

Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

Niveaux : Lycée (général, technologique, professionnel et agricole)

Disciplines : Lettres, Histoire, philosophie, SES, physique-chimie, SVT, EMC, parcours avenir, HGGSP, HLP, Histoire des arts, arts plastiques, création et culture design, Biochimie, Biotechnologies, BPH, SI/CIT, NSI.

Liens avec les programmes scolaires :

Quel est le rôle d'un musée et qui sont les personnes qui y travaillent ? Comment le scandale, les savoir-faire et l'innovation matérielle soutiennent-ils la création et le renouvellement artistique ? Comment enquête-t-on sur une œuvre ou un produit pour déterminer sa provenance et les meilleures conditions de conservation ? Quel est l'intérêt de conserver et de transmettre des œuvres ou des connaissances ? Autant de questions que cette fiche pédagogique explore à l'aide de ressources et d'activités construites pour **préparer ou enrichir une visite au musée**. Cela concerne plusieurs types de musées : musées d'arts, d'histoire, de l'industrie, de l'artisanat, d'histoire naturelle, écomusées...

Quatre axes sont développés :

1 CRÉER ET INNOVER

2 ANALYSER, RESTAURER, CONSERVER

3 TRANSMETTRE ET EXPOSER

4 RECHERCHER ET APPLIQUER ENTRE SCIENCES ET ART

► FRANÇAIS

La littérature d'idée et la presse du XIX^e au XXI^e siècle

- Le roman et le récit du XVIII^e au XXI^e siècle
- Le théâtre du XVII^e au XXI^e siècle.

► PHILOSOPHIE

L'art • La science • La technique • La religion • La liberté • La vérité • Le temps.

► HLP

Les représentations du monde : décrire, figurer, imaginer
• L'humanité en question : l'humain et ses limites.

► HIDA

Les matières, les techniques et les formes • L'artiste • Les lieux de l'art • La réception de l'art • La valeur économique de l'art • La circulation des œuvres, les échanges artistiques.

► ARTS PLASTIQUES

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre • La présentation et la réception de l'œuvre • L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre.

► CRÉATION ET CULTURE DESIGN

L'objet • L'observation • Matières et matériaux • Outils et mise en œuvre • La technique • Innovation et prospective.

► HISTOIRE

L'industrialisation et l'accélération des transformations économiques et sociales en France • Permanences et mutations de la société française jusqu'en 1914.

► EMC

Garantir les libertés, étendre les libertés • Fondements et fragilités du lien social
• Fondements et expériences de la démocratie.



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

► **HGGSP** Comprendre un régime politique : la démocratie • Analyser les relations entre États et religion • S'informer : un regard critique sur les sources et modes de communication • Identifier, protéger et valoriser le patrimoine : enjeux géopolitiques.

► **SES** Création et mesure des richesses • Les prix et le marché.

► **SVT** Le vivant et son évolution • L'organisme pluricellulaire • Mutations de l'ADN et variabilité génétique • Reproduction de la plante.

► **BIOCHIMIE ET BIOTECHNOLOGIES** Relations structures et fonctions physiologiques
• Propriétés et structures des acides nucléiques
• Les biotechnologies et l'éthique.

► **BPH** Appareil locomoteur et motricité • Gènes et transmission de l'information génétique.

► **PHYSIQUE-CHIMIE** Vision et image, Ondes et signaux.

► **NUMÉRIQUE ET SCIENCES INFORMATIQUES** Histoire du numérique.

► **SCIENCES DE L'INGÉNIER** Mettre en œuvre une démarche de projet et de créativité
• Créer des produits innovants
• Modéliser les produits pour prévoir leurs performances.

Objectifs :

- Maîtriser une culture et des connaissances artistiques et scientifiques ;
- Comprendre, analyser, exploiter et interpréter des documents de nature et d'époque variées ;
- Développer un discours construit, raisonné et argumenté, à l'écrit et à l'oral ;
- Construire et créer en respectant un cahier des charges ;
- Établir une méthode de recherche documentaire autonome et responsable ;
- Approfondir et exercer le jugement et l'esprit critique des élèves ;
- Enrichir le sens esthétique et artistique des élèves ;
- Questionner le sens d'une œuvre ou d'un produit à travers l'étude de sa matérialité ;
- Interroger le rôle du scandale et de l'innovation matérielle et technique dans la création et dans le renouvellement artistique et / ou industriel ;
- Analyser l'impact de l'utilisation de techniques et de matériaux qui rompent avec la norme sur la réception d'une œuvre ou d'un produit après sa présentation ;
- Échanger avec des professionnels pour découvrir de nouveaux métiers et réfléchir à l'orientation.

Mots clés :

Scandale, homme et technique, matériaux / matières, matériaux de construction, architecture, peinture, œuvre d'art, analyse d'œuvre, art et société, industrie et artisanat, arts appliqués, art textile, économie, numérisation, technologie numérique, protection du patrimoine historique, technologie, histoire de l'art, technique de peinture, musée.



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

POUR COMMENCER

- Activité d'introduction – Définition des termes (en classe ou à la maison)

Durée : 1h

- Visionner l'**extrait 1**.
- Échanger en classe entière pour faire émerger les **notions clés de l'analyse d'une œuvre** : Auteur, Contexte de sa création, Lieu d'exposition, Ikonographie, Aspects techniques.
- Répartir les élèves en **groupes** (il en faut au moins quatre). Chaque groupe visionne un extrait parmi les **extraits 2 à 4**.
- Par groupe, les élèves relèvent les mots et expressions-clés dans leur extrait. Voici les thèmes indicatifs :
Extrait 2 : les vernis / les repeints ;
Extrait 3 : les couleurs / les pigments ;
Extrait 4 : la réintégration.
- Les élèves réalisent ensuite une **carte mentale sur Educ'ARTE** regroupant tous les termes listés par les différents groupes.
- Restitution en classe entière par l'enseignant.e : aborder les **notions de matérialité, de fragilité et de conservation / restauration** d'une œuvre d'art.

RESSOURCES À UTILISER :

EXTRAIT 1
4 min 24

PRÉSENTATION DE « LA SAINTE ANNE »

EXTRAIT 2
4 min 20

VERNIS ET REPEINTS DE « LA SAINTE ANNE »

EXTRAIT 3
2 min 29

LES CRAQUELURES SUR « LA SAINTE ANNE »

EXTRAIT 4
2 min 48

LA RÉINTÉGRATION DE « LA SAINTE ANNE »

- Activité transversale – Fiches métiers (en classe et au musée)

Étape 1 – Préparer une fiche métier – Durée 1h

- Choisir un métier et un extrait à visionner parmi les **extraits 5 à 12**. Il faut qu'il y ait une diversité de métiers choisis au sein de la classe.
- À la suite de l'extrait, et à l'aide du site internet de l'ONISEP, compléter les champs suivants : Métier / Description du métier / Formation / Salaire / Évolution de carrière. Pour les métiers du point 1/ «Créer et innover» dans les Ressources ci-après : 2 ou 3 œuvres connues / Description / Réflexion artistique / Influence(s).

Il est possible de demander aux élèves de trouver eux-mêmes les questions en plus des réponses.

Étape 2 – Réaliser une interview – Durée 30 min

- Compléter la fiche au cours d'un entretien avec un professionnel au cours d'une visite au musée ou par visioconférence.
- Préparer en amont les questions avec les élèves : compléter la description du métier avec un exemple concret d'action menée par l'intervenant(e).



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

Étape 3 – Rédiger un article de presse – Durée 1h

- Réaliser, seul ou en groupe, un article de presse sur un « métier au service de l'art ».
- L'article doit contenir une description du métier choisi (peut faire suite à l'interview) et une illustration. Il faut citer ses sources.
- Les articles pourront ensuite être mis en ligne sur le site de l'établissement ou bien affichés au fond de la classe ou au CDI.

RESSOURCES À UTILISER :

1 CRÉER ET INNOVER

EXTRAIT 5



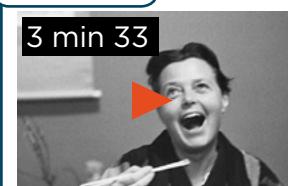
4 min 37
LE MÉTIER D'ARTISTE : CÉSAR, DE LA COMPRESSION À L'EXPANSION

EXTRAIT 6



3 min 21
LE MÉTIER D'INVENTEUR : RON ARAD, DESIGNER

EXTRAIT 7



3 min 33
LE MÉTIER D'ARCHITECTE : CHARLOTTE PERRIAND ET LA STATION DES ARCS

2 ANALYSER, RESTAURER, CONSERVER

EXTRAIT 8



4 min 53
LE MÉTIER D'EXPERT.E.S : UN ANGE PASSE SUR LA SAINTE FAMILLE DE RAPHAËL

EXTRAIT 9



4 min 17
LE MÉTIER D'HISTORIEN DE L'ART : VINCENT POMARÈDE AU LOUVRE

EXTRAIT 10



2 min 10
LE MÉTIER DE RESTAURATRICE : CINZIA PASQUALI ET « LA SAINTE ANNE »

EXTRAIT 11

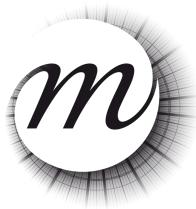


2 min 05
LE MÉTIER DE CONSERVATRICE : ISABELLE JANSEN ET LES CARNETS DE DESSINS DE GABRIELE MÜNTER

EXTRAIT 12



2 min 08
LE MÉTIER D'ARCHÉOLOGUE : LUC LONG ET COUSTEAU



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

3 TRANSMETTRE ET EXPOSER

EXTRAIT 13



1 min 40

LE MÉTIER DE MÉDIATRICE : EXPLIQUER UN TABLEAU AUX ENFANTS

EXTRAIT 14



2 min 25

LE MÉTIER DE COMMISSAIRE D'EXPOSITION : LA GALERIE DU TEMPS AU LOUVRE-LENS

EXTRAIT 15



1 min 48

LE MÉTIER DE COMMISSAIRE-PRISEUR : ASTRID CENTNER-D'OLTREMONT CHEZ CHRISTIE'S

1 CRÉER ET INNOVER

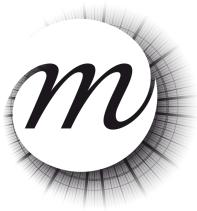
Cette partie propose des activités qui interrogent les moteurs de la création et du renouveau artistique ainsi que de l'innovation au sens large. Dans le **domaine des beaux-arts**, c'est souvent une utilisation audacieuse des couleurs et de la perspective qui a permis de renouveler un thème pictural traditionnel afin d'ouvrir de nouvelles voies à l'art et d'inspirer la littérature. S'emparer de matières, formes et techniques audacieuses semble aussi être une nécessité pour faire bouger les lignes de la création et déclencher une réflexion sur le rôle que l'artiste peut jouer dans la société.

Activité 1 – Histoire des arts ou Français (en classe et à la maison)

Durée : 2h

- En classe entière, visionner la **vidéo 1** et la **vidéo 2**.
- Remplir le tableau suivant :

Vidéo	Audace des choix (en termes de matière, de technique, de couleur, de sujet...)	Réception de l'œuvre (pourquoi l'œuvre a pu choquer à son époque)
Vidéo 1 : <i>Gazons</i>		
Vidéo 2 : <i>Olympia</i>		



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

Option 1 – Jeu de rôle : Les Salons

- Il s'agit d'un jeu de rôle dans lequel les élèves vont se mettre **dans la peau d'un jury de peinture de 1863** devant déterminer si les deux toiles qui s'offrent à eux méritent d'être exposées au Salon officiel ou au Salon des refusés (comme dans *L'œuvre* d'Émile Zola).
- L'objectif est de faire en sorte que le débat s'appuie sur une approche technique des deux œuvres abordant les points suivants :
 - Choix du sujet ;
 - Façon dont le nu est abordé ;
 - Traitement des couleurs ;
 - Traitement de la perspective ;
 - Audace ou respect des règles académiques ;
 - ...
- Chaque élève joue un rôle. Le jury doit être composé d'un président et de 3 ou 4 membres du jury. Deux élèves reçoivent le rôle des deux peintres venus défendre leur point de vue sur leur conception de l'art (doit-il se conformer ou transgresser les normes en termes de matérialité et de technique ?). Les autres élèves jouent le rôle du public, pouvant être des soutiens de l'artiste, ou au contraire des détracteurs au nom de la morale ou bien de la technique employée...
- Une fois les rôles attribués, les élèves disposent d'une heure pour se préparer et effectuer des recherches documentaires.
- Le **débat** dure ensuite une heure.
- Pour aller plus loin, les arguments utilisés peuvent être rassemblés sur une **carte mentale sur Educ'ARTE**, qui sera partagée à toute la classe et servira de synthèse du débat.
- Il est possible de réaliser cette activité autour d'autres œuvres, notamment des œuvres qu'il serait possible de voir dans un **musée proche de l'établissement** au cours d'une visite.

Les deux tableaux utilisés font partie des œuvres mentionnées dans les extraits 1 et 2 :



OLYMPIA
de MANET - 1863

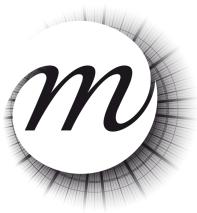


LA NAISSANCE DE VÉNUS
de CABANEL - 1863

Option 2 – De la peinture à la littérature : *L'œuvre* de Zola

NB : le texte extrait de *L'œuvre* de Zola et servant de support à l'activité se trouve [sur ce lien](#).

- Lorsque Zola écrit *L'œuvre*, le personnage principal, Claude Lantier, est fortement inspiré de Manet. Comme lui, il partage une envie de révolutionner la technique de l'écriture pour être au plus proche de la réalité. Dans cet extrait, Claude Lantier reçoit comme un affront la réception faite à son œuvre qui ressemble fortement au *Déjeuner sur l'herbe* de Manet.



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

Étape 1 – en classe, avec les élèves

- Lire l'extrait en parallèle avec **Le Déjeuner sur l'herbe** de Manet pour repérer les éléments de ressemblance et comprendre pourquoi le tableau a pu faire scandale. Regarder également les procédés d'écriture qui introduisent la moquerie du côté du public.
- Observer l'**Olympia** de Manet et à l'aide des vidéos, comprendre ce qui a choqué le public.

Étape 2 – à la maison (écrit d'appropriation)

- Les élèves rédigent le sujet suivant : *À la manière de Zola dans L'œuvre, écrivez une page décrivant les réactions du public lorsqu'il découvre en 1863 l'Olympia de Manet.*

► POUR ALLER PLUS LOIN AVEC ARTKJACKING!



Depuis que Edouard Manet a peint *Le Déjeuner sur l'herbe* en 1863, des dizaines d'artistes s'interrogent en déclinant son motif...



Activité 2 – Philosophie et EMC (en classe et à la maison)

Durée : 3h

- En classe ou à la maison, visionnez la **vidéo 3** puis répondre de manière individuelle aux questions suivantes :
 - 1 Pourquoi la matérialité de cette œuvre a-t-elle fait **scandale** ?
 - 2 Quels sont les arguments en défaveur de cette œuvre ? Quels sont les arguments en faveur de cette œuvre ?
 - 3 Renseignez-vous sur le **sens du mot « blasphème »** : peut-on vraiment dire que l'artiste a blasphémé la religion ? Les destructions de cette œuvre photographique constituent-elles un blasphème ?
- Les élèves doivent ensuite répondre à la question suivante : « *L'art doit-il s'imposer des limites lorsqu'il touche au sacré ?* ». Cela peut être un sujet écrit appelant une réponse argumentée ou bien un sujet à traiter à l'oral par groupe. On peut alors réaliser une **carte mentale** sur **Educ'ARTE** comme support de présentation.

► POUR ALLER PLUS LOIN



- Lors d'une **visite au musée**, demander aux élèves de repérer d'autres œuvres ayant fait scandale pour des raisons similaires.
- Pour s'entraîner aux **épreuves orales**, les élèves effectuent des recherches sur l'une des œuvres repérées au musée et présentent leur travail à la classe, seuls ou en binômes.
- En sciences, voir des pistes d'activités **en partie 4 - Rechercher et appliquer entre sciences et art**.



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

Activité 3 – Histoire des arts, Arts plastiques et Design (en classe et à la maison)

Durée : 1h

- En classe entière, lister les **quatre techniques principales dont dispose un sculpteur** : la taille, le moulage, le modelage et l'assemblage.
- Demander aux élèves d'expliquer en quoi consistent ces quatre techniques.
- Visionner l'**extrait 1** et l'**extrait 2** puis compléter le tableau ci-dessous. Les œuvres sont nommées par ordre d'apparition dans les vidéos.

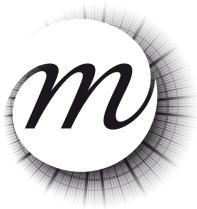
Œuvres de César	Taille	Moulage	Modelage	Assemblage
Pouce				
Sculpture à base de morceaux de la Tour Eiffel et de rails de chemin de fer				
Femme assise nue par terre				
Homme nu debout				
Femme assise nue sur une pierre				
Bestiaire (poule, scorpion, chauve-souris, chat, poisson)				
Femme nue debout				
Personnage ailé				
Compression				
Expansions				

- Questions complémentaires à poser aux élèves : *Quelles sont les œuvres que vous n'avez pas réussi à placer dans ce tableau ? Quelles autres techniques ont été utilisées pour ces œuvres ?*

► POUR ALLER PLUS LOIN – PISTES D'EXPÉRIMENTATION



- Piste 1 - Physique** : Fabriquer un colorant pour colorer une mousse expansive puis réaliser une petite sculpture en mousse expansive à la manière de César.
- Piste 2 - NSI / SI** : César aurait adoré les imprimantes 3D et se serait certainement approprié ce nouvel outil de création. Modéliser en petit format une œuvre de César au choix et l'imprimer en 3D.



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

► POUR ALLER PLUS LOIN



Le scandale impressionniste



Merci de ne pas toucher :
appelons un chat (à propos de *L'origine du monde* de Gustave Courbet)



Merci de ne pas toucher :
Aphrodite's child (à propos de *Venus à son miroir* de Diego Velázquez)



Philosophie - Art :
Entretien avec le
philosophe Paul Clavier



Artjacking ! -Foutain ou
l'art, l'index et le pipi



Europe Time Machine :
Numériser nos archives –
La sauvegarde du
patrimoine en danger

RESSOURCES À UTILISER :

VIDEO 1



4 min
MERCI DE NE PAS
TOUCHER - GAZONS

VIDEO 2



4 min
HISTOIRE PAR
L'IMAGE - OLYMPIA

VIDEO 3



7 min
ART SCANDALE -
L'ART SACRÉ

EXTRAIT 1

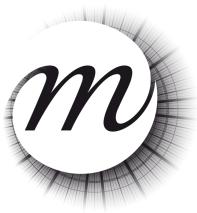


16 min 26
CÉSAR,
MAGICIEN DU
MÉTAL

EXTRAIT 2



4 min 37
LE MÉTIER D'ARTISTE :
CÉSAR, DE LA
COMPRESSION À
L'EXPANSION



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

2 ANALYSER, RESTAURER, CONSERVER

Cette partie présente trois activités dont **la méthode est applicable pour tout objet d'art ou industriel**. Leur objectif est d'illustrer les étapes que doivent suivre les spécialistes face à un objet du patrimoine : analyser l'objet pour le comprendre, le restaurer si besoin et le conserver. Les activités proposées permettent aux élèves de s'interroger sur ces méthodes pour en comprendre les enjeux, les difficultés et les limites.

Activité 7 – Enquêter et analyser une œuvre (en classe et au musée)

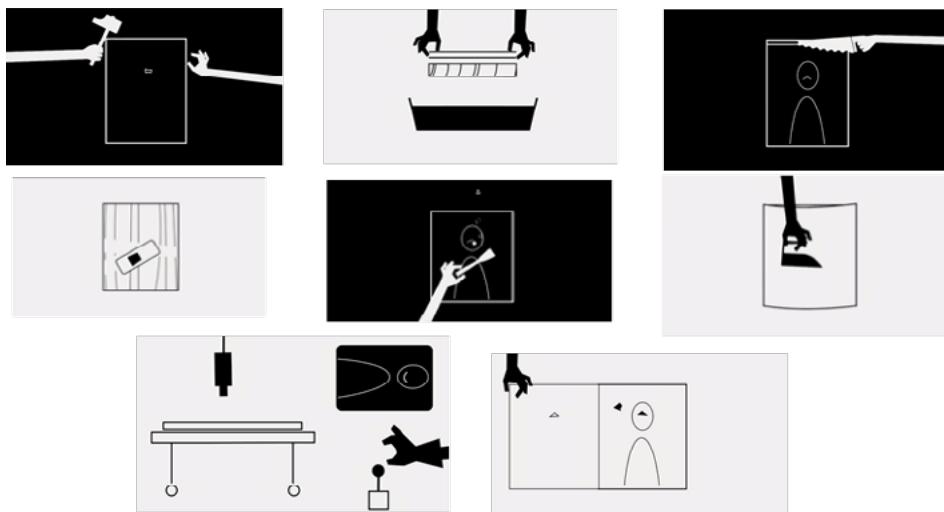
Durée : 1h

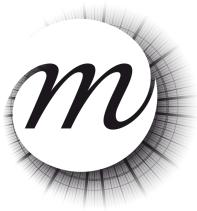
- Proposer une **photo de tableau, d'objet d'art ou industriel** sans indication de titre, d'auteur ou de datation en donnant aux élèves la mission de l'identifier.
- En classe entière, les élèves décrivent l'image. Visionner l'**extrait 8** pour comprendre la méthodologie de l'analyse d'image et compléter la description.
- Les élèves proposent des **hypothèses** de datation, d'artiste et de sujet.
- Soulever les difficultés liées à l'**identification** : de quoi auraient besoin les élèves pour réussir cette tâche ?
- Proposer des **fiches « Artiste » et « Œuvres » d'époques différentes**. Les élèves doivent tenter d'identifier qui est l'artiste et son époque par des rapprochements iconographiques, techniques, temporels, etc.
- Diffuser l'**extrait 9**.
- En synthèse, les élèves listent les compétences et savoirs nécessaires à l'identification d'une œuvre. Ils soulignent les limites de cette identification.
- Donner les indications concernant l'œuvre présentée.
- Pour aller plus loin** : visiter le musée dans lequel est exposé l'œuvre et questionner le personnel du musée sur l'histoire de son identification.

Activité 8 – Des mystères insolubles ? Au-delà de l'œuvre (en classe et au musée)

Durée : 1h

- Visionner les **extraits 10 à 14**.
- Projeter ou distribuer les vignettes suivantes.





Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

- Seuls en groupe, les élèves identifient les différentes **techniques d'expertise des œuvres** et les classent entre techniques anciennes et nouvelles techniques.
- Les élèves listent ensuite en classe entière les moyens techniques qui permettent d'identifier et restaurer les œuvres.
- À la maison, les élèves effectuent une recherche sur une œuvre d'art de leur choix, exposée dans un musée proche de l'établissement, et sur les techniques utilisées pour son identification. Lors de la visite au musée, chaque élève partage aux autres son travail devant l'œuvre.
- **En sciences** : On peut imaginer reproduire certaines des techniques, notamment celles qui utilisent la radiographie ou bien l'analyse des pigments dans le cadre d'un TP ou bien les utiliser comme exemples dans les chapitres correspondants. [**Voir d'autres propositions en partie 4 – Rechercher et appliquer entre sciences et art.**](#)

Activité 9 – Sur les traces de l'œuvre : numériser le patrimoine

Durée : 1h

- Retour sur **l'œuvre de l'activité 7** (ou sur une œuvre au choix). Questionner les élèves en classe entière : Comment a-t-on accès à cette œuvre hors musée ? Quel service le musée propose-t-il à propos de cette œuvre ?
- Présenter les ressources permettant de d'accéder aux œuvres et s'interroger sur la démarche de la **numérisation** et la constitution d'une base commune :

Images d'Art :
Découvrir, collecter,
partager. Les œuvres
d'art des musées
français



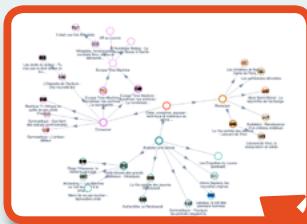
Numérisation et
mise en ligne des
collections : outils
et dispositifs

- Répartir les élèves en groupes. Chaque groupe choisit et visionne une vidéo au choix entre la **vidéo 5** et la **vidéo 6**. Les élèves prennent des notes librement ou à l'aide d'un questionnaire fourni par l'enseignant.e. Chaque groupe présente ensuite à la classe ce qu'il a retenu ou ce qui l'a intéressé.
- À partir de ces premières réflexions sur la numérisation des œuvres, les élèves dégagent les avantages et les inconvénients de la numérisation et de l'**emploi des IA dans la conservation des œuvres du patrimoine**. Ce travail peut prendre la forme d'un écrit (dissertation ou article) ou bien d'un débat en classe.
- **En lettres** : ouverture vers les romans dystopiques : Marine Carteron, *Les Autodafeurs* (jeunesse) ; Marina et Sergueï Diatchenko, *Numérique* ; George Orwell, *1984* ; etc.
- En sciences : [**retrouver des pistes d'activité en partie 4 – Rechercher et appliquer entre sciences et art.**](#)
- Ces réflexions peuvent faire l'objet d'une discussion avec le personnel du musée lors de la visite..



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

► POUR ALLER PLUS LOIN



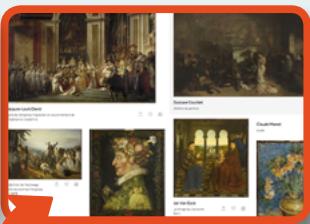
Carte mentale Analyser, conserver, restaurer



Musée Balzac, roman
Le lys dans la vallée



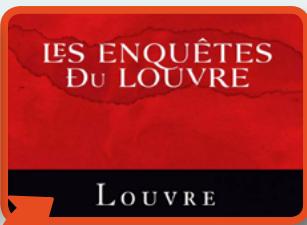
MBA Orléans, catalogue



Images d'Art : Découvrir, collecter, partager. Les œuvres d'art des musées français



Vélasquez au MBA Orléans



Podcast
Les enquêtes du Louvre



Le Louvre et la Réalité Virtuelle

EXTRAIT 8



COMPOSITION DU TABLEAU «LES MÉNINES» DE VÉLASQUEZ : ENTRE ILLUSION ET RÉALITÉ ?

RESSOURCES À UTILISER :

EXTRAIT 9



AUTHENTIFIER UN REMBRANDT : MODE D'EMPLOI

EXTRAIT 10



LES ANCIENNES PRATIQUES DE RESTAURATION

EXTRAIT 11



LE PROBLÈME DU NETTOYAGE DES TOILES : «LA VIERGE AU ROCHER»

EXTRAIT 12



LES DIFFÉRENTES RETOUCHES DE VERNIS

EXTRAIT 13



RETOUCHES ET AUTHENTICITÉ : LE CAS DU SAINT-JEAN-BAPTISTE

EXTRAIT 14



RADIOGRAPHIE DES RETOUCHES

VIDEO 5

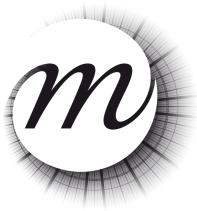


EUROPE TIME MACHINE - LA NUMÉRISATION DES OBJETS DE LA CULTURE MATÉRIELLE

VIDEO 6



EUROPE TIME MACHINE - LA SAUVEGARDE DU PATRIMOINE EN DANGER



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

3 TRANSMETTRE ET EXPOSER

Activité 10 – Musées mode d'emploi (en classe et au musée)

Durée : 2h

Cette activité s'organise dans le cadre d'un **cours dialogué**. Pour les niveaux élevés ou dans le cadre de la préparation des épreuves orales, les élèves peuvent être répartis en groupes et consigner les différents éléments dans une carte mentale, chaque groupe prenant en charge un aspect avant de le présenter au reste de la classe.

Où ? Le lieu.

- Visionner l'**extrait 15** et expliquer comment se sont constituées les collections du **Musée du Louvre**. Donner la date d'ouverture du musée.
- Visionner l'**extrait 16** et identifier les commanditaires du **Centre Pompidou**, son lieu et sa date de création, ses objectifs et des éléments sur son architecture.
- Visionner l'**extrait 17** et rappeler la fonction du bâtiment du **Musée d'Orsay** au XIX^{ème} siècle et préciser son contexte économique. Aujourd'hui, quelles œuvres y sont exposées ?
- Lors d'une visite au musée, on peut transposer ces questions sur le lieu visité.

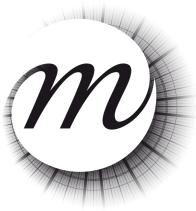
Quoi ? Les œuvres.

- Les différents extraits proposés présentent **divers modes de constitution des collections muséales**.
- Les **acquisitions** : visionner l'**extrait 18**. Comment s'enrichissent les collections du musée ? Lister les différents objets présentés à la commission. À qui appartiennent les œuvres acquises ?
- Les **pillages en Italie** : visionner l'**extrait 19**. Présenter le tableau mentionné. Expliquer pourquoi et comment ce tableau peut en même temps être à la fois exposé à Venise et au Louvre.
- Les **pillages en Afrique** : visionner l'**extrait 20** et proposer une distinction entre « restituer » et « circuler ». Puis, visionner l'**extrait 21** et préciser le contexte et les enjeux du déplacement des œuvres d'Afrique en Europe. Enfin, visionner l'**extrait 22** et demander aux élèves dans quel musée les objets présentés sont visibles. Confronter les points de vue sur l'origine de leur présence en France.
- Les **biens confisqués** pendant la Seconde Guerre Mondiale : visionner l'**extrait 23** et préciser le contexte des confiscations. Identifier les personnes victimes de ces spoliations ainsi que celles qui profitent de ces spoliations. Puis, visionner l'**extrait 24** et formuler des hypothèses sur ce qui motive la recherche de la provenance des œuvres d'art.

► POUR ALLER PLUS LOIN



- Proposer un débat argumenté sur le sujet *À qui appartient l'art ?* : Que doit-on faire des œuvres « mal acquises » présentes dans les musées ? Quelles solutions pour les objets déplacés ?
- Il est possible de s'appuyer sur un exemple local en lien avec une visite au musée.



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

Comment ? La muséographie.

- Les différents extraits proposés permettent un travail sur les questions suivantes : Quelle mise en valeur des œuvres ? Comment favoriser la rencontre avec le public ? Comment se met en place une exposition ? Ils adressent les **différents aspects du travail de transmission des musées**.
- La **scénographie** : visionner l'**extrait 25** et identifier les objectifs de la nouvelle scénographie ainsi que les nouveaux critères de présentation des œuvres.
- Focus sur une **exposition** : visionner l'**extrait 26** et relever les différents acteurs qui contribuent à la réalisation d'une exposition. Préciser l'origine des tableaux exposés. Expliquer pourquoi on qualifie Édouard Manet d'*inventeur du moderne*.
- Lors d'une **visite au musée**, il est possible de mener une analyse de la scénographie des salles visitées en comparaison avec ce qui a été observé dans les vidéos. Quels sont les points semblables ? Les différences ? Quel ressenti constatez-vous en tant que visiteur ?

Pour qui ? Les publics.

- Visionner l'**extrait 27** et identifier les choix faits afin d'aménager l'espace pour les visiteurs.

Pourquoi ? Peut-on tout exposer ?

- Visionner une vidéo au choix parmi les **vidéos 7 à 15**. Présenter l'œuvre qui dérange et expliquer les origines de la controverse.
- Engager un débat sur le thème : *Peut-on tout exposer ?*
- Il est possible de s'appuyer sur 2 œuvres présentées dans les collections d'un musée de la région : une œuvre « classique » et une autre plus « dérangeante ».

Activité 11 – Créez votre musée virtuel ! (en classe)

Durée : 2h

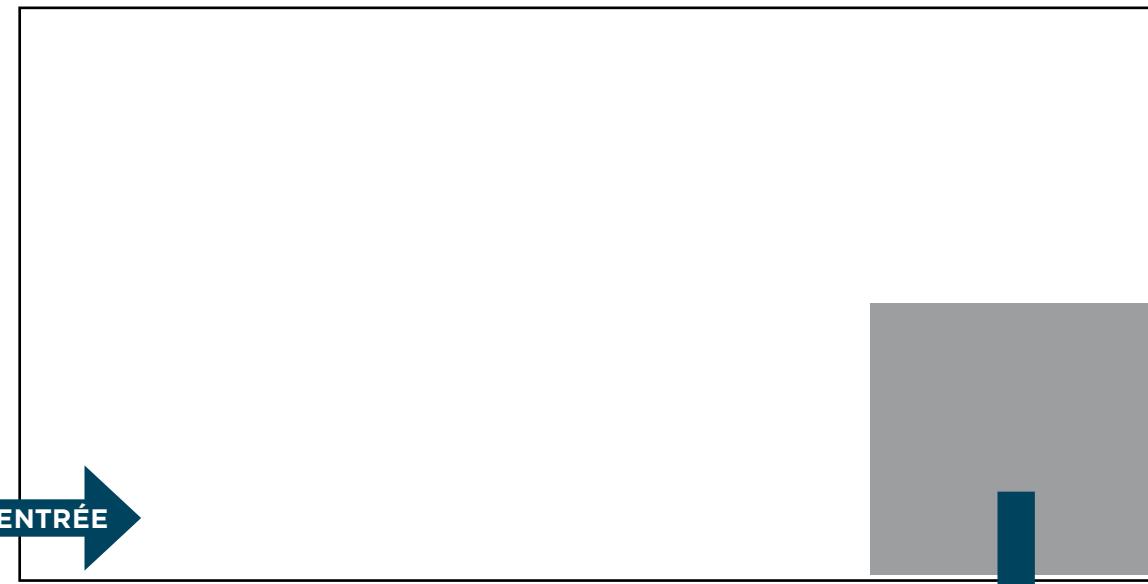
- Répartir les élèves en groupes.
- Distribuer à chaque groupe **un plan vierge du musée** (feuille A3 ou page de Paper Board selon le format de vignettes choisi). Le musée peut également être réalisé en ligne (sur un site comme Genially par exemple).
- Fournir des **vignettes** prédécoupées aux élèves qui représentent une sélection d'œuvres, d'objets d'art, de spécimens animaux ou végétaux, de produits industriels, de faits historiques... L'exposition peut porter sur tous les sujets et toutes les disciplines.
- Transmettre aux élèves des explications concernant les vignettes choisies sur un document partagé type Digipad.
- Donner aux élèves les consignes suivantes :
 - Diviser le plan du musée en 4 salles maximum avec un thème par salle. Les vignettes proposées doivent être placées dans le musée (certaines peuvent être écartées).
 - Prévoir un cheminement dans le musée.
 - Rédiger un texte de présentation, **cartel**, pour chaque salle.
 - Faire une légende pour les vignettes.



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

- Choisir collectivement une vignette qui sera présentée à l'oral. Vous devrez dans votre présentation justifier votre choix, celui de la salle où elle est exposée et la décrire en suivant la méthode d'analyse d'une œuvre.
- Donner un nom à votre musée.
- Choisir un objet qui pourrait être vendu dans la boutique (**produit dérivé**).
- La question de l'**accessibilité** de l'exposition peut aussi être abordée par les élèves : quels dispositifs mettre en place pour faciliter la visite de personnes en situation de handicap ? Yaura-t-il des traductions proposées pour les personnes ne parlant pas français ? etc.
- Les **musées réalisés** pourront ensuite être **exposés** au sein de l'établissement.
- Il est également possible de **solliciter un médiateur ou une médiatrice d'un musée de la Région** afin qu'il ou elle puisse assister à la présentation des musées et faire un retour aux élèves.

Voici un exemple de plan de musée à distribuer :



PLAN DU MUSÉE (proposez un agencement des salles, précisez le nom des salles, tracez un parcours fléché)



Boutique



SORTIE

RESSOURCES À UTILISER :

EXTRAIT 15



1 min 50

LE LOUVRE : LE PLUS GRAND MUSÉE DU MONDE

EXTRAIT 16



3 min 36

POMPIDOU : L'ŒUVRE AUDACIEUSE DE PIANO-RODGERS

EXTRAIT 17



1 min 33

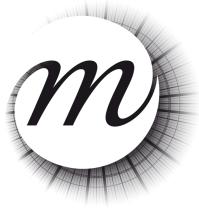
ORSAY, SYMBOLE DE LA MODERNITÉ ET DE LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

EXTRAIT 18



7 min 52

DANS LE SECRET DE LA COMMISSION DES ACQUISITIONS D'ORSAY



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

EXTRAIT 19



15 min 41

LE LOUVRE, « MUSÉE UNIVERSEL » GRÂCE AUX PILLAGES : L'ITALIE

EXTRAIT 20



4 min 22

CONTEXTE ET DÉFINITION DE LA RESTITUTION D'ŒUVRES

EXTRAIT 21



2 min 29

PARTAGE DE L'AFRIQUE VERSUS CONSTRUCTION DE MUSÉES EN EUROPE

EXTRAIT 22



1 min 54

LE BÉNIN DÉPOUILLÉ AU FIL DU TEMPS

EXTRAIT 23



2 min 32

MISE EN PLACE DE LA CONFISCATION DU PATRIMOINE FRANÇAIS PAR LE REICH

EXTRAIT 24



3 min 44

MODALITÉS DE LA RESTITUTION : QUELS OUTILS ?

EXTRAIT 25



5 min 23

UNE NOUVELLE SCÉNOGRAPHIE POUR METTRE EN VALEUR LES ŒUVRES

EXTRAIT 26



5 min 48

ÉDOUARD MANET, LE « GRAND MAÎTRE D'ORSAY »

EXTRAIT 27



2 min 36

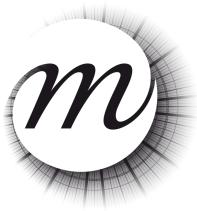
ORSAY, DE LA GARE AU MUSÉE : MODE D'EMPLOI

VIDEOS 7 À 15



9 X 5 min

L'ART SCANDALE TOUS LES ÉPISODES



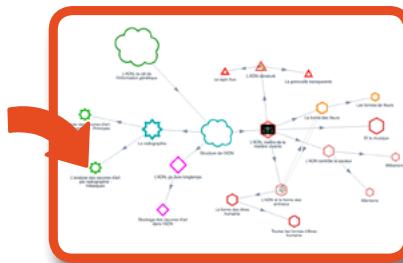
Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

4 RECHERCHER ET APPLIQUER ENTRE SCIENCES ET ART

Activité 12 – Arts De Nature ADN (en classe)

Durée : 2h

Cette activité s'appuie sur la **carte mentale Arts De Nature (ADN)**. Chaque groupe de « noeuds » présente des ressources à propos de l'un des aspects de l'ADN qui peuvent être utilisées pour réaliser des activités en classe.



Les nuages - L'information génétique

L'objectif est d'utiliser les informations des vidéos pour expliquer comment on a mis en évidence le **rôle de l'ADN** comme support de l'information génétique et sa structure. Après avoir consulté les ressources, les élèves devront :

- Légender une molécule d'ADN ;
- Dessiner les appariements de bases possibles.

Les étoiles - La radiographie

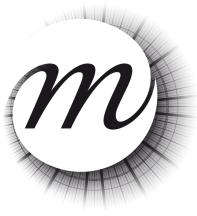
L'objectif est d'utiliser les ressources pour **expliquer le principe de la radiographie** et son usage pour l'analyse des œuvres d'art. Après avoir consulté les ressources, les élèves devront :

- Réaliser un schéma de la radiographie ;
- Identifier des éléments caractéristiques des œuvres d'art reconnaissables par radiographie ;
- Rechercher d'autres œuvres d'arts et différents tableaux pouvant être analysés par radiographie.
- Cette activité peut être mise en lien avec la partie 2 – Analyser, restaurer, conserver, et notamment avec l'activité 8.

Les losanges - L'ADN comme support durable de l'information

L'objectif est d'utiliser les ressources pour présenter une **propriété particulière de l'ADN**. Après avoir consulté les ressources, les élèves devront :

- Identifier les conditions physico-chimiques nécessaires à cette propriété.
- Expliquer comment les scientifiques comptent exploiter cette propriété pour garantir la survie du savoir pour les générations futures.
- Citer une œuvre de fiction qui s'appuie sur cette propriété pour construire son scénario. Expliquer en quoi ce scénario n'est plus si fictionnel que cela...
- Cette activité peut être mise en lien avec la partie II – Analyser, restaurer, conserver, et notamment avec l'activité 9.



Créer, conserver, exposer : technique et matériaux au service de la création

Les polygones - L'ADN, maître de la matière vivante

L'objectif est d'utiliser les ressources pour expliquer le **lien qui existe entre la forme, la couleur et l'ADN des êtres vivants**. Après avoir consulté les ressources, les élèves devront :

- Trouver des preuves que ces informations sont similaires chez les êtres vivants ;
- Expliquer la notion de mutations et les conséquences qu'elles ont sur l'expression de la matière vivante ;
- Définir le **phénotype** et le **génotype**.
- Cette activité peut être mise en lien avec la partie 1 – Créer et innover et notamment avec l'activité 2.

Les triangles - L'ADN, la science et l'éthique

L'objectif est d'utiliser les ressources pour questionner l'**impact des modifications humaines de l'ADN** et le rôle social, scientifique ou artistique qu'elles peuvent endosser. Après avoir consulté les ressources, les élèves devront :

- Proposer d'autres modifications possibles de l'ADN qui pourraient jouer un rôle dans les grandes problématiques planétaires : pandémies, réchauffement climatique, malnutrition, ...
- Rechercher des travaux déjà existants dans ces domaines.
- À partir d'un exemple concret, discuter de toutes les conséquences (positives ou négatives) pour la vie sur Terre : immortalité, résistance aux maladies, ...
- Rechercher d'autres exemples de bio-art, génétiques ou non.
- Cette activité peut être mise en lien avec la partie I – Créer et innover et notamment avec l'activité 5.