, on peut donner une **contrainte de réécriture** du tableau :
 - dans un premier temps, ils doivent **écrire les pensées** des personnages sur un brouillon ;
 - puis, ils reportent ces pensées sous formes de répliques et les font apparaître sur l'œuvre comme des **bulles de BD** ;
 - enfin, on peut demander aux élèves de réfléchir à la vie à l'intérieur du tableau, à la manière des **tableaux vivants** de la saga *Harry Potter*.

► POUR ALLER PLUS LOIN



Les élèves, répartis en groupes, peuvent **réaliser une vidéo** pour présenter l'œuvre de Vélasquez et leurs détournements. Ces vidéos peuvent ensuite servir d'introduction à la question du détournement dans d'autres classes. Elles peuvent également être projetées à l'issue de l'exploration du tableau *Les Ménines* en réalité virtuelle.

► EN ESPAGNOL

• Activité 1 (en classe)

Durée : 2h

- 1 Visionner les **extraits 7, 8, 9 et 10** et poser les **questions** suivantes : *¿En qué siglo estamos ? / ¿Cuáles son los adjetivos que podemos asociar al reinado de los Habsburgo? / ¿Cuáles eran los países que componían el reino de Felipe IV?*. Donner les réponses pour que les élèves s'auto-correctent.
- 2 Visionner l'**extrait 11** et la **vidéo 1**.
- 3 Proposer une liste de **réadaptations** de l'œuvre de Vélasquez (Raul Zuleta / Jean-Pierre Sollier / Julio A. Serrano). Les élèves sont répartis en groupe. Chaque groupe choisit une réadaptation et fait une **comparaison** avec l'œuvre originale, en portant une attention particulière aux intentions des artistes modernes.
- 4 Organiser la restitution de cette comparaison sous forme de **podcast** : les élèves créent par groupe une chronique radio d'art. Ils peuvent utiliser le matériel fourni par l'établissement (tablettes) ou leurs propres téléphones. Pour réaliser le montage (enregistrement et ajout d'un jingle par exemple), s'inspirer des outils proposés via les **Audioblogs ARTE Radio**.

• Activité 2 (en classe)

Durée : 1h30

- 1 Visionner les **extraits 7, 8, 9 et 10**.
- 2 « *Et si tu étais...* » : Les élèves, répartis en binôme, **choisissent** un personnage et doivent **raconter** l'histoire du tableau.
- 3 Donner des impératifs sur les informations à communiquer pour chaque personnage. Rappeler que le **point de vue** est forcément différent selon les personnages et que cette différence doit être claire dans leur présentation.
- 4 Pour la restitution, les élèves peuvent utiliser l'application **Photospeak** (gratuite sur les tablettes). S'il n'est pas possible d'installer cette application, les élèves peuvent simplement **préparer un affichage** faisant « parler » le tableau sous forme de bulles de BD par exemple.

RESSOURCES À UTILISER :

EXTRAIT 1



UN AUTOPORTRAIT DE VÉLASQUEZ

EXTRAIT 2



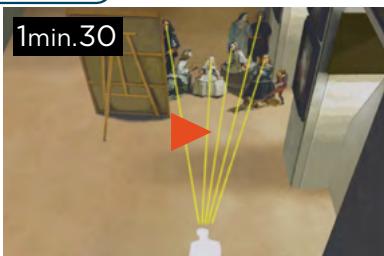
VÉLASQUEZ, LES PREMIÈRES ÉTAPES DU PARCOURS DU PEINTRE

EXTRAIT 3



LES MÉNINES
LES PERSONNAGES DU TABLEAU

EXTRAIT 4



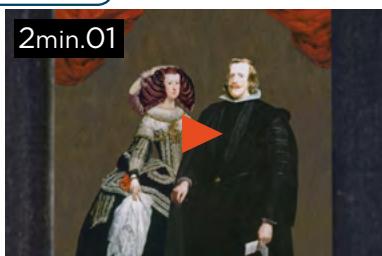
LES MÉNINES
UNE HISTOIRE DE REGARDS ?

EXTRAIT 5



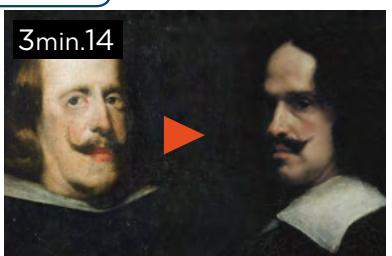
LES MÉNINES
DES MURS TRÈS CHARGÉS

EXTRAIT 6



LES MÉNINES
L'ÉNIGME DU TABLEAU

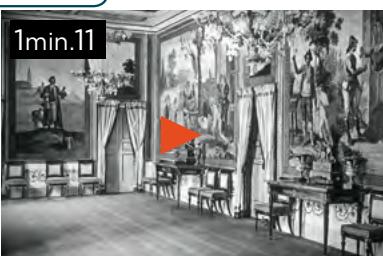
EXTRAIT 7



VÉLASQUEZ,
PEINTRE
OFFICIEL À
LA COUR DE
PHILIPPE IV

Lien
vers l'extrait
EN ESPAGNOL

EXTRAIT 8



LA VÉRITÉ
REPRÉSENTÉE
EN PEINTURE :
L'INTÉRIEUR DE
L'ALCAZAR

Lien
vers l'extrait
EN ESPAGNOL

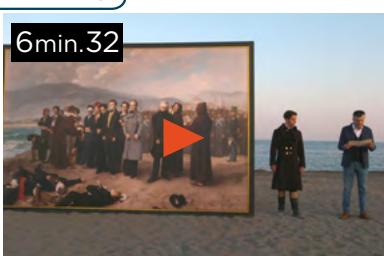
EXTRAIT 9



VISITE DE
PHILIPPE IV À
L'ATELIER DE
VÉLASQUEZ : UNE
HABITUDE ROYALE

Lien
vers l'extrait
EN ESPAGNOL

EXTRAIT 10



LAS MENINAS DE
VELASQUEZ
LES MÉNINES DE
VÉLASQUEZ

EXTRAIT 11



DE DALÍ À
GODARD,
VÉLASQUEZ
ADAPTÉ

Lien
vers l'extrait
EN ESPAGNOL

VIDÉO 1



ARTJACKING!
LES MÉNINES OU L'ART
DE JOUER À LA POUPÉE

ŒUVRE N°2 : L'ÎLE DES MORTS - ARNOLD BÖCKLIN



1ère version



5ème et dernière version

► EN ALLEMAND

• Activité 1 (en classe)

Durée : 1h

PARTIE 1 – Décrire le tableau et donner ses impressions

- 1 Redonner le **vocabulaire** utile : Oben, unten, rechts, links, in der Mitte, im Hintergrund, im Vordergrund, Ich sehe..., die Farbtöne des Bildes sind hell/dunkel, das Werk, das Gemälde.
- 2 Lancer la **discussion** en classe avec la question suivante : *Was könnte sich auf der Insel befinden? Wer ist der Mann?*
- 3 Demander leurs **impressions** aux élèves, en insistant sur l'inquiétante étrangeté („das Unheimliche“).
- 4 Donner le **titre** aux élèves : *Toteninsel*, et retrouver sa signification à partir de la formation du mot : *Tod* (mort) et *Insel* (île).

PARTIE 2 – Comparer la première et la dernière version du tableau

- 1 **Projeter** la première et la cinquième version de l'œuvre et donner 5 minutes aux élèves pour **noter les différences** en utilisant le comparatif.
- 2 Utiliser les phrases formulées par les élèves pour **réviser le comparatif**. Exemples : Die Insel ist im zweiten Gemälde breiter als im ersten Gemälde / Die Klippen sind höher... / Der Himmel ist dunkler... / Das Gemälde ist heller... / Die Ruinen sind größer... / Die Behausungen sind heller...

PARTIE 3 – Découvrir l'inspiration mythologique derrière l'univers du tableau

- 1 **Visionner l'extrait 1** et compléter le texte à trou en annexe.
- 2 **Analyser** les mots suivants : die Unterwelt / das Totenreich / das Halbdunkel / ziellos. *Comment ont-ils été formés ? Quelle est leur signification ?*
- 3 **Visionner l'extrait 2**.

• Activité 2 (en classe ou à la maison)

Durée : 1h

- 1 **Découvrir** les réécritures artistiques de la *Toteninsel* en reliant les œuvres et le champ d'art auquel elles appartiennent en [annexe](#).
- 2 Répartir les élèves en groupe. Chaque groupe effectue des recherches sur l'une des œuvres afin de **réaliser une affiche documentaire bilingue**, en français et en allemand, qui présente l'œuvre. On peut établir en classe une liste des informations qui doivent figurer sur l'affiche (ou s'inspirer de l'activité d'introduction de cette fiche).



Les affiches peuvent également être exposées à l'issue de l'exploration du tableau *Toteninsel* en réalité virtuelle.

► EN FRANÇAIS

• Activité 1 (en classe)

Durée : 2h

INTRODUCTION – Les représentations du Styx

- 1 **Projeter** le tableau *L'Île des morts* d'Arnold Böcklin.
- 2 **Analyser** l'image en classe entière. *Quel est le lieu représenté selon les élèves ?*
- 3 **Expliquer** qu'il s'agirait d'une représentation de Chiron et du Styx, inspirée de la mythologie. Indiquer qu'il existe encore aujourd'hui de nombreux médias qui s'inspirent de la représentation des *Enfers* dans la mythologie grecque. Demander aux élèves s'ils en connaissent (exemples : la saga *Percy Jackson*, Touffu le cerbère dans *Harry Potter*, le jeu vidéo *Hades*, le manga *L'Attaque des Titans...*).
- 4 **Rappeler** que le passage aux Enfers est l'une des épreuves que doit traverser Ulysse dans *l'Odyssée*.

PARTIE 1 - Les conseils de Circé (Compréhension)

- 1 **Lire** le texte en [annexe](#) une première fois. Revenir sur quelques mots de vocabulaire difficiles puis rappeler l'histoire et son contexte.
- 2 **Visionner l'extrait 1.** Demander aux élèves de **surligner** des mots ou des passages du texte qui sont communs avec le récit proposé dans l'extrait.
- 3 En classe entière, **échanger** autour des points communs et des différences entre le récit du texte et celui de l'extrait. Donner des compléments d'information : Ulysse n'est pas mort, il a simplement besoin de consulter Tirésias pour revenir chez lui.
- 4 **Réécrire** le texte sous forme de liste, chaque étape doit débuter avec un verbe à l'infinitif.

PARTIE 2 - Les commandements des Enfers (Grammaire)

- 1 **Surligner** les verbes conjugués dans le récit de Circé.
- 2 *Parmi les verbes conjugués au futur, quels sont ceux qui prodiguent un conseil, voire donnent un commandement ?*
- 3 *Quels sont les temps et les modes présents dans ce texte ? (Indicatif futur, impératif présent). On peut profiter de cet exercice pour faire un rappel sur ces temps et modes.*
- 4 **Réaliser** individuellement l'exercice suivant, en faisant passer les verbes d'un temps à un autre.

Futur de l'indicatif	Présent de l'impératif
Tu creuseras un fossé d'une coudée en tous sens.	
	Implore les ombres légères des morts.
Tu répandras sur ces libations de la blanche farine.	
	Immole en ces lieux mêmes un agneau et une brebis noire.

PARTIE 3 - production



Réaliser une affiche 10 conseils pour franchir le Styx.
(Choisir l'impératif présent ou le futur de l'indicatif).
Les affiches peuvent également être exposées à l'issue de l'exploration du tableau Toteninsel en réalité virtuelle.

► EN ARTS PLASTIQUES

• Activité 1 (en classe et à la maison)

Durée : 2h en classe + 1h à la maison

PARTIE 1 - Qui est Arnold Böcklin ?

- 1 **Visionner l'extrait 2**. Les élèves prennent des notes.
- 2 **Répondre** aux questions suivantes : *Quelles sont ses sources d'inspiration ? / Quelle est son origine ? / Auprès de qui est-il connu ? / Comment est reçue son œuvre L'Île des morts ? / Dans quel contexte historique et artistique s'inscrit-elle ? / Quelles sont ses œuvres majeures ?*
- 3 On peut demander aux élèves les plus avancés de **réaliser une carte mentale** contenant ces informations.

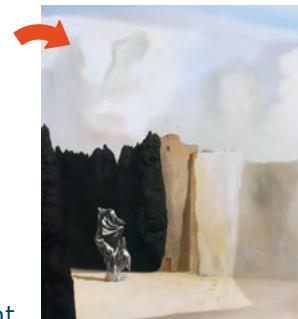
PARTIE 2 - Comprendre *L'île des morts*.

- 1 **Projeter** l'œuvre au tableau. **Échanger** avec les élèves sur les émotions éprouvées et les connaissances culturelles et techniques qu'ils peuvent mettre en lien avec cette œuvre (*quelle scène est représentée ?*).
- 2 **Projeter** la première et la cinquième version de l'œuvre. Échanger avec les élèves autour de l'évolution entre les deux toiles. Expliquer que la première était une commande d'un mécène allemand, que le peintre a modifié à la demande d'une jeune veuve qui voulait « *un tableau pour rêver* », puis en jouant sur les atmosphères lumineuses lorsque la toile a rencontré le succès.
- 3 **Distribuer** une copie de l'œuvre que les élèves annotent en **écoutant le podcast** : [L'île des morts : un tableau pour rêver](#).



PARTIE 3 - Imaginer une partie de l'île.

- 1 **Projeter** la toile [Cour oubliée de l'île des morts \(obsession reconstitutive d'après Böcklin\)](#) de Salvador Dalí, sans donner le titre aux élèves.
- 2 Demander aux élèves s'ils reconnaissent ce qu'a peint Dalí.
- 3 À la manière de Dalí, les élèves doivent **choisir** un morceau du tableau de Böcklin et **imaginer** comment le compléter (en rajoutant des décors, des personnages, en imaginant le profil du passeur ou l'intérieur des ruines...). On peut mettre à disposition des élèves l'œuvre au format papier et au format numérique pour qu'ils soient libres de choisir la partie qui les intéresse. Ils peuvent utiliser les matériaux et les techniques qu'ils souhaitent.



Les œuvres ainsi réalisées peuvent également être exposées à l'issue de l'exploration du tableau *Toteninsel* en réalité virtuelle.

RESSOURCES À UTILISER :

EXTRAIT 1



CHARON
ET LE STYX

Lien
vers l'extrait
EN ALLEMAND

EXTRAIT 2



ARNOLD BÖCKLIN
OU L'INQUIÉTANTE
MYTHOLOGIE

Lien
vers l'extrait
EN ALLEMAND

ŒUVRE N°3 : LE VOYAGE INTÉRIEUR - PAUL GAUGUIN



► EN ARTS PLASTIQUES

• Activité 1 (en classe)

Durée : 2h

PARTIE 1 - Découvrir l'artiste

- 1 Visionner la [vidéo 1](#).
- 2 Les élèves prennent des notes afin de **réaliser une carte d'identité(s)** du peintre aux multiples facettes en l'inscrivant dans son contexte historique et politique. On peut s'inspirer des éléments identifiés dans l'activité d'introduction pour cibler les éléments que les élèves devront repérer.
- 3 Pour aller plus loin et compléter leur travail, les élèves peuvent **regarder la [vidéo 2](#)** à la maison.

PARTIE 2 - Découvrir l'œuvre

- 1 Distribuer une reproduction de l'œuvre **D'où venons-nous ? Que sommes-nous ? Où allons-nous ?** en format A3.
- 2 Demander aux élèves d'**annoter** l'œuvre selon les trois axes suivants :
 - Définir un sens de lecture ;
 - Repérer les différents symboles et y associer des connaissances, une signification (à l'aide de la vidéo 1 et de l'extrait 3) ;
 - Interpréter l'œuvre.
- 3 Les élèves peuvent entourer, faire des flèches.
- 4 Ces **trois axes d'analyse** peuvent être utilisés dans d'autres peintures de Gauguin.

PARTIE 3 – créer

- Option 1** : Le moteur créatif de Gauguin, ce sont les **émotions**. Les élèves peuvent s'en inspirer pour répondre à la consigne suivante : « *Choisissez un évènement fort en émotions (une liste peut être proposée) et représentez-le à l'aide de différents traits et couleurs. Nous devrons sentir l'émotion vécue à travers votre représentation.* »
- Option 2** : Le **voyage** est aussi une source d'inspiration de Gauguin. À la suite d'une sortie ou d'un voyage scolaire, les élèves doivent répondre à la consigne suivante : « *Vous devez représenter l'environnement dans lequel vous vous trouvez en allant chercher dans votre imaginaire des couleurs, des formes, pour proposer une représentation sensible* ». On peut également leur demander de choisir un lieu à représenter.
- Leur proposition sera accompagnée d'un **court récit explicatif**.



Les travaux peuvent également être exposés à l'issue du visionnage du « *Voyage intérieur* » en réalité virtuelle.

► EN FRANÇAIS

• Activité 1 (en classe et à la maison)

Durée : 2h

- Visionner l'extrait 1.**
- Lire** un extrait du *Journal de bord* de Christophe Colomb, à la date du 21 octobre 1492, dans sa *Découverte de l'Amérique*.
- Réfléchir**, en classe entière ou en binômes, aux raisons qui ont poussé les explorateurs à découvrir le monde et au processus de domination qui en a découlé.
- À la maison, **imaginer** le journal de bord du peintre, le jour de son arrivée à Mataeia. Il est possible de l'illustrer.
- En lien avec l'enseignant.e d'histoire, on peut aussi demander aux élèves d'**imaginer** l'arrivée du peintre du point de vue des habitantes de l'île.

► EN HISTOIRE

• Activité 1 - Où et pourquoi Gauguin est-il parti ? (en classe)

Durée : 1h

- Visionner *Le voyage intérieur de Gauguin*** en intégralité.
- Répartir les élèves en équipes pour **résoudre** l'énigme suivante : « *Paris, 7 juin 1891, Mesdames, Messieurs, Madame Gauguin recherche désespérément son mari, le dénommé Paul Gauguin. Il est introuvable à Paris. Nous avons appris qu'il aurait pris place à bord d'un navire en partance pour des îles lointaines de l'Empire français. Nous vous confions la mission de découvrir où il se trouve, de retracer son voyage et, de résoudre le mystère de sa disparition, autrement dit d'expliquer les motivations de son voyage. Remettez les résultats de votre enquête au plus vite sous forme de lettre sous pli, accompagnée d'un croquis cartographique de son voyage.* »

- 3 Les élèves ont à disposition la **vidéo VR** et l'**extrait 6** ainsi que des documents : repères biographiques sur Paul Gauguin ou extraits de sa correspondance, carte de l'Empire colonial français ; repères chronologiques sur la colonisation de la Polynésie française ; photographie des pavillons coloniaux de l'Exposition universelle de 1889 ; photographies ethnographiques de Tahitiens.prises dans les zoos humains.
- 4 Pour répondre à l'énigme, les élèves doivent **rédiger** un texte argumenté et un **croquis** cartographique.

► POUR ALLER PLUS LOIN



Les élèves peuvent réaliser une **carte mentale** sur le sujet suivant : « *Que nous apprend le voyage de Gauguin sur les rapports des Européens au monde au XIX^e siècle ?* ». Elle peut être bâtie autour des notions suivantes : conquêtes et expansion coloniales ; imaginaires coloniaux (exotisme) ; mobilités au sein des Empires.

• Activité 2 - La Polynésie peinte par Gauguin, rêve ou réalité ? (en classe)

Durée : 2h

- 1 **Visionner** *Le voyage intérieur de Gauguin* en intégralité.
- 2 Répartir les élèves en groupes et **attribuer** une œuvre de Gauguin à chaque groupe. Œuvres possibles : *Arearea* (dit aussi *Joyeusetés*) ; *Vahine no te tiare* (*Femme à la fleur*) ; *D'où venons-nous ? Que sommes-nous ? Où allons-nous ?* ; *Les ancêtres de Tehamana*.
- 3 Toutes les œuvres sont des **portraits de femmes** issues de la période tahitienne de Gauguin.

ÉTAPE 1 :

- 1 Par groupe, les élèves **visionnent** l'**extrait 3** puis font des recherches sur l'œuvre qui leur a été attribuée pour réaliser une **présentation orale**. On peut s'inspirer de l'activité d'introduction pour cibler les éléments qui doivent être indiqués.
- 2 Pendant les présentations orales, les élèves complètent une **carte mentale** mettant en évidence les traits communs des peintures étudiées (sujet, couleurs, lieu, style pictural etc.).

ÉTAPE 2 :

- 1 **Visionner** les **extraits 2, 4 et 5**.
- 2 Mener une réflexion commune autour de la question suivante : « *Quelle vision de la Polynésie et des femmes Gauguin donne-t-il à voir dans sa peinture ?* ». Les extraits permettent de **contextualiser** l'œuvre (III^e République, expansion coloniale, exotisme) et de confronter la peinture de Gauguin à la réalité de la société coloniale. Les ressorts de la **domination coloniale** (en particulier l'acculturation culturelle) sont mis en évidence.

ÉTAPE 3 :

- 1 Inviter les élèves à **renverser** le point de vue du récit de la vidéo VR *Le voyage intérieur de Gauguin* afin d'**imaginer** le point de vue d'une des femmes polynésiennes peintes par Gauguin, sous la forme d'un écrit ou d'une capsule audio. Cette tâche complexe peut être menée en interdisciplinarité avec l'enseignant.e de français.

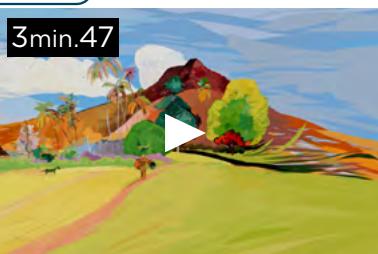
► POUR ALLER PLUS LOIN



Les élèves peuvent réaliser une carte mentale, une affiche ou un format numérique (par exemple en utilisant l'application Genially) autour de la vidéo VR *Le voyage intérieur de Gauguin* : représentation des différents lieux et espaces de l'univers mental et pictural de Gauguin (sources d'inspiration, voyages et lieux peints) en reconstituant par exemple les couleurs, les sensations, les bruits etc., de cet univers.

RESSOURCES À UTILISER :

VIDÉO VR



LE VOYAGE INTÉRIEUR
DE GAUGUIN

VIDÉO 1



PETITS SECRETS DES
GRANDS TABLEAUX -
GAUGUIN

VIDÉO 2



GAUGUIN, JE SUIS
UN SAUVAGE

EXTRAIT 1



GAUGUIN À PAPEETE,
UN EXIL LOIN DES
COLONS EUROPÉENS

EXTRAIT 2



LE CONTEXTE POLITIQUE
ET COLONIAL DE LA FIN
DU 19^E SIÈCLE

EXTRAIT 3



D'OÙ VENONS-NOUS ?
QUE SOMMES-NOUS ?
OÙ ALLONS-NOUS ?

EXTRAIT 4



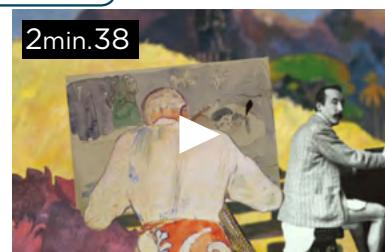
D'OÙ VENONS-NOUS ?
L'IMAGINAIRE GÉOGRAPHIQUE DE GAUGUIN

EXTRAIT 5



OÙ ALLONS-NOUS ?
LA CONFRONTATION DE
GAUGUIN À LA RÉALITÉ
DU MONDE COLONIAL

EXTRAIT 6



QUI SOMMES-NOUS ?
LES VIES DE GAUGUIN

ŒUVRE N°4 : *LES NOCES DE CANA* - PAUL VÉRONÈSE



► EN ARTS PLASTIQUES

• Activité 1 - Rencontrer l'œuvre et l'artiste (en classe ou à la maison)

Durée : 2h

PARTIE 1 - Découvrir l'artiste

- 1 Visionner la [vidéo 1](#).
- 2 Les élèves prennent des **notes**. On peut s'inspirer des éléments identifiés dans l'activité d'introduction pour cibler les éléments que les élèves devront repérer.

PARTIE 2 - Découvrir l'œuvre

- 1 Distribuer une reproduction de l'œuvre ***Les noces de Cana*** en format A3.
- 2 Demander aux élèves d'**annoter** l'œuvre selon les trois axes suivants :
 - Définir des axes de lecture (premier plan, second plan...);
 - Repérer les différents symboles et y associer des connaissances, une signification (avec l'aide du professeur et de la [vidéo 1](#));
 - Interpréter l'œuvre.
- 3 Les élèves peuvent entourer, faire des flèches.
- 4 Ces **trois axes d'analyse** peuvent être utilisés dans d'autres peintures de Véronèse.

• Activité 2 - Détourner une scène de table (en classe)

Durée : 2h

PARTIE 1 - Qu'est-ce que le détournement ?

- 1 **Écrire** le titre de la séquence : *Artjacking! La Cène ou l'art du plan de table*.
- 2 **Questionner** les élèves : Qu'est-ce que peut vouloir dire « *Artjacking* » ? Qu'est-ce que le détournement d'une œuvre d'art ? Pourquoi détourne-t-on des œuvres ?

PARTIE 2 – Analyser les détournements de l'œuvre *La Cène de Léonard de Vinci*

- 1 **annoncer** la problématique aux élèves : *Détourner, est-ce créer ?*
- 2 **Visionner** la [vidéo 2](#).
- 3 Réaliser une **carte mentale** qui synthétise les œuvres détournées et les techniques de détournement utilisées.
- 4 Réaliser la **Une d'un journal** pour présenter une œuvre représentant une scène de table (celle de Véronèse, celle de Léonard de Vinci ou celle des artistes détourneurs).



PARTIE 3 – Détourner à son tour une scène de table

- 1 À la manière de Véronèse, **représenter** *Les Noces de Cana* par le processus artistique du détournement. Les élèves choisissent de détourner l'œuvre de Véronèse en utilisant les différentes formes de détournement (copier, supprimer, découper, s'inspirer, réinventer, citer...) et en détournant l'œuvre dans sa forme ou dans le message qu'elle délivre. Ils peuvent utiliser les outils et les supports de leurs choix.



Les travaux peuvent également être exposés à l'issue de l'exploration du tableau *Les noces de Cana* en réalité virtuelle.

► EN HISTOIRE

• Activité 1 (en classe ou à la maison)

Durée : 1h30

PARTIE 1

- 1 **Visionner** l'[extrait 1](#).
- 2 **Contextualiser** l'œuvre et son auteur sous forme de quiz à choix multiples : **Nature** : fresque / peinture à l'huile / aquarelle. **Auteur** : Titien / Tintoret / Véronèse. **Titre** : *la Cène / les noces de Cana / le repas du Christ*. **Sujet** : profane / religieux / militaire. **Taille** : marine / figure / paysage / grand monde. **Lieu d'exposition** : Venise / Paris / Jérusalem. **Date** : XVI^e s. / XXI^e s. / I^{er} s.)

PARTIE 2

- 1 **Visionner** l'[extrait 2](#).
- 2 **Projeter** la peinture au tableau et distribuer une photocopie aux élèves ainsi que le texte de [l'Évangile selon Saint-Jean](#).
- 3 Les élèves doivent **compter** le nombre de personnages, chercher et entourer le couple des mariés.
- 4 **Répartir les personnages** entre les élèves de manière à former une chaîne ininterrompue. Chacun leur tour, à l'oral, ils doivent lire un extrait de l'Évangile ou montrer une émotion en fonction de leur personnage et de ce qui a été lu.
- 5 À l'écrit, demander aux élèves de **choisir** l'un des personnages suivants : Marie, Jésus, le serviteur en jaune, l'échanson à la tenue de soie brodée, le serviteur noir, le maître de cérémonie, le prince africain. **Décrire** la scène de leur point de vue.

► POUR ALLER PLUS LOIN



Les élèves comparent ce tableau à d'autres de la même époque :



Jérôme Bosch,
Les noces de Cana,
1550



Giorgio Vasari,
Mariage à Cana,
1566

Les élèves comparent la représentation des *Noces de Cana* à d'autres miracles représentés à la Renaissance :



Raphaël,
La pêche miraculeuse,
1515-1516



Palma il Giovane,
Guérison à la piscine de Béthesda, 1592

• Activité 2 (en classe ou à la maison)

Durée : 1h30

PARTIE 1

- 1 **Visionner** les **extraits 3** et **4** sans visionner l'extrait 1 et réaliser une rapide fiche biographique sur Véronèse et la présentation du tableau *Les noces de Cana*.
- 2 On peut également réaliser le « **POUR ALLER PLUS LOIN** » de l'activité précédente pour **comparer** cette œuvre avec d'autres.

PARTIE 2

- 1 En juillet 1542, le pape Paul III fonde l'Inquisition romaine qui est amenée à juger Véronèse. Les élèves prennent soit la position de l'inquisition pour rédiger l'acte d'accusation du procès fait à Véronèse, soit la position de sa défense. En une quinzaine de lignes, ils expliquent pourquoi l'artiste déplaît à l'Église catholique par son tableau sur la Cène ou pourquoi il fait œuvre d'artiste comme dans *Les noces de Cana*.
- 2 Ils peuvent s'appuyer sur les supports suivants en plus des vidéos :
 - **Procés-verbal de la comparution de Véronèse devant le tribunal de l'Inquisition en 1573**
 - **Histoire : l'Inquisition, organisation et fonctionnement**

PARTIE 3

Rejouer le procès en classe ou réaliser un débat pour valoriser les différents points de vue.

► EN ITALIEN

• Activité 1 (en classe)

Durée : 2h

PARTIE 1 – Découvrir le tableau

- 1 **Projeter** le tableau. Demander aux élèves leurs premières impressions face à ce tableau et rappeler ses dimensions (6,77m x 9,94). Orienter la discussion vers le fait qu'il y a beaucoup de personnages, de scènes qui se passent en simultané.
 - 2 Demander aux élèves d'**identifier** les personnages qu'ils peuvent reconnaître (Jésus, Marie, des serviteurs, des musiciens...). Présenter rapidement les personnages manquants, sans donner de détails sur ce qu'ils font.
 - 3 Distribuer une **copie du tableau** aux élèves. Lancer l'**extrait 5** une ou deux fois **sans les images**, pour que les élèves entourent sur leur copie les différentes saynètes relatées dans l'extrait 5.
 - 4 Lancer cette fois l'extrait 5 **avec les images** pour que les élèves se corrigent.
 - 5 Lancer une dernière fois l'extrait 5 en posant les **questions** suivantes :
 - *Qual è il miracolo biblico che è presentato in questo dipinto ?* (È quando Gesù ha trasformato l'acqua in vino.)
 - *Che cosa potete dire sulla temporalità dell'azione e sulla narrazione in questo dipinto ?* (Il dipinto rappresenta la narrazione di questo miracolo, dall'inizio alla fine, si legge come una storia. Le diverse scene non si passano esattamente allo stesso momento, anche se lo spettatore può vederle tutte in un attimo.)
 - *Chi sono gli uomini che sarebbero rappresentati come i musiciani ?* (Sono 3 artisti : Tiziano, Tintoretto et il Veronese se stesso).
 - *Avete capiti chi ha detto che i musiciani erano questi 3 artisti ?* (È il critico d'arte Zanetti che ha fatto quest'ipotesi nel XVIIe siècle, 200 anni dopo la realizzazione dell'opera).
- (On peut utiliser l'**outil de transcription interactive** pour réaliser un texte à trous ou pour la distribuer comme support aux élèves si l'on souhaite simplifier cette activité de compréhension orale.)

PARTIE 2 – Recherche documentaire et expression

- 1 Répartir les élèves en **binôme** et attribuer un personnage à chaque binôme.
- 2 Les élèves effectuent des recherches sur leur personnage dans le but de réaliser son **interview**. On peut également leur demander d'imaginer quelles seraient les pensées du personnage dans le tableau, à la lumière de l'analyse du tableau et de leurs recherches.
- 3 Dans chaque binôme, un élève prend le rôle du personnage et l'autre celui d'un journaliste. Chaque binôme présente son interview devant le reste de la classe. On peut aussi enregistrer ces interviews sous forme de **podcast**. On peut s'inspirer des outils proposés via les **Audioblogs d'ARTE Radio**.

RESSOURCES À UTILISER :

VIDÉO 1



PETITS SECRETS DES
GRANDS TABLEAUX -
VÉRONÈSE

VIDÉO 2



ARTJACKING! - LA CÈNE
OU L'ART DU PLAN DE
TABLE

EXTRAIT 1



UN TABLEAU DE
LA RENAISSANCE
VÉNITIENNE

EXTRAIT 2



UNE REPRÉSENTATION
BIBLIQUE : LE PREMIER
MIRACLE DU CHRIST

EXTRAIT 3



UNE SCÈNE ALLIANT LE
SACRÉ ET LE PROFANE

EXTRAIT 4



LES ANACHRONISMES
PAS TRÈS CATHOLIQUES
DE VÉRONÈSE

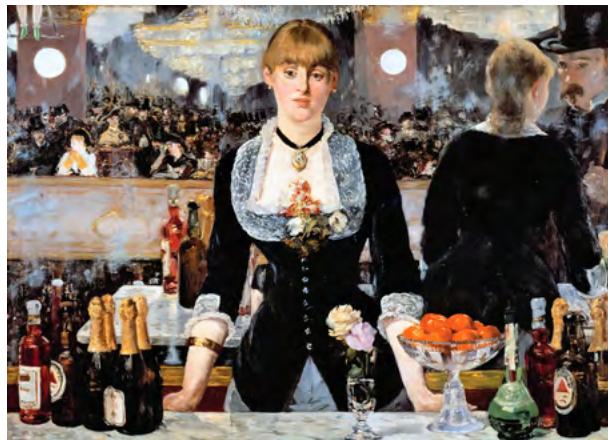
EXTRAIT 5



LES PERSONNAGES
DES NOCES DE
CANA

Vers l'extrait
EN ITALIEN

ŒUVRE N°5 : UN BAR AUX FOLIES BERGÈRE - EDOUARD MANET



► EN ARTS PLASTIQUES

- Activité 1 - Rencontrer l'œuvre et l'artiste (en classe ou à la maison)

Durée : 2h

PARTIE 1 – Découvrir l'artiste

1 Visionner l'extrait 1.

2 Les élèves prennent des **notes**. On peut s'inspirer des éléments identifiés dans l'activité d'introduction pour cibler les éléments que les élèves devront repérer.

PARTIE 2 – Découvrir l'œuvre

1 Distribuer une reproduction de l'œuvre ***Un bar aux Folies Bergère*** en format A3.



2 Écouter le podcast ***Les Regardeurs - Un bar aux Folies Bergère (1881-1882) d'Édouard Manet***

3 Demander aux élèves d'**annoter** l'œuvre selon les trois axes suivants :

- Définir les ensembles constitutifs du tableau et sa composition ;
- Repérer les différents symboles et y associer des connaissances, une signification (avec l'aide du professeur et de l'extrait 1) ;
- Interpréter l'œuvre.

3 Les élèves peuvent entourer, faire des flèches.

4 Ces **trois axes d'analyse** peuvent être utilisés pour analyser également une copie au format A3 du tableau *Olympia* après le visionnage de la **vidéo 1**.

5 En classe entière, discuter des similarités entre ces deux œuvres (Manet réussit un coup de maître en mettant le spectateur dans une position inhabituelle. Il l'interpelle directement en le plaçant dans le regard de ces deux femmes.).



PARTIE 3 – Créer

- 1 Option 1 :** Demander aux élèves de **dessiner ce que voit la serveuse** du *Bar aux Folies Bergère* avec les techniques et le matériel de leur choix. Laisser les élèves travailler au brouillon pendant une dizaine de minutes puis faire le point avec eux : combien ont pensé à inclure le peintre qui fait face à la serveuse dans leur travail ? Interroger le lien entre l'œuvre et la spectatrice, le spectateur en discutant en classe entière. Est-ce que les élèves pourraient apparaître aussi dans leur version du tableau puisque la femme regarde la spectatrice, le spectateur ?
- 2 Option 2 : Moderniser le tableau** *Un bar aux Folies Bergère* en reprenant sa composition avec une femme d'aujourd'hui (une serveuse dans une chaîne de fast-food, une barista dans une chaîne de café à emporter, une caissière de supermarché, une employée de bureau, une infirmière, une agente d'accueil...). Les élèves peuvent utiliser le medium de leur choix : peinture, dessin, photographie, montage photo, collage...



Les travaux peuvent également être exposés à l'issue de l'exploration du tableau *Un bar aux Folies Bergère* en réalité virtuelle.

► EN FRANÇAIS

• Activité 1 (en classe)

Durée : 2h

INTRODUCTION – Découvrir le tableau

- 1 Visionner l'extrait 1** et projeter le tableau *Un bar aux Folies Bergère*.
- 2 Discuter** avec les élèves les parallèles possibles entre les différents points évoqués dans la vidéo et ce qu'ils remarquent dans le tableau, notamment la question du regard (des personnages des tableaux sur la spectatrice, le spectateur et vice versa).

PARTIE 1 - Décrire un personnage

- 1 Distribuer** un extrait de *Bel-Ami* (1885) de Guy de Maupassant.
- 2 Recontextualiser** l'extrait : *quel est le personnage qui s'exprime ?*

« *Elle était vêtue d'une robe de cachemire bleu pâle qui dessinait bien sa taille souple et sa poitrine grasse. La chair des bras et de la gorge sortait d'une mousse de dentelle blanche dont étaient garnis le corsage et les courtes manches ; et les cheveux relevés au sommet de la tête, frisant un peu sur la nuque, faisaient un léger nuage de duvet blond au-dessus du cou. Duroy se rassurait sous son regard, qui lui rappelait, sans qu'il sût pourquoi, celui de la fille rencontrée la veille aux Folies-Bergère. Elle avait les yeux gris, d'un gris azuré qui en rendait étrange l'expression, le nez mince, les lèvres fortes, le menton un peu charnu, une figure irrégulière et séduisante, pleine de gentillesse et de malice. C'était un de ces visages de femme dont chaque ligne révèle une grâce particulière, semble avoir une signification, dont chaque mouvement paraît dire ou cacher quelque chose* »

- 3 Repérer** dans le texte les éléments constitutifs d'une description.
- Cet extrait de *Bel-Ami* pourrait-il décrire la serveuse aux Folies Bergère ? **Comparez** le tableau et le texte.
- Proposer aux élèves de **rédiger** une courte description de la serveuse aux Folies Bergère.

PARTIE 2 - Décrire les pensées intérieures d'un personnage

À la maison, les élèves rédigent les pensées intérieures de la femme du tableau. On peut enregistrer ces pensées sous forme de **podcast** et les diffuser dans l'établissement. On peut s'inspirer des outils proposés via les [Audiblogs d'ARTE Radio](#).

► EN HISTOIRE

En préparation des activités, en classe ou à la maison :

- **Visionner l'extrait 1.**
- **Visionner la vidéo 2.**
- **Lire** l'extrait de *La Femme* de Jules Michelet, 1959 :

“Combien plus coupables encore ceux qui prirent les femmes, qui ouvrirent à la misère de la fille des villes (...) la ressource funeste d'un travail exterminateur et la promiscuité des manufactures ! Qui dit la femme dit l'enfant, une famille est détruite, plusieurs enfants et l'espoir de générations à venir. Barbarie de l'Occident, la femme n'a plus été comptée pour l'amour, pour le bonheur de l'homme, encore moins comme maternité, comme puissance de race. Mais comme ouvrière !”

• Activité 1 - Le « peintre de la vie moderne » (en classe)

Durée : 1h

- 1 Projeter l'œuvre. **Décrire** le décor et les activités réalisées par les personnages au premier comme au “second” plan dans le miroir.
- 2 **Chercher** le détail (en haut à gauche) qui précise que ce sont les « Folies Bergère ».
- 3 Rechercher des informations sur informations sur l'histoire des Folies Bergères et sur les loisirs parisiens à la fin du XIX^{ème} siècle.

• Activité 2 - Le statut de l'artiste au XIX^{ème} siècle. (en classe)

Durée : 1h

ANALYSE DE L'ŒUVRE :

- 1 Présenter l'œuvre en la mettant en relation avec la carrière de l'artiste et sa vie (quand l'œuvre est-elle réalisée ?).
- 2 **Visionner** la vidéo 1 et la vidéo 3. Comparer la réception de l'œuvre avec celle de ses premières œuvres comme *Le Déjeuner sur l'herbe* ou *Olympia*. Mener une discussion avec les élèves sur les éléments suivants :
 - Le personnage central regarde le spectateur / le peintre comme si elle posait pour une photographie, procédé très populaire à l'époque où la toile est peinte. Noter les différences entre ce que nous voyons sur ce tableau et ce que nous aurions vu sur une photographie.
 - Dans le tableau, chercher les incohérences dans la perspective qui confirmeraient les critiques apportées au travail de Manet (“il ne sait pas peindre”).
 - Dans le tableau, chercher les techniques utilisées par Manet pour se distinguer de la peinture traditionnelle (sujet choisi, traitement des détails “par touches, perspective...”).
 - Chercher la signature de Manet et faire une hypothèse sur cette place.

MISE EN COMMUN ET CONCLUSION :

Rédiger un texte sur le parcours artistique de Manet dans un contexte de création artistique encadré par l'académisme en insistant sur ses innovations qui ont à la fois choqué son époque et influencé profondément l'histoire de la peinture en ouvrant la voie aux Impressionnistes et en adaptant les sujets à la vie moderne.

• Activité 3 - Les femmes dans la peinture du XIX^{ème} siècle (en classe et à la maison)

Durée : 1h30

Répartir les élèves en 3 groupes et leur donner les consignes suivantes. Les élèves ont 30 minutes en groupes pour effectuer leurs recherches et établir leurs conclusions.

Groupe 1 : Interpréter l'attitude et le statut social de la femme représentée.

- 1 Décrire les éléments de décor du premier plan et du deuxième plan.
- 2 Décrire l'activité de la femme représentée.
- 3 Faire des hypothèses.

Groupe 2 : Comparer cette femme avec d'autres femmes de la peinture du XIX^{ème} siècle.

- 1 Décrire le contenu du comptoir.
- 2 Consulter l'analyse de "L'Absinthe d'Edgar Degas" ou "Femme à la terrasse d'un café le soir" en utilisant l'extrait 2. Faire des hypothèses.
- 3 Décrire l'attitude de la femme décrite par Manet et la comparer à celle de Degas.
- 4 Faire des hypothèses sur la position de ces femmes par rapport à leur environnement, dans la société.



Groupe 3 : Comparer cette femme avec d'autres femmes de la peinture d'Édouard Manet.

- 1 Décrire l'attitude et la tenue de la femme au centre du tableau.
- 2 Consulter l'analyse d'*Olympia* d'Edouard Manet en visionnant la vidéo 1.
- 3 Comparer les attitudes et les regards des deux modèles.
- 4 Faire des hypothèses sur la condition des modèles des peintres au XIX^{ème} siècle.

Mise en commun :

- 1 Chaque groupe présente ses conclusions à l'oral (5 minutes par groupe).
- 2 Rédaction d'une trace écrite commune sur la vie des femmes dans la ville du XIX^{ème} siècle en utilisant les mots-clefs "travail", "loisirs", "mélancolie" (15 minutes).

Travail de création :

- 1 Chaque groupe présente ses conclusions à l'oral (5 minutes par groupe).
- 2 Rédaction d'une trace écrite commune sur la vie des femmes dans la ville du XIX^{ème} siècle en utilisant les mots-clefs "travail", "loisirs", "mélancolie" (15 minutes).

► POUR ALLER PLUS LOIN



À la maison, les élèves réalisent des affiches qui font parler la femme du Bar aux Folies Bergère. Ils imaginent quelques phrases qu'elle pourrait dire pour expliquer sa vie à un spectateur du XXI^{ème} siècle : *quel est son métier ? quels sont ses loisirs ? que pense-t-elle du tableau qui la dépeint ?* On peut leur distribuer une copie de l'œuvre qu'ils annotent avec des bulles de BD ou bien les laisser choisir la forme qu'ils souhaitent. Les affiches peuvent également être exposés à l'issue de l'exploration du tableau *Un bar aux Folies Bergère* en réalité virtuelle.

RESSOURCES À UTILISER :

EXTRAIT 1



ÉDOUARD MANET,
LE «GRAND MAÎTRE
D'ORSAY»

5min.48

EXTRAIT 2



QUI SONT CES FEMMES
À LA TERRASSE DU
CAFÉ DE DEGAS ?

3min.14

VIDÉO 1



HISTOIRE PAR L'IMAGE -
OLYMPIA

4min.

VIDÉO 2



LE SCANDALE
IMPRESSIONNISTE

52min.

VIDÉO 3



ARTJACKING! - LE
DÉJEUNER SUR L'HERBE
OU LA THÉORIE DU
PIQUE-NIQUE

5min.

GIUDIZIO DI PAR
1514-1515
MARC ANTONIO RAI

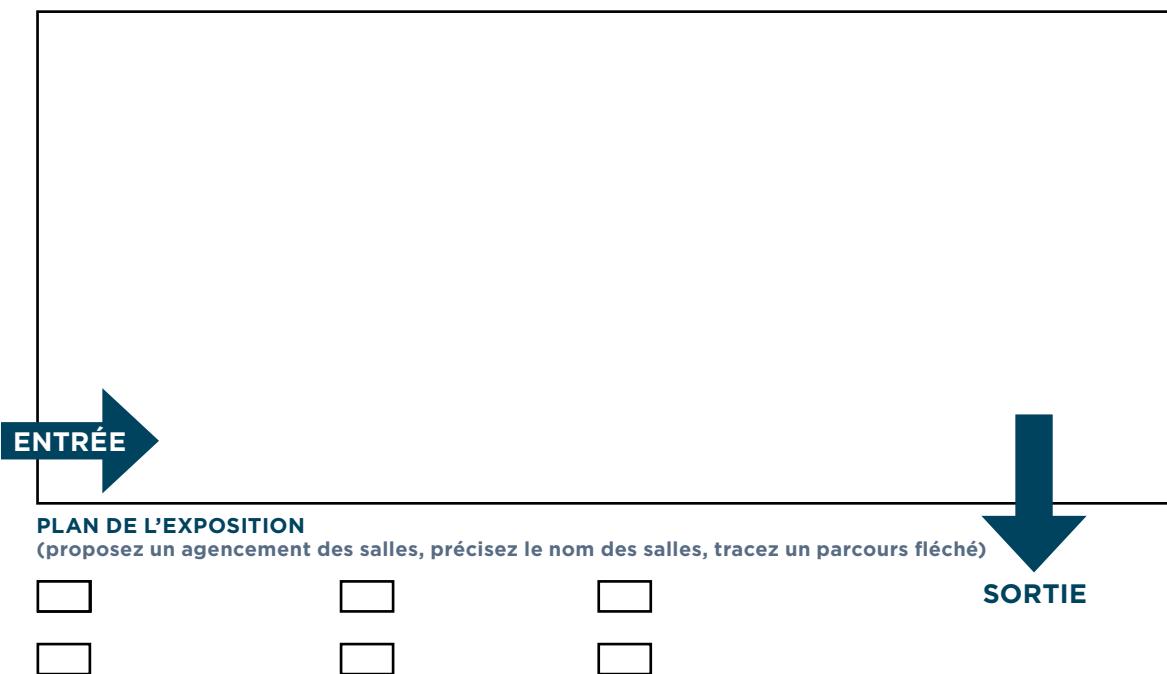
ACTIVITÉ D'OUVERTURE 1 - CRÉEZ UNE EXPOSITION AU SEIN DE VOTRE ÉTABLISSEMENT !

Durée : 2h

Activité à réaliser **en classe**

- 1 En classe entière, **lister** l'ensemble des travaux que vous souhaitez exposer : il peut s'agir d'affiches explicatives, de travaux d'arts plastiques, de vidéos ou de podcasts à diffuser... Cela peut concerner toutes les disciplines.
- 2 S'assurer que pour chacun des travaux sélectionnés, les élèves ont réalisé un **petit texte d'explication**. Transmettre aux élèves la liste des travaux sélectionnés et les explications concernant les œuvres (cela peut être fait sur un document partagé type Framapad).
- 3 Répartir les élèves en groupe et **distribuer** à chaque groupe des vignettes prédécoupées correspondant aux travaux et un **plan vierge de musée** (sur une feuille A3 ou une feuille de Paper Board). Vous trouverez un exemple de plan ci-dessous mais il est possible de le personnaliser pour l'adapter aux espaces réservées à l'exposition dans votre établissement. Il est aussi possible de réaliser ce travail en ligne (sur un site comme [Genially](#) par exemple).
- 4 Donner aux élèves les consignes suivantes :
 - **Diviser** le plan de l'exposition en 4 parties maximum avec un thème par partie. Les vignettes proposées doivent être placées dans l'exposition (certaines peuvent être écartées).
 - Prévoir un **cheminement** dans l'exposition (il est aussi possible de réfléchir aux ambiances sonores à l'aide de musique, de sons, ou de podcasts).
 - **Rédiger** un texte de présentation, cartel, pour chaque partie.
 - Faire une **légende** pour les vignettes.
 - Donner un **nom** à l'exposition.
- 5 Chaque groupe **présente son projet** d'exposition au reste de la classe puis tout le monde vote pour décider quel plan d'exposition sera appliqué au sein de l'établissement.
- 6 On peut demander aux élèves de réfléchir aussi aux **questions d'accessibilité** de leur exposition.

Voici un exemple de plan de l'exposition à distribuer :



ACTIVITÉ D'OUVERTURE 2 – APPRENDRE ET CRÉER GRÂCE À LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Durée : 2h

Activité à réaliser **en classe**

Séance à réaliser en demi-groupes si c'est possible. Les œuvres VR (Partie 1 et 2) peuvent être découvertes avant ou après les activités réalisées dans une matière.

PARTIE 1 - Découvrir la réalité virtuelle

En classe entière, **échanger** avec les élèves sur le sujet suivant :

- Qu'est-ce que la réalité virtuelle ? Recueillir ce que savent déjà les élèves et tenter de définir le concept tous ensemble.
- Montrer une définition officielle de la réalité virtuelle (par exemple celle du dictionnaire Le Robert : *Technique simulant un environnement en trois dimensions à l'aide d'un ordinateur ; le monde ainsi créé*) et comparer.
- Dans quels domaines utilise-t-on aujourd'hui la réalité virtuelle ? (arts, jeux vidéos, éducation, médecine, tourisme, etc.)
- Pourquoi créer une œuvre en réalité virtuelle ? L'aspect **IMMERSIF** doit ressortir dans les réponses des élèves.
- Qu'est-ce qui peut rendre une œuvre « immersive » ? (son, mouvements, plans, 3D, etc.)

PARTIE 2 - Face aux œuvres

Avant la découverte des œuvres en VR :

- Projeter l'œuvre ou les œuvres dont les élèves découvriront la transposition VR. Comment adapteraient-ils cette/ces œuvre(s) en VR ?

Pour toutes les œuvres : à quoi faudra-t-il prêter attention pendant l'expérience VR ?

Après la découverte de l'œuvre en VR, recueillir les premières réactions :

- Impressions, sensations.
- Description : les élèves n'auront pas toujours fait attention aux mêmes détails, cet échange rendra le deuxième visionnage d'autant plus intéressant.
- Interprétation : quelle est l'intention de l'artiste ?

Après le deuxième visionnage de l'œuvre en VR :

- Que pensez-vous de la transposition en VR des œuvres d'art ? Sont-elles conformes à vos attentes ? Qu'auriez-vous fait différemment ?
- Pour cette discussion, préciser aux élèves qu'ils peuvent émettre un avis sur le fond (choix de l'artiste, histoire racontée) comme sur la forme (qualité de la VR par exemple).

Exercice d'écriture (en classe ou à la maison)

Raconter à la première personne sa visite d'une œuvre en VR (à la fois description et sensation).

PARTIE 3 - Imaginer sa propre œuvre VR

- 1 Demander aux élèves de **choisir une œuvre** picturale de leur choix (prévoir quelques propositions) et d'imaginer l'adaptation de cette œuvre en réalité virtuelle.
 - Que souhaitent-ils montrer ? (intérieur/extérieur du tableau, reproduire une partie visible/inventer une partie cachée du tableau)
 - Quelles émotions ou sensations veulent-ils faire naître chez le spectateur ?
 - Quel accompagnement sonore ? (bruit, musique, parole des personnages, etc.)
- 2 **Exercices d'écriture** (au choix) :
 - Raconter à la première personne la visite de leur œuvre en VR (à la fois description et sensations/émotions).
 - Expliquer leur projet d'œuvre VR et justifier ses choix.