

## **Les fiches-élèves**

### **JEU 1 : L'ATELIER DES ENFANTS**

*ANIMER UN ATELIER ARTISTIQUE DANS UN MUSEE D'ART CONTEMPORAIN*

*Page 2*

### **JEU 2 : LE PROJET DE MUSEE**

*IMAGINER UN MUSEE*

*Page 3*

### **JEU 3 : L'EXPOSITION**

*EXPOSER*

*Page 4*

### **JEU 4 : LA MEDIATHEQUE**

*PRESENTER UN LIVRE COUP DE COEUR*

*Page 5*

### **JEU 5 : LA VISITE GUIDEE**

*COMMENTER UNE ŒUVRE*

*Pages 6, 7*

## JEU 1 : ANIMER UN ATELIER ARTISTIQUE DANS UN MUSEE D'ART CONTEMPORAIN

Comment faire comprendre des œuvres d'art à travers un exercice ?

**Rôle 1 : Tu es animateur stagiaire, le Directeur du Musée te confie l'animation d'un atelier accueillant un groupe d'adolescents.**  
**Rôle 2 : Tu es un journaliste-reporter et tu filmes la séance**  
**Rôle 3 : Tu es un des participants à l'atelier et tu réalises l'exercice demandé**  
**Rôle 3 : Tu es le Directeur et tu juges si la fiche de synthèse remise par le stagiaire mérite une bonne appréciation.**

### L'ART CONTEMPORAIN

La définition de l'art change au cours des époques.

On situe le début de l'art contemporain vers 1960. Les artistes prennent alors le contre-pied des formes d'art qui existaient dans les deux périodes précédentes, (l'art classique, l'art moderne) en affirmant que seule compte maintenant l'idée et le spectateur.

**Faire comprendre l'art contemporain :** Pour faire comprendre des œuvres qui sont parfois très déstabilisantes, on peut se tourner vers l'Antiquité grecque, où le premier de tous les arts était : l'art de la parole nommé rhétorique. Comme il était au service de la politique, les effets sur le public avaient été étudiés et classés dans une **LISTE DE FIGURES DE RHETORIQUE**. Les artistes utilisent la plupart du temps inconsciemment ces procédés. Pour le médiateur c'est une technique, parmi d'autres, pour comprendre et faire comprendre les œuvres.

### FICHE-PROJET

- 1) Choisis dans la liste de figures de rhétorique celle qui t'inspire.
- 2) Imagine un exercice pour la faire comprendre, écris la phrase-incitation
- 3) Expérimente trois techniques, choisis-en une, puis fais la liste du matériel que tu devras préparer pour les participants
- 4) Fais la liste du vocabulaire que tu expliqueras au cours de ton animation. Ecris les définitions.
- 5) Après avoir été filmé, rédige sur un document Framacalc la synthèse de ton animation pour le Directeur

		X	>	>>	+
	_____				

Autres rôles joués : précise ce que tu as réellement fait :

Le reporter : .....

□ Le participant : .....

□ Le directeur : .....

## **JEU 2 : IMAGINER UN MUSEE**

Comment commence le projet de construction d'un Musée d'art contemporain?

**Intercommunalité** (nommée aussi « communauté des communes ») = regroupement de communes. Lorsque les communes sont de très grandes villes on dit « communauté d'agglomération ».

Une loi récente a obligé la communauté des communes du Bouzonvillois à fusionner avec celle des 3 frontières (Sierck)  
La construction du centre Pompidou-Metz a été la volonté de la communauté d'agglomération nommée Metz-Métropole.

Les élus sont surtout préoccupés par le **rôle économique du Musée** : attirer des touristes dans une région qui a des difficultés, ainsi que par le **rôle pédagogique** : donner de la culture et de l'ouverture d'esprit au peuple pour lui permettre de réussir professionnellement, et pour donner une bonne image des habitants de la ville et du pays.

L'architecte est préoccupé par l'effet que le Musée fera sur le public, grâce à l'**originalité** de sa forme, des matériaux, des espaces intérieurs.

Le conservateur est surtout préoccupé par l'**aspect pratique** de l'architecture : Est-ce que toutes les œuvres pourront trouver une place quelque soient leur taille, leur nature, leurs matériaux? Est-ce qu'on pourra facilement les déplacer ? Est-ce que l'espace de stockage sera suffisant ? Toutes les conditions sont-elles réunies pour les conserver en bon état ?

Une intercommunalité, l'Etat pour les très grands Musées ou de riches collectionneurs peuvent être **commanditaires** d'un Musée, c'est-à-dire qu'ils financent le projet dont ils passent commande aux entreprises. Ils sont alors les maîtres d'ouvrage.

**maître d'ouvrage** : c'est celui qui a passé commande du projet et qui le finance. Il pilote le projet c'est-à-dire qu'il définit les besoins des utilisateurs, le calendrier des travaux, le budget et qui choisit le **maître d'œuvre**, celui qui coordonnera tous les corps de métiers.

**cahier des charges** : c'est un document qui contient

	LA			
	LA			
	LA			
	LA			

## JEU 3

## EXPOSER

Comment concevoir une scénographie d'exposition?

### Concevez puis fabriquez la maquette d'une exposition.

Durée: 4 séances / Travail en groupe.

- 1/ Conception du projet à travers une fiche (choix thématique, liste des œuvres, justification de ces choix et plan) = 2 séances
- 2/ Réalisation de la maquette d'un espace d'exposition pour y mettre en scène les œuvres selon la scénographie envisagée (Echelle : 3cm = 1m) = 2 séances
- 3/ Photographie de la maquette.

Concevoir une exposition, c'est sélectionner des œuvres selon une thématique ou une problématique, mettre en place sa médiation et sa scénographie, c'est-à-dire fabriquer l'ensemble des éléments, plastiques et techniques (couleurs, formes, éclairage, décor, etc), pour les mettre dans l'espace, qui créera des effets sur la manière de percevoir les œuvres par le spectateur. Ainsi, pour réaliser votre scénographie, il vous faudra :

« Nouvelles histoires de fantômes » - Didi-Huberman au Palais de Tokyo, 2014.

- **sélectionner plusieurs œuvres** en fonction d'une thématique ou d'une problématique.
- **disposer ces œuvres dans l'espace** en fonction des associations que vous voulez créer. Exemple d'association : formelle (éléments plastiques ou techniques communs), sens (propos similaires), chronologique.
- **présenter les œuvres** en pensant à l'éclairage, aux couleurs, au mobilier expographique.
- **prévoir le parcours du spectateur et les dispositifs de médiation** (comment présenter les œuvres ? quelles informations disposées dans l'exposition) en pensant la place de ce dernier (interaction / distance aux œuvres).

Quelle est votre thématique/problématique ? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Quelles œuvres ? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

							X	>	>>	+
--	--	--	--	--	--	--	---	---	----	---

			Non accompli	Peu accompli	Presque accompli	accompli
			ELEVE		PROF.	
<b>T</b>	Présenter mon projet à travers une fiche projet (esquisse, échelle, justification démarche).					/ 5
<b>E</b>	Mettre en espace plusieurs œuvres (3 minimum) en créant des associations.					/ 6
<b>E</b>	Construire la maquette de mon espace d'exposition.					/ 5
<b>C</b>	expliquer ma démarche créative en m'appuyant sur des œuvres existantes.					/ 2
<b>E</b>	Photographier ma maquette avec un éclairage participant à l'ambiance de la scène					/ 1
<b>M</b>	Mener un projet en m'organisant (gestion temps, espace de travail).					/ 1

### **JEU 4 : PRESENTER UN LIVRE COUP DE COEUR**

Comment intéresser aujourd'hui un public à un livre ?

**Rôle 1 : Tu es un Directeur de Médiathèque et tu souhaites sensibiliser le public à certains ouvrages**

**Rôle 2 : Tu es le bibliothécaire et tu proposes de réaliser « une planche-tendance » pour attirer l'attention sur un livre.**

Durée : Mars-Avril

**Le directeur** conçoit la programmation des activités de la médiathèque

**Le bibliothécaire** fait le trait d'union entre les livres et les usagers

**La planche-tendance** (en Anglais « Moodboard ») est un outil utilisé par certains métiers créatifs (graphiste, décorateur, styliste etc.) qui consiste en un collage d'images de textes ou de petits objets pour évoquer une atmosphère

#### FICHE-PROJET

**Livre choisi :** .....

**Sujet choisi** (exemple : l'histoire, l'auteur, la maison d'édition etc): .....

**Nombre d' « évènements » évoqués par la planche- tendance** (10 « évènements » maximum) .....

**Stratégie du directeur après la réalisation de la planche tendance** (s'informer sur le métier d'abord)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

			X	>	>>	+

	M			
	M			
	LA			
	C			
	M			

## **JEU 5 : COMMENTER UNE ŒUVRE**

Comment aujourd'hui intéresser un public à une œuvre d'art ?

**Rôle 1 : Tu es le chargé de communication et tu organises un commentaire d'œuvres en public.**

**Rôle 2 : Tu es guide de Musée et tu dois commenter une œuvre pour le public, soit directement soit en enregistrant ton commentaire sur un audio guide.**

**Pour ce faire, tu recherches des informations en utilisant « une grille de recherche et d'analyse », puis tu t'entraînes à « oraliser », c'est-à-dire parler en organisant au mieux la succession des informations.**

Durée :

**Le chargé de communication** met en œuvre une stratégie pour faire venir un public lors d'un événement culturel.

**Le public** est un ensemble de personnes disséminées sur un territoire. Le premier problème est de leur faire parvenir une invitation et leur donner envie de prendre de leur temps et de se déplacer. Parmi celles qui viendront, certaines ont bien d'autres préoccupations et ne sont pas complètement disponibles. Il faut donc les surprendre par la qualité de l'accueil.

**Le guide de Musée** doit être capable de capter l'attention dès les premiers mots de son commentaire. Certains membres du public ont des préjugés et peuvent le déstabiliser par des remarques. Il doit être capable d'argumenter.

### **RÔLE 1: FICHE-PROJET**

**Quel public souhaitez-vous avoir ?**.....

**Comment l'inviterez-vous ?**

.....

.....

.....

**Qui devra participer à l'organisation ? Quelles autorisations seront à demander ?**.....

.....

.....

**Si des difficultés surgissent quel est votre « Plan B » ?**.....

.....

.....

.....

Le guide de Musée réalise **la médiation culturelle**. Elle consiste à expliquer d'une manière ou d'une autre la signification d'une œuvre d'art. Mais une œuvre d'art n'a pas une seule signification, les arts plastiques suscitent librement des idées multiples. Par ailleurs, les œuvres du passé pouvaient être comprises en leur temps grâce à des connaissances que nous avons perdues. Enfin l'art classique, l'art moderne et l'art contemporain, qui redéfinissent chaque fois l'art différemment, font que la signification des œuvres est à trouver en poursuivant des stratégies différentes.

La médiation culturelle existe depuis le 17ème siècle où des séances de commentaires d'œuvres étaient organisées dans la première école d'art créée sous Louis XIV : l'Académie royale de Peinture et de Sculpture (1648). Mais c'est seulement à la fin du 20ème siècle qu'elle se tourne vers tous les publics, et pas seulement vers les amateurs d'art. Ainsi, pour pouvoir intéresser les enfants, les adolescents, le public familial ou touristique qui fréquente rarement les Musées, de nombreux médiateurs culturels ont recours à la construction de leur commentaire **sous forme d'enquête**, afin de créer un suspens qui capte l'attention, le public étant conduit de questions en questions jusqu'à l'interprétation révélant la solution des énigmes.

## RÔLE 2 : FICHE-PROJET

Œuvre choisie (titre, auteur) : .....

Modalités de travail pour remplir la grille de recherche (Les 5 premiers questionnaires peuvent être remplis en équipe).

Individuellement,

un travail coopératif, où vous vous répartissez les questionnaires

un travail collaboratif où les membres de l'équipe enrichissent tous les questionnaires.

- élève 1 : .....

- élève 2 : .....

- élève 3 : .....

		X	>	>>	+
	_____				
<b>M</b>					
<b>LI</b>	_____				
<b>M</b>	_____				
<b>LI</b>					
<b>M</b>					
<b>C</b>					