

OLYMPIADE CULTURELLE

Création d'un musée virtuel
avec une classe de seconde

Atelier animé par **Marie-Amélie Jouassin**, chargée de mission auprès de l'Inspection, Versailles, **Sophie Lemahieu**, conservatrice Département mode et textile, musée des Arts Décoratifs de Paris, **Marine Pillaudin**, IA-IPR en charge de l'histoire des arts, Versailles

3 QUESTIONNEMENTS AU CŒUR DE L'ATELIER

- Comment amener les élèves à s'interroger sur les principes d'exposition et de monstration des œuvres dans le cadre muséal ?
- Comment l'expérience de la construction collective d'une galerie virtuelle dans le cadre d'une Olympiade culturelle conduit-elle à développer chez l'élève des compétences d'ordre esthétiques, méthodologiques et culturelles ?
- Comment articuler cette démarche à la découverte de la diversité des métiers dans un musée et des parcours de formations associés ?

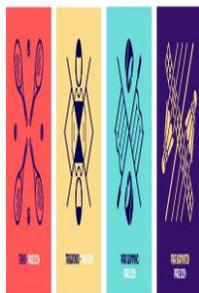
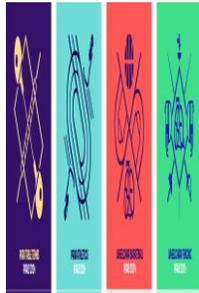
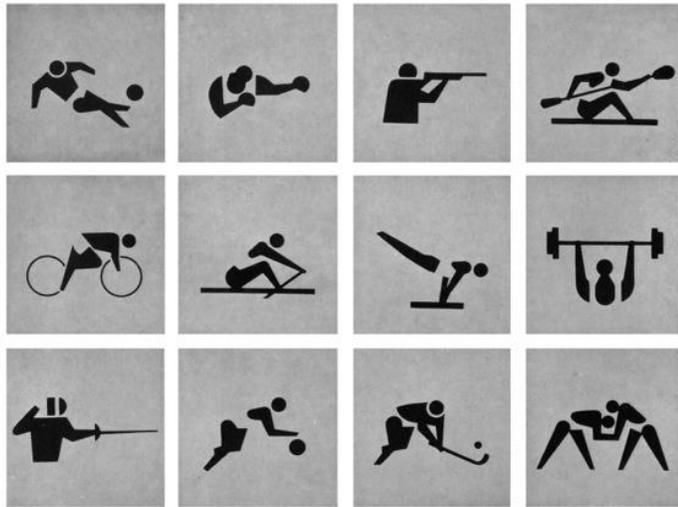


UPHA #2024 *Un musée virtuel* Olympiade culturelle « Art & Sport »

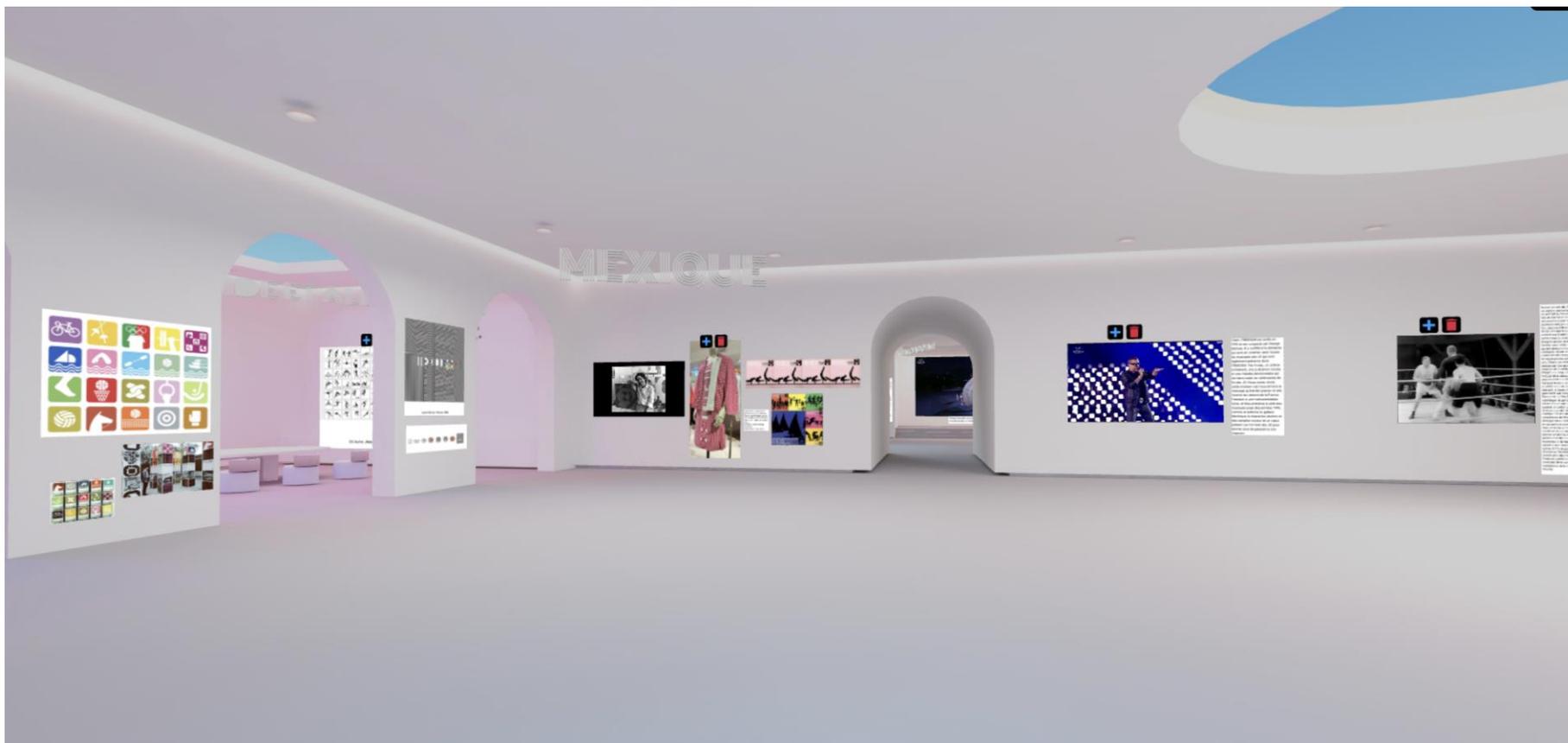
#2nde #Projet collectif

Mélie Jouassin / académie de Versailles

POINT DE DÉPART



Visuels : Yamashita Yoshiro, *Pictogramme Jeux Olympiques de Tokyo*, 1964 ; Philippe Decouflé et Philippe Guillotel, *cérémonie d'ouverture des JO d'Albertville*, 1992 ; Pictogrammes des Jeux paralympiques, Paris 2024 ; Pictogrammes des JO de Mexico, 1968.



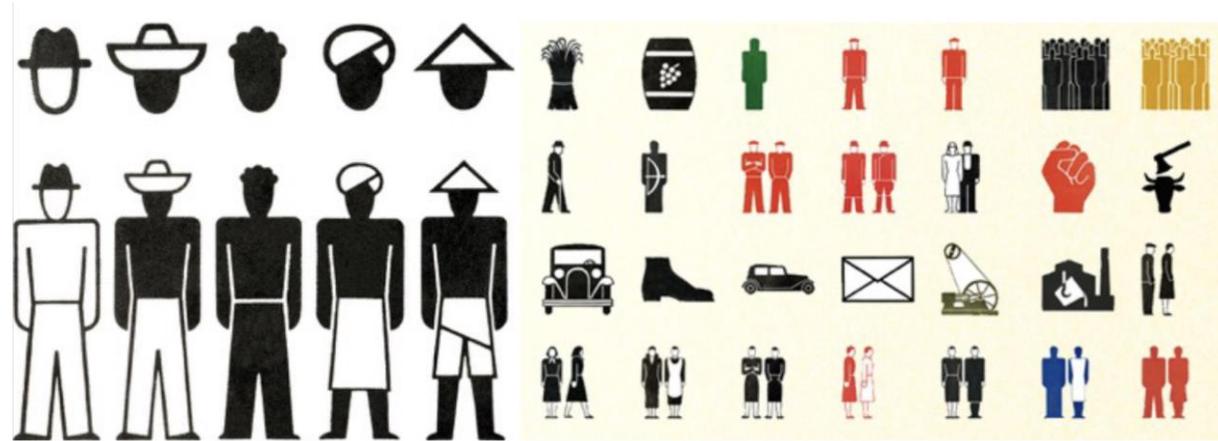
Visuel : capture d'écran musée virtuel « Art & Sport »

OLYMPIADE CULTURELLE & FOYERS CHRONO-GÉOGRAPHIQUES

Période 1 : Des origines des arts au Ve siècle / la Grèce classique



OLYMPIADE CULTURELLE & FOYERS CHRONO-GÉOGRAPHIQUES



Période 4 : Du XIXe au XXe siècle / Moscou & Saint-Pétersbourg



Visuels : Gerd Arntz, isotype et Félix Mooneram ; El Lissitzky (1890-1941), Battez les blancs avec le triangle rouge, 1919. Affiche ; Varvara Stepanova, « vêtement de production ».

OLYMPIADE CULTURELLE & FOYERS CHRONO-GÉOGRAPHIQUES

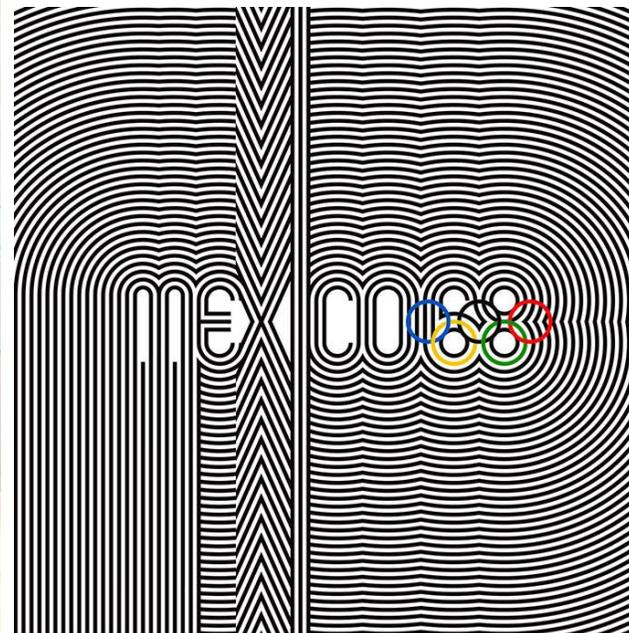
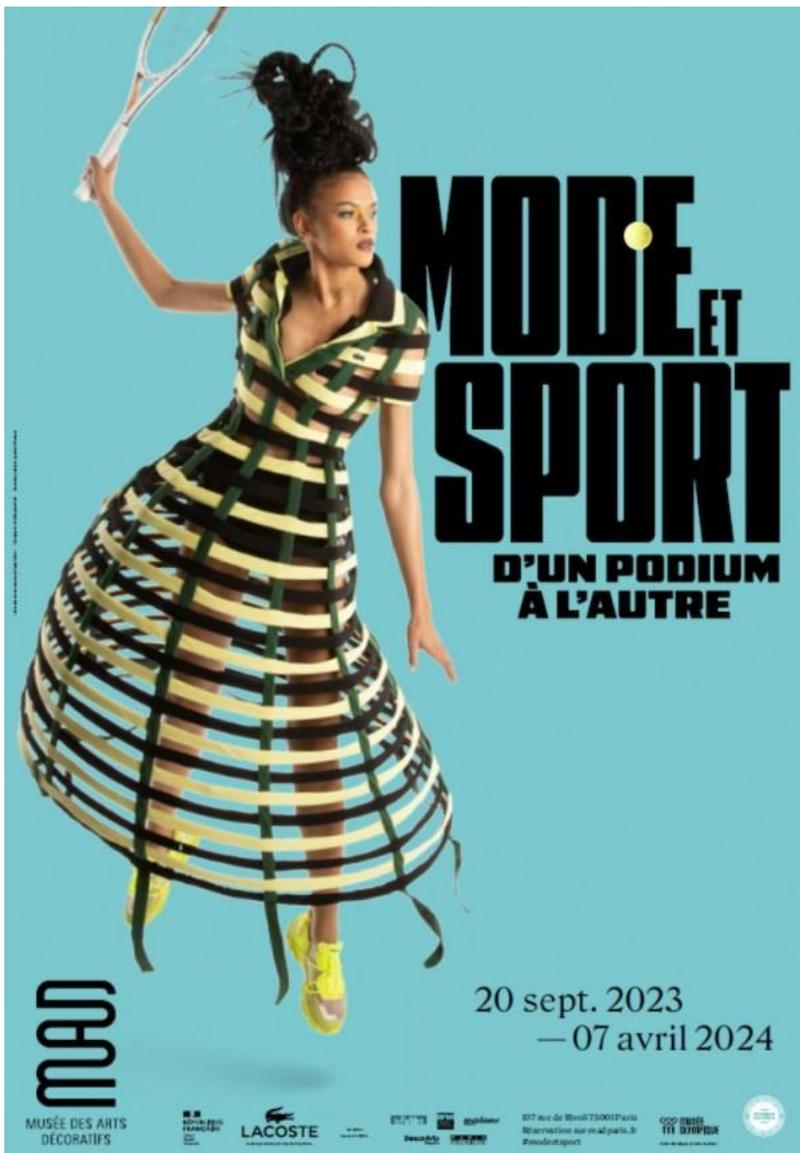
Période 5 : Depuis 1960 /
Londres 1960-1980



Pink Floyd



UN FIL ROUGE



Projet collectif : olympiade culturelle

Projet collectif - cours 1
Projet collectif 2023-2024
Olympiade culturelle
PDF 2023-04-14 14:23:00 (projet collectif)
Image: Logo of the cultural olympiad project.

Projet collectif - cours 2 / peinture et sculpture
À partir des œuvres sélectionnées, réaliser une courte présentation de l'œuvre (carte) et entre 4 et 5 lignes expliquées.

Musée Virtuel

Pour les concepteurs : FraméVR
France
Image: Screenshot of the FraméVR virtual museum interface.

Répartition des pays et salles par groupes
Image: Map showing the distribution of countries and rooms for the virtual museum.

Musée Virtuel / affiches et logos

Logo de Tokyo 2020 et 2020 rappelle le drapeau japonais. Tandis que les couleurs utilisées (rouge, vert, blanc et bleu) rappellent les couleurs du logo des JO. La couleur verte (vert), est rattachée aux branches de l'éventail.

Projet collectif - cours 1
Image: Screenshot of the virtual museum interface showing a gallery.

Projet collectif - cours 2 / peinture et sculpture
Image: Handwritten notes and sketches related to the project.

Les logos des jeux olympiques d'Atlanta et de Melbourne
Image: Logos for the Atlanta and Melbourne Olympic Games.

Image: Logo for the Helsinki 1952 Olympic Games.

Image: Logo for the Tokyo 2020 Olympic Games.

Musée virtuel / mode

Image: Fashion design sketches and fabric swatches.

Musée virtuel / sculpture et peinture

Image: Sculpture and painting projects.

Musée virtuel / photographie et cinéma

Image: Photography and film projects.

Musée virtuel / Musique

Image: Music projects and recordings.

Musée virtuel / cérémonies d'ouverture des JO

Image: Opening ceremony recordings.

Musée virtuel / arts narratifs (BD et illustration)

Image: Comics and illustrations.

Sport et arts

Dans l'antiquité puis à l'époque moderne, le sport a inspiré des artistes. Depuis un codex aztèque du XVI^e siècle jusqu'à une œuvre très contemporaine, à travers six œuvres et six sports, la série propose une petite anthologie des rapports entre sport et arts plastiques.



Boccioni, Dynamisme d'un cycliste
L'alliance de l'homme et la machine



Gustave Caillebotte, Canotiers ramant sur l'Yerres
Allégorie de l'ère industrielle en marche



Codex Borgia, le jeu de balle aztèque



Laurent Perbos, le plus long ballon du monde



L'HISTOIRE PAR L'IMAGE

NOUVEL ÉCLAIRAGE SUR L'HISTOIRE

Lettr

THÉMATIQUES ▾
MOTS-CLÉS ▾
PÉRIODES ▾
RECHERCHE FILTRÉE

Accueil > Albums > Sport et photographie

SPORT ET PHOTOGRAPHIE

Dès les années 1880, le grand physiologiste Étienne-Jules Marey utilise la photographie pour étudier l'époque, on assiste également aux premiers reportages sportifs publiés dans des revues.



LES PREMIERS REPORTAGES PHOTOGRAPHIQUES SPORTIFS

Dès 1880, il n'est pas rare que, pour tester les possibilités des émulsions rapides au gélatino-bromure d'argent (une émulsion à la fois plus sensible et favorable à la prise de vue en extérieur), des...



LA DÉCOMPOSITION DU MOUVEMENT

La technique de la photographie offre aux scientifiques des possibilités nouvelles. A partir des années 1870, le Français Étienne-Jules Marey (1830-1904) et dans son sillage l'Américain Eadweard Muybr...



LES PREMIÈRES COMPÉTITIONS AUTOMOBILES

C'est dans les deux dernières décennies du XIX^e siècle que débuta l'essor de l'automobile. Rendus audacieux par les prodigieux progrès de la science et de la technique, des inventeurs rival...




Art et Olympisme

Gestes, corps, mouvements

Corpus artistique

Inspection d'Académie
Inspection Pédagogique Régionale
ARTS PLASTIQUES

Yaacov AGAM, Message of Peace, 1988, sérigraphie, 101,5 x 78 cm



Analyser
Apprendre
Transmettre
Jouer
Voir
Upopi ?

Upopi #47 : Sport et Cinéma

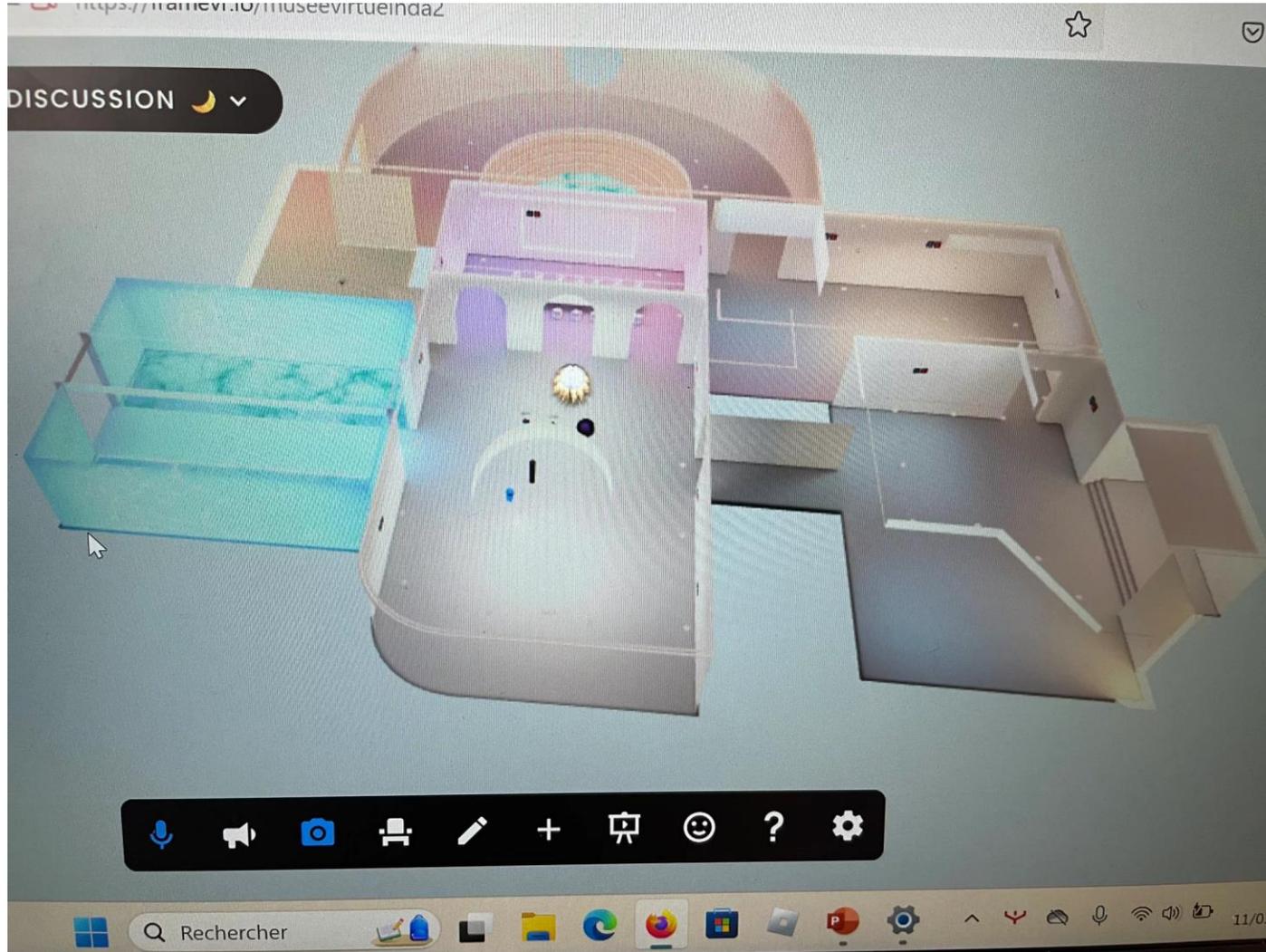
Ciclic Centre-Val de Loire et Upopi se mettent dès-à-présent à l'heure des Jeux olympiques et paralympiques de Paris 2024 avec un numéro de rentrée entièrement dédié à la représentation du Sport au cinéma. Un numéro exceptionnel conçu dans le cadre de l'Olympiade culturelle, et articulé autour d'un grand nombre de contributions inédites aux approches variées : historiques, analytiques, pédagogiques, ludiques... Il y en a pour toutes et tous, alors, faites vos jeux !

Depuis ses origines, et même avant les frères Lumière avec la chronophotographie d'Étienne-Jules Marey, le cinéma a fait du corps des athlètes et sportifs un objet d'étude et de fascination. Et tout au long de son histoire jusqu'à nos jours, sport et cinéma ont cheminé ensemble. Les plus grands sportifs (et désormais les plus grandes sportives) ont eu droit à leur biopic. La captation d'événements sportifs a été la source d'innovations technologiques et d'enjeux de mise en scène, à des fins de grand spectacle. Dans la société comme au cinéma aujourd'hui, le sport est aussi vecteur des changements de notre société.

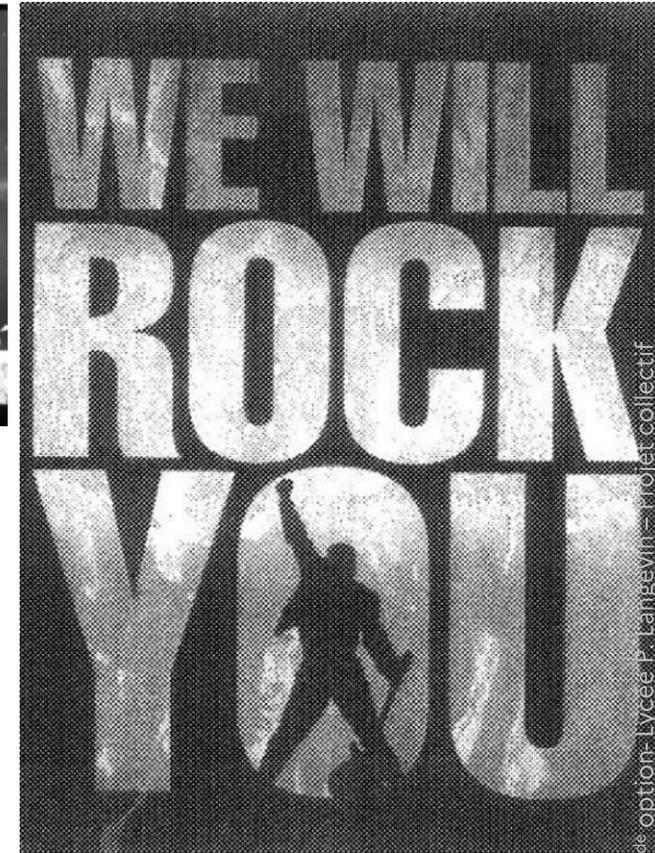
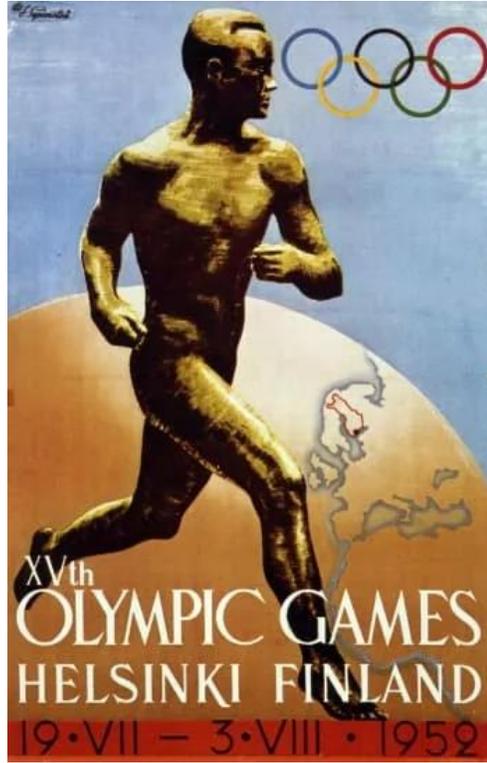
Pour entrer en matière et avoir une vue globale sur le sujet, une frise historique inédite permet de mieux saisir la [représentation du sport à travers l'histoire du cinéma](#). Un texte sensible intitulé [Pour la beauté du geste](#), qui puise dans plus d'un siècle de récits cinématographiques, vient compléter cette introduction générale et historique.



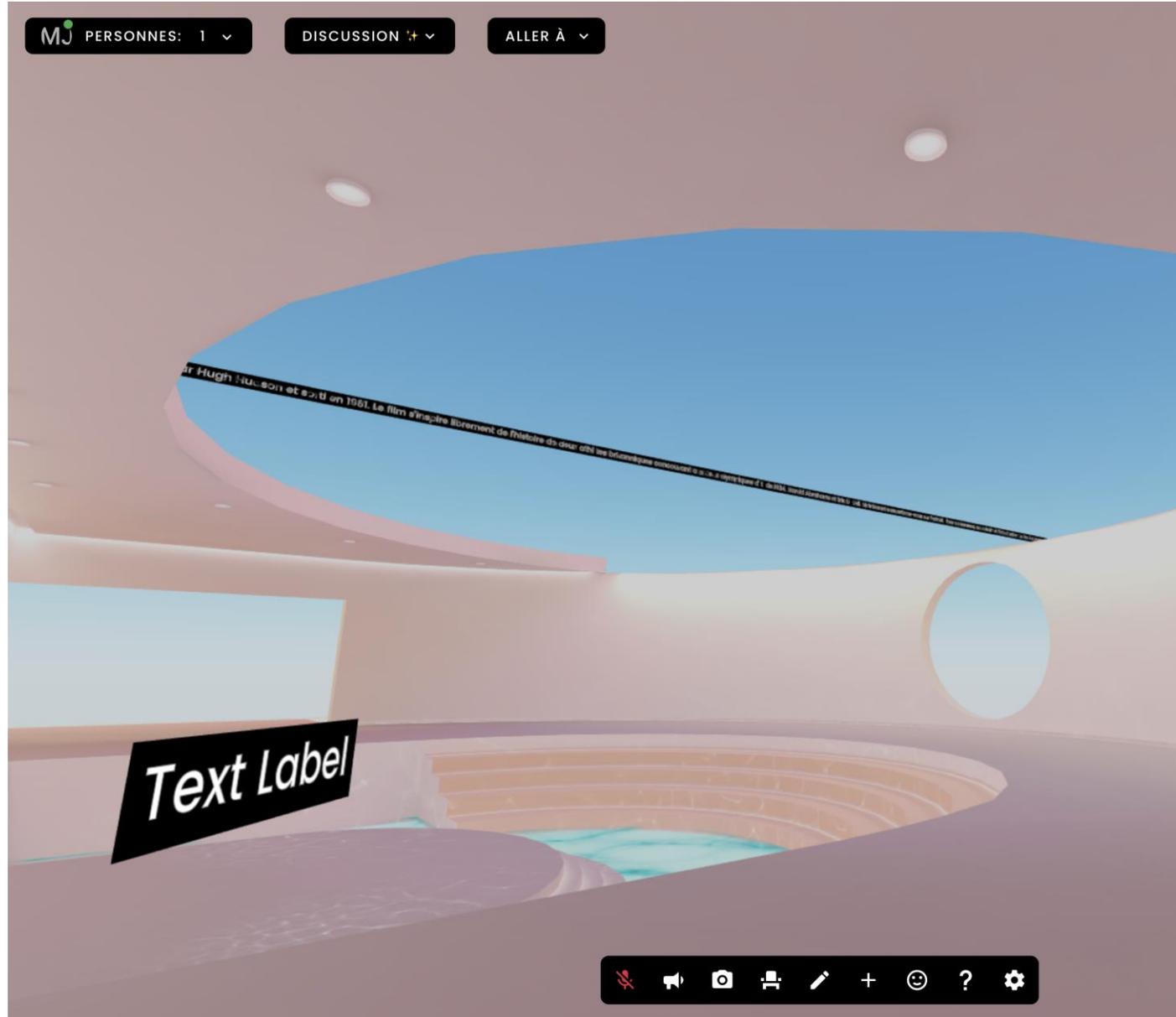
COLLABORONS...CARAMBOLONS !



COLLABORONS...CARAMBOLONS !



DES « ACCIDENTS » CRÉATIFS





Olympiade culturelle au lycée Paul Langevin

- 10 classes de 2^{nde}
- Disciplines et clubs : Français, Latin & Grec, Histoire-géographie, EPS, Histoire des arts, Documentation, Club égalités, Conseil de la Vie Lycéenne, Ambassadeurs de la culture, club cinéma

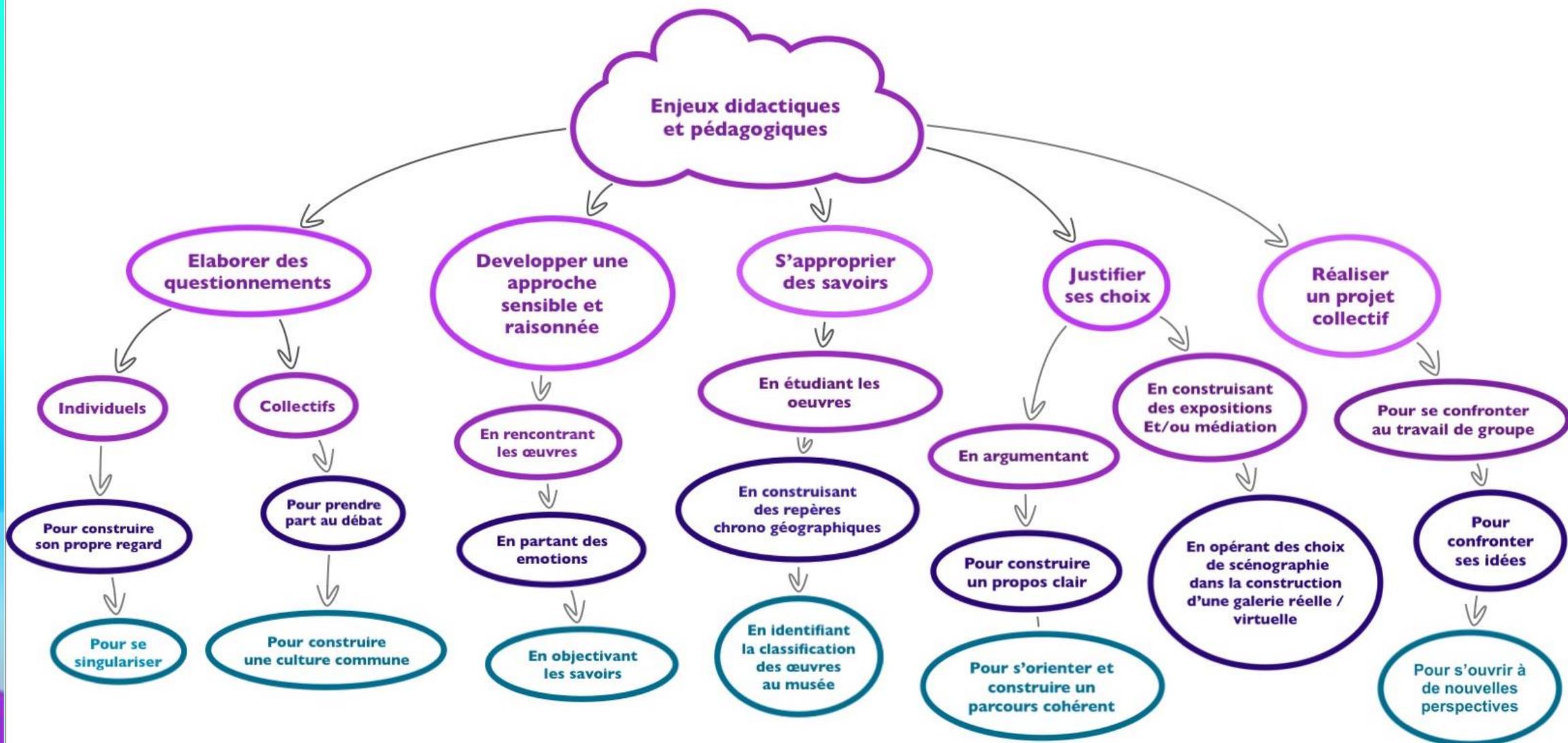
LE MUSÉE « ART & SPORT »



Projection vidéo

3 PISTES DE RÉFLEXION AUTOUR DU PARCOURS DE FORMATION DE L'ÉLÈVE

- Quel(s) rôle(s) du professeur et des équipes dans la construction du projet ?
- Quel retour d'expérience des élèves, le projet suscite-t-il des « vocations » ?
- Quelles mises en perspectives avec les pratiques professionnelles muséographiques envisage-t-on ?



Parcours en Histoire de l'art et métiers de la conservation

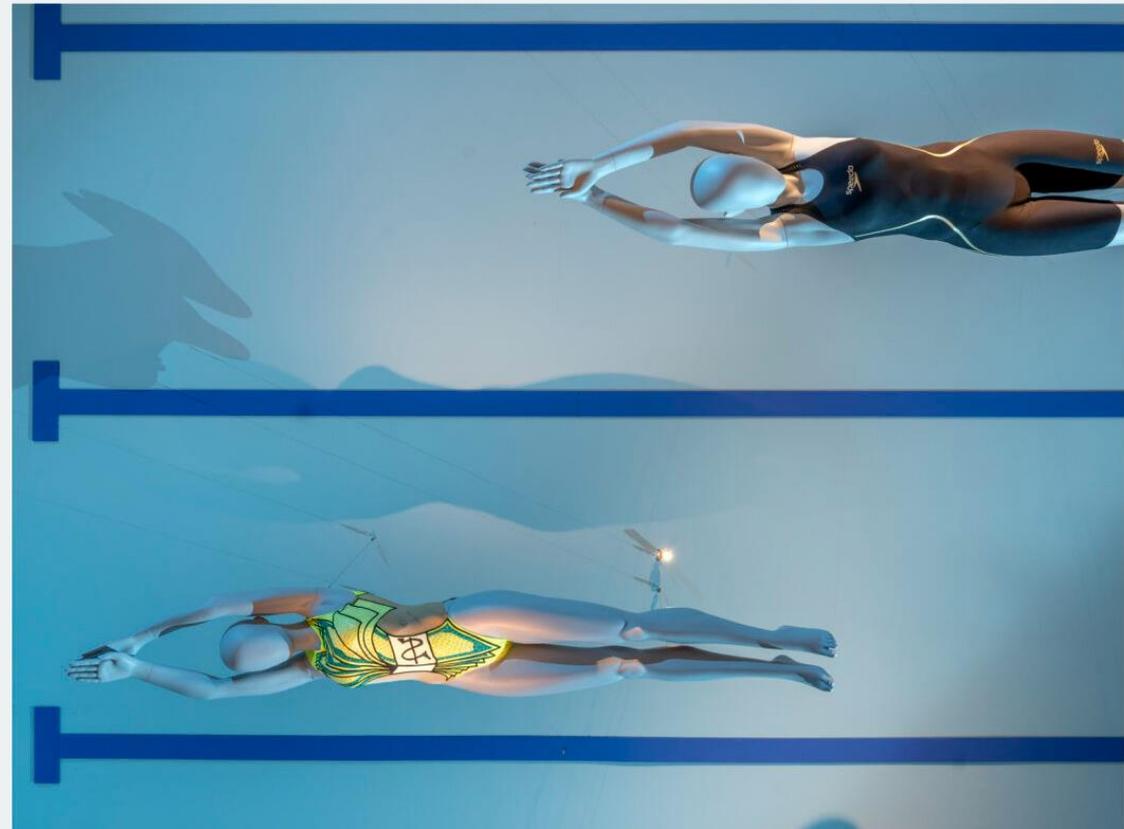


Musée des Arts décoratifs, façade Tuileries, Paris.
Christian Dior, robe *Noces de Figaro*, 1950, musée des Arts décoratifs.



Parcours en Histoire de l'art et métiers de la conservation

- Préservation (conservation préventive)
- Connaissance et recherche
- Accessibilité des collections aux chercheurs extérieurs
- Diffusion auprès d'un public le plus large possible (publications, expositions)
- Enrichissement et acquisitions



Le commissariat d'exposition:
Exemple de *Mode et Sport, d'un podium à l'autre*

- Elaboration d'un sujet
- Recherches préalables
- Choix d'une problématique et d'un discours
- Recherche à la fois théorique et matérielle
- Mise en valeur des collections du musée



Le commissariat d'exposition:
Exemple de *Mode et Sport*, d'un podium à l'autre



Mise en espace du projet :
S'adapter à un espace donné

Le commissariat d'exposition:
Exemple de *Mode et Sport, d'un podium à l'autre*



Mise en espace du projet :
Les échanges avec le scénographe

Le commissariat d'exposition: Exemple de *Mode et Sport, d'un podium à l'autre*



Mise en espace du projet : Graphisme et médiation



Le commissariat d'exposition: Exemple de *Mode et Sport, d'un podium à l'autre*



Des projets de médiation pour faire vivre l'exposition



3 POINTS D'ATTENTION STRATÉGIQUES

- Quels rôles complémentaires jouent le conservateur et le service des publics ?
- Quels dialogues entre le partenaire culturel et les professeurs (avant, pendant, après la visite) ?
- Elèves médiateurs, scénographes, amateurs éclairés, chercheurs, collectionneurs, comment amener les élèves à explorer la multiplicité des parcours ?

A graphic consisting of a rounded, irregular shape with a gradient background transitioning from light blue at the top to purple at the bottom. The word "conclusion" is centered in a dark blue, sans-serif font. The shape is outlined with a thin white border.

conclusion