

DE LA COLLECTION A LA CREATION D'UN MUSEE DE CLASSE

Un projet interdisciplinaire à vivre tout au long de l'année (voire du cycle).

C2 & 3

Collecter, organiser, présenter et donner à voir des objets, des images ou des œuvres.

Phases du projet (à faire vivre en parallèle pour qu'elles se nourrissent mutuellement)	Activités (à explorer, adapter, problématiser pour construire des séances de classe)	Compétences	
		Pilier 5 : Arts visuels	Pilier 1 : Maîtrise de la langue
I. a. Constitution de la collection	<p>a. la collection (à enrichir tout au long du projet) Collecter des objets, des images que l'on aime et que l'on a envie de montrer, de partager</p> <p>b. observation et analyse : * Décrire, analyser plastiquement chaque élément de la collection. * Opérer des tris, des classements dans la collection en choisissant des critères différents (exemples : une couleur / bleu ; une notion/matériau, une opération plastique/ accumulation)</p> <p>c. le thème : choisir des thèmes différents pour compléter la collection (exemple : le portrait)</p>	<p>Des critères esthétiques : Forme, format, couleur, matière Comparaison des éléments entre eux</p> <p>Des critères thématiques : pour différencier les objets</p> <p>Approche d'une grande diversité d'œuvres : / domaines d'expression, / genres, / courants artistiques, / époques, / cultures (programmation de l'année)</p> <p>Education du regard : Approche sensible, cognitive et culturelle des objets et des œuvres</p>	<p>Pilier 5 : Arts visuels</p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire et comparer des images, des objets, des œuvres Se constituer une 1^o culture artistique Développer l'imaginaire et la créativité <p>Pilier 1 : Maîtrise de la langue</p> <ul style="list-style-type: none"> rendre compte d'un travail individuel ou collectif S'exprimer sur les œuvres avec un vocabulaire adapté participer à un dialogue, à un débat : prendre en compte les propos des autres, expliquer son point de vue, rester dans le propos de l'échange. Structurer ses idées <p>Verbalisation : Apprentissage d'un vocabulaire spécifique à la description selon les divers critères abordés</p> <p>Echanges et débats pour sélectionner les objets à exposer, organiser une cohérence d'exposition, décider des contenants (mise en scène)</p> <p>Expliciter une démarche personnelle</p>

b. Enrichissement de la collection :	Enrichir la collection à partir de <i>critères précis</i> par : <ul style="list-style-type: none"> - d'autres objets ou œuvres - Des productions, des créations personnelles ou collectives <i>Inventer, imaginer, créer des collections : dessiner, peindre, modeler</i>	Constitution d'une culture commune : connaître des œuvres, des artistes, des courants artistiques (à mettre en relation) Des séances d'arts visuels qui nourrissent le projet par les références abordées, les productions réalisées, les thèmes développés, les notions traitées	<i>Travail autour des mots désignant des collections et des collectionneurs (préfixe + phile)</i>
II. La question de l'exposition : Donner à voir	Choisir, sélectionner des objets Mettre en valeur Mettre en espace Mettre en relation Mettre en œuvre différentes techniques d'exposition Choisir un lieu Choisir les écrits qui accompagnent l'exposition	Etablir des relations entre les démarches de différents artistes, entre ses propres productions et celles des artistes	Argumenter Développer l'esprit critique Verbaliser, décrire les relations entre les artistes, les œuvres et les productions personnelles Se documenter Elaboration d'objets de communication autour de la collection
III. La notion de musée	Réflexion « muséologique » : recherche autour de la question : qu'est-ce qu'un musée, à quoi sert-il ? Le cabinet de curiosités. Rencontre et discussion avec des personnes des structures des musées, visites de différents musées, comparaison des mises en espace	Aborder les notions de conservation, d'exposition, de patrimoine Aborder l'histoire des musées Histoire des arts : aborder une époque par le biais des cabinets de curiosités , à travers les arts de l'espace , les arts du visuel et les arts du langage et par le prisme des différents champs disciplinaires.	Ecrire, lire et dire autour du musée (lettres de demande, interview, compte-rendu...) ; description d'expositions, d'objets exposés ; création de cartels

Bibliographie : Claude REYT, Le musée de classe. Une ouverture sur l'imaginaire. Ed. Armand Colin 1988

C Davenne et C Fleurent Cabinets de curiosités éd. de La Martinière

A Giraudeau, Arts visuels & collections éd. Scérèn CRDP Poitou-Charentes

Site de la BNF : (bibliothèque nationale de France) qui propose des jeux de mots ou autour du bestiaire fantastique

<http://expositions.bnf.fr/bestiaire/pedago/index.htm>