

OUVERTURE

GÉNÉRALE

du nouveau lieu

EXPOSITION

GÉNÉRALE

de la Collection

Fondation *Cartier*
pour l'art contemporain

guide
pédagogique

Sommaire

Édito	3	Comment constituer une collection?	70
<hr/>		<ul style="list-style-type: none">• Présentation• Corpus d'œuvres• Pour aller plus loin• Glossaire• Axes pédagogiques	
Présentation de l'exposition	4	<hr/>	
<hr/>		Boîte à outils pédagogiques	86
Thématiques	5	Plan de l'exposition	87
Être nature	6	Astuces de visite	88
<ul style="list-style-type: none">• Présentation• Corpus d'œuvres• Pour aller plus loin• Glossaire• Axes pédagogiques		Bibliographie	89
Machines d'architecture	22	Références en tous genres	89
<ul style="list-style-type: none">• Présentation• Corpus d'œuvres• Pour aller plus loin• Glossaire• Axes pédagogiques		<hr/>	
Un monde réel	38	Informations pratiques	91
<ul style="list-style-type: none">• Présentation• Corpus d'œuvres• Pour aller plus loin• Glossaire• Axes pédagogiques		Tarifs	92
Making Things	56	Réservations	92
<ul style="list-style-type: none">• Présentation• Corpus d'œuvres• Pour aller plus loin• Glossaire• Axes pédagogiques		Accessibilité	92

Édito

Depuis sa création en 1984, la Fondation Cartier pour l'art contemporain s'est donnée pour mission d'élargir l'accès des publics à la création contemporaine, dont elle explore les multiples formes. Elle offre aux artistes du monde entier un cadre d'inspiration et d'expression, un terrain d'expérimentation et une visibilité internationale grâce à une programmation singulière et audacieuse.

Soucieuse des enjeux d'accessibilité, la Fondation Cartier pour l'art contemporain met un point d'honneur à répondre aux attentes de tous, afin que chacun s'y sente pleinement à sa place et légitime.

Dans le cadre d'*Exposition Générale* — qui inaugure les nouveaux espaces de l'institution — ce guide pédagogique s'adresse aux membres du corps éducatif. Il a pour vocation d'aider à la préparation d'une visite de l'exposition, ensuite prolongée par des activités didactiques et ludiques.

Ainsi, des outils tels que des bibliographies et glossaires, ainsi que des axes et exercices pédagogiques sont ici mis à disposition pour mieux appréhender l'exposition avec sa classe.

Bonne visite!

Présentation de l'exposition

Exposition Générale retrace quarante ans de création contemporaine internationale à travers des œuvres emblématiques et des fragments d'expositions qui ont marqué la programmation de la Fondation Cartier pour l'art contemporain depuis sa naissance en 1984. Reflet de l'histoire de l'institution et de son ouverture au monde, elle met en lumière les lignes de force de sa Collection qui s'est constituée au fil de cette programmation.

L'exposition emprunte son titre aux expositions organisées par les Grands Magasins du Louvre dès la fin du XIX^e siècle, dans le bâtiment haussmannien qu'occupe aujourd'hui la Fondation Cartier, édifié à l'origine pour la première Exposition universelle de 1855. Rassemblant objets et marchandises de tous horizons, ces événements ont participé à l'élargissement du champ culturel et à la circulation de nouveaux savoirs. Prolongeant cet héritage, le projet architectural de Jean Nouvel renouvelle l'usage du lieu et offre un terrain de réinvention des possibles de l'exposition. La mise en espace, conçue par le studio Formafantasma, cite dans sa matérialité l'histoire des dispositifs de monstration. Elle explore et réactualise la dimension sociale et expérimentale de ces manifestations commerciales qui ont accompagné l'évolution des pratiques muséales.

Organisée autour de quatre grands ensembles thématiques, *Exposition Générale* propose d'établir un état des lieux de la création contemporaine qui réinterprète le modèle de l'encyclopédie muséale:

- Un laboratoire architectural éphémère (*Machines d'architecture*)
- Une réflexion sur les mondes vivants et leur préservation (*Être nature*)
- Un espace d'expérimentation des matériaux et des techniques (*Making Things*)
- Des récits prospectifs mêlant science, technologie et fiction (*Un monde réel*)

En périphérie de ces expositions thématiques, d'autres ensembles et présentations d'œuvres dévoilent les trajectoires et démarches individuelles ou collaboratives d'artistes de la Collection.

Enfin, *Exposition Générale* investit l'environnement urbain et patrimonial de la Fondation Cartier. La place du Palais-Royal ainsi que la galerie Valois, passage souterrain qui reliait autrefois le métro aux Grands Magasins du Louvre, accueillent des interventions artistiques qui prolongent la transparence du lieu et étendent l'exposition à l'échelle urbaine.

La Fondation Cartier fait de cette exposition un lieu de fabrique collective de nouveaux récits, formes et connaissances au cœur de la ville.

«C'est là le rôle fondamental des institutions comme la Fondation Cartier: participer activement aux changements culturels et identitaires, en montrant l'image d'une planète qui n'est plus dominée ni par l'Occident, ni par une vision anthropocentrique.»

Grazia Quaroni,
co-curatrice d'*Exposition Générale*
et directrice de la Collection de la Fondation Cartier

Thématiques

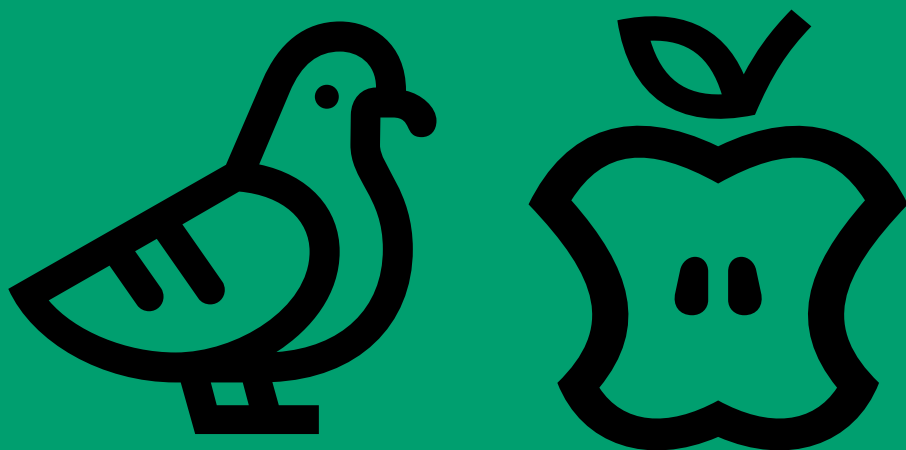
Cette section a été élaborée de façon à vous présenter *Exposition Générale* de façon succincte pour que vous puissiez vous en saisir et l'explorer ensuite avec vos élèves.

Ainsi, pour chacune des thématiques, des ressources (présentation, corpus de quatre œuvres adaptées au cadre scolaire, pistes de réflexion, glossaire) mais aussi des axes pédagogiques adressés à chaque cycle sont mis à votre disposition.

Être nature

Être nature invite les élèves des cycles 1 à 5 à repenser leur relation au vivant en remettant en question la vision anthropocentrée qui consiste à placer l'être humain au centre du monde. A travers une pluralité d'artistes et de médiums, cette thématique de l'exposition déroule des récits ancrés dans des territoires et cultures variées, révélant la richesse des représentations de la nature et les liens profonds qu'elles entretiennent avec des enjeux écologiques, spirituels et philosophiques. *Être nature* propose une vision à la fois esthétique et politique de la forêt envisagée comme un monde où les êtres humains et non humains cohabitent sur un pied d'égalité. En dévoilant des écosystèmes et en proposant un regard renouvelé sur la nature, elle ouvre de nouvelles voies porteuses de sens qui dépassent les frontières entre les vivants.

Cet axe propose une approche interdisciplinaire et transversale des enjeux liés à l'environnement pour développer chez les élèves une conscience écologique, une curiosité artistique et une capacité à penser autrement leur rapport dans le monde. Il constitue un support pertinent pour l'Éducation Artistique et Culturelle et l'Éducation au Développement Durable, démarches éducatives qui favorisent les pratiques artistiques et appréhendent les interactions entre l'environnement, la société, l'économie et la culture.



Corpus d'œuvres

Claudia Andujar

Séries: *A casa, O Reahu, A Floresta et Marcados*, 2021

Tirages jet d'encre
(acquisition 2021)

Membre fondateur de l'ONG brésilienne Comissão Pró Yanomami (CCPY), artiste et photographe suisse vivant à São Paulo, et activiste, Claudia Andujar a joué un rôle fondamental aux côtés du peuple Yanomami, communauté qui vit dans la forêt amazonienne (cf glossaire) dans la reconnaissance de leur territoire par le gouvernement brésilien. Claudia Andujar est aujourd'hui l'autrice de l'œuvre photographique la plus importante dédiée aux Yanomami – portraits, scènes de vie ou sessions chamaniques. Depuis 1971, année où la revue *Realidade* lui commande un reportage sur l'Amazonie, Claudia Andujar est fascinée par le mode de vie de la communauté en Amazonie. Elle décide alors d'abandonner le photojournalisme pour vivre parmi eux, développant des techniques photographiques dans le but de documenter leur quotidien et de capturer les visions décrites par les chamans. Son approche dépasse le simple documentaire ou photoreportage puisqu'elle expérimente aussi dans le champ esthétique en utilisant des lentilles photographiques enduites de vaseline, des filtres de couleur ou des films infrarouges pour créer des images surréalistes chargées de couleurs variées et de forces invisibles. Son œuvre *Urihi-a* capture la vue aérienne d'un *yano*, l'habitation communautaire des Yanomami, dans une forêt rose. Dans la cosmologie Yanomami, l'*urihi* représente la forêt en tant qu'entité vivante liée aux êtres humains, aux non humains et aux esprits. D'autres photographies illustrent le *reahu*, les cérémonies funéraires des Yanomami, au cours desquelles les chamans en transe invoquent les *xapiripë*, des êtres spirituels, tandis que des femmes exécutent des danses rituelles en prélude à la cérémonie. Dans la série *Marcados*, Andujar photographie un par un les membres de la communauté Yanomami munis d'un numéro d'identification lors d'une campagne de vaccination à laquelle elle a participé aux côtés d'une équipe de médecins. L'ambiguïté de ces images réside dans le malaise que crée l'identification numérique des individus, qui n'est pas sans rappeler le tatouage des juifs pendant la Shoah bien que le procédé soit ici, à l'inverse, mis en place pour la survie d'un peuple.



Urihi-a, Catrimani, Roraima, Casa Versao II, 1974, Série A Casa, Collection Fondation Cartier pour l'art contemporain © Claudia Andujar

Bernie Krause & Soundwalk Collective

Night Would Not Be Night Without the Cricket, 2025 Installation sonore *in situ*

En 2023, la Fondation Cartier pour l'art contemporain a acquis pour sa Collection une copie des archives de Bernie Krause, pionnier dans le domaine de la bioacoustique. Ces archives comprennent près de 5 000 heures d'enregistrements sonores réalisés dans la nature, incluant près de 15 000 espèces identifiées. Depuis 1968, Bernie Krause explore le monde vivant à travers sa dimension sonore, s'appuyant sur sa formation de musicien et d'ingénieur du son pour capturer et étudier l'organisation complexe des vocalisations animales, véritables polyphonies naturelles. Aujourd'hui, plus de la moitié des habitats qu'il a enregistrés se sont tus ou ont été profondément transformés par l'activité humaine.

Night Would Not Be Night Without the Cricket est une installation sonore composée à partir de cette archive sonore, développée avec Soundwalk Collective et conçue spécialement pour l'architecture du bâtiment de la Fondation Cartier, place du Palais-Royal. L'installation se déploie en huit paysages sonores, chacun évoquant un biome distinct. En plus de leur approche du son comme une matière tactile et poétique, Soundwalk Collective a conçu le langage visuel et scénographique de l'installation – le design spatial et graphique – pour offrir une expérience immersive multisensorielle, révélant l'équilibre fragile et l'interdépendance complexe du monde naturel. *Night Would Not Be Night Without the Cricket* affirme l'archive comme un témoignage vivant qui donne voix aux écosystèmes aujourd'hui disparus ou menacés. L'œuvre invite à écouter et à se souvenir, à ressentir et à renouer avec les voix de la terre en cours de disparition.



Night Would Not Be Night Without the Cricket, 2025 © Marc Damage

Giuseppe Penone

Il Verde del Bosco, 1988
Frottage de chlorophylle sur toile
(acquisition 1989)

Figure emblématique de l'Arte Povera, mouvement artistique italien né au milieu des années 1960 et prônant l'utilisation de matériaux simples et quotidiens, Giuseppe Penone contribue activement à l'élargissement des pratiques sculpturales. Son travail se caractérise par l'investissement de matériaux pauvres et organiques, porteurs d'une relation sensible au vivant et à la mutation. *Il Verde del Bosco* s'inscrit dans la série des *Verts de Bois* dans laquelle Giuseppe Penone frotte des feuilles sur un tissu posé sur des troncs d'arbres et imprime l'empreinte de l'écorce. Inspiré de Max Ernst, artiste surréaliste, le frottage constitue une technique de relevé d'autant plus fidèle qu'elle conserve non seulement la forme de l'arbre mais aussi sa couleur grâce à la chlorophylle contenue dans les feuilles. A travers le geste de l'empreinte, l'artiste se place ainsi en médiateur de la nature dans le champ de la culture, prélevant et transposant le motif au détriment de le représenter. Dans une perspective organiciste, Penone cherche à révéler à travers sa sculpture – qu'il qualifie de «geste végétal» – les formes, rythmes et temporalités de la nature.



Il Verde del Bosco, 1988, Collection Fondation Cartier pour l'art contemporain (acq. 1989) © Giuseppe Penone / Adagp, Paris, 2025

Solange Pessoa

Miracéus, 2004-2023

Plumes de poulet sur tissu, huiles sur papier
(acquisition 2024)

Solange Pessoa est une artiste brésilienne originaire du Minas Gerais, une région marquée par son histoire industrielle à l'époque coloniale. Dans ses œuvres, elle a souvent recours à des matières organiques d'origine végétale comme animale qui renouveau le type de matériaux utilisés traditionnellement dans l'art (terre, mousse, sang, plume, cuir, graisse). Connectées au vivant et tissant des liens avec certaines formes de spiritualités, ses œuvres convoquent des formes ancestrales souvent circulaires, comme des fossiles ou des motifs cosmologiques, ainsi que des références à l'histoire de l'art précolonial. Elle présente deux ensembles d'œuvres dans *Exposition Générale: Miracéus* et *Sonhíferas*.

L'œuvre *Miracéus*, terme qui signifie «regarder le ciel», est une installation monumentale composée de milliers de plumes d'oiseaux collectées par l'artiste et assemblées de manière régulière pour former un arbre, suspendu au plafond et flottant au-dessus du sol. Cette représentation convoque une lecture animiste du monde. Son architecture fait écho à celle d'un arbre qui se transforme en une structure spirituelle dédiée aux rituels vaudous ou chamaniques où les êtres végétaux et animaux sont porteurs de symboles forts et d'une aura sacrée. Le tronc situé au centre de l'œuvre représente un cordon ombilical reliant le sol et le ciel. *Miracéus* propose une vision panthéiste de la vie, où les éléments naturels sont connectés entre eux et considérés comme des êtres divins qui interagissent avec l'Homme.

Les dessins de la série *Sonhíferas*, réalisés en noir sur un fond blanc, représentent différentes formes de vie animale, végétale et fossile. Évoquant des pictogrammes anciens, la peinture rupestre qui s'exprime sur les parois rocheuses ou la peinture moderniste, les dessins figurent des animaux par des formes abstraites en constante transformation, faisant référence à certains personnages des mythes amérindiens et à la formation des espèces. Certaines d'entre elles, situées entre le végétal, l'animal et le minéral, sont difficiles à identifier et suggèrent des espèces disparues, en voie de disparition ou des fossiles qui restent à découvrir. A travers cette série, Solange Pessoa nous invite à repenser notre relation avec la terre, ses habitants non-humains et l'histoire des origines de l'humanité.



Vue de l'exposition Exposition Générale, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, 2025, Solange Pessoa, *Miracéus*, 2014-2018 © Solange Pessoa. Photo © Marc Dommage

Pour aller plus loin: la distinction «Nature et culture»

La distinction entre nature et culture est l'un des fondements de la pensée occidentale moderne. La nature y est perçue comme un domaine objectif, universel et extérieur à l'Homme, tandis que la culture désigne l'ensemble des productions humaines: langage, société, symboles, techniques. A partir du XVII^e siècle, cette opposition se formalise en Europe sous l'impulsion du mathématicien et philosophe français Descartes, influencé par la révolution copernico-galiléenne qui consacre le système héliocentrique, renversant l'idée selon laquelle la Terre serait au centre de l'Univers. Dans cette perspective, la nature devient un mécanisme régi par des lois physiques que la raison humaine peut connaître et maîtriser. De surcroît, l'Homme se prétend désormais «maître et possesseur de la nature», ce qui lui octroie le droit de la façonner et de l'exploiter à son usage. Les philosophes des Lumières prolongent cette vision en affirmant une raison universellement partagée, autonome, affranchie du pouvoir divin et des instances surnaturelles, et capable d'imposer une action civilisatrice sur une nature-objet. Cet héritage façonne aujourd'hui notre manière de concevoir le monde, influençant la pensée scientifique, les politiques environnementales, mais aussi notre rapport à l'autre.

Or, cette dichotomie – que l'on pourrait croire universelle – est en réalité le produit d'un système de pensée spécifique, que l'anthropologue Philippe Descola appelle «naturalisme». Ce dernier repose sur l'idée que seuls les humains possèdent une intériorité (pensée, subjectivité, âme), tandis que tous les autres êtres vivants (plantes, animaux) ne relèveraient que de la physicalité, d'une matière sans conscience. Dans ce cadre, les sociétés non occidentales sont souvent décrites comme «proches de la nature», comme si elles étaient restées en-deçà du seuil de la civilisation. Mais à partir des années 1990, des anthropologues comme Bruno Latour, Eduardo Viveiros de Castro ou Tim Ingold remettent en cause ce partage entre nature et culture. Pour Descola, cette opposition ne s'impose pas dans toutes les sociétés: chez les Achuar d'Amazonie, avec qui il a longuement travaillé, il n'existe pas de mot pour «nature». Humains et non-humains forment un continuum d'existants, partageant souvent une même intériorité et entretenant des relations sociales, rituelles ou affectives.

Dans son ouvrage *Par-delà nature et culture* (2005), Descola identifie quatre grandes ontologies (ou façons d'organiser le monde): le naturalisme (propre à l'Occident), le totémisme, l'animisme (présent chez de nombreux peuples amérindiens) et l'analogisme. Chacune repose sur une manière différente d'articuler physicalité et intériorité entre les êtres. Cette pluralité des ontologies appelle à une révolution conceptuelle: il ne s'agit plus de classer les sociétés selon leur distance à la «nature», mais de reconnaître la diversité des manières de composer le monde.

Dans un contexte de crise écologique mondiale, repenser la séparation entre nature et culture devient urgent. Comme le souligne Descola, notre avenir dépend de la manière dont nous redéfinirons notre rapport au vivant. Mieux comprendre les cosmologies non occidentales ne relève donc pas seulement d'une curiosité anthropologique: c'est un impératif éthique, politique et scientifique, à l'heure où l'humanité doit inventer de nouveaux modes de coexistence avec les autres vivants et avec elle-même.

Glossaire

Animisme: l'animisme a été défini comme une croyance selon laquelle des choses naturelles et surnaturelles non humaines (animaux, plantes ou objets) possèdent une «âme» et des intentions semblables à celles de l'Homme. Selon l'anthropologue Philippe Descola, l'animisme est un des quatre modes d'identification parmi les sociétés humaines qui permettent de définir les relations entre humain et non humain. Dans l'animisme, l'intériorité ou la subjectivité est la même pour tous les vivants et non vivants, mais l'aspect physique est différent. Il s'oppose à la conception «naturaliste» du monde qui sépare les êtres humains des autres animaux et des plantes.

Anthropocentrisme: l'anthropocentrisme (du grec «anthropos», homme et «kentron», centre) est une doctrine philosophique ou attitude qui place l'Homme au centre de l'univers et qui considère que toutes autres formes de vie existent pour servir les besoins humains. L'anthropocentrisme est profondément enraciné dans de nombreuses sociétés et cultures occidentales. Il a été renforcé par des croyances religieuses et des conceptions philosophiques qui accordent une importance particulière aux humains en tant que création d'une divinité ou en tant qu'êtres rationnels et moraux. Les détracteurs de l'anthropocentrisme soulignent, quant à eux, que cette perspective ignore la valeur des autres êtres vivants et de la nature.

Arte Povera: l'Arte Povera est un mouvement artistique d'avant-garde apparu en Italie dans les années 1960 qui incarne une défiance vis-à-vis de la société de consommation. Le nom «Arte Povera» fait référence aux matériaux simples utilisés par les artistes du mouvement, c'est à dire des éléments naturels ou de récupération tels que les chiffons, les objets recyclés, le bois ou le plastique. Son objectif était de s'opposer aux conventions de l'art traditionnel et d'élaborer un langage capable d'appauvrir l'œuvre, de la réduire à sa valeur essentielle.

Biome: vaste région géographique qui observe un seul et même climat. La savane ou encore la toundra par exemple.

Colonialisme: le colonialisme est une doctrine ou une idéologie justifiant la colonisation, c'est à dire l'extension de la souveraineté d'un État sur des territoires en dehors de ses frontières

nationales. Cette expansion suppose l'assujettissement d'une nation à une autre, en conquérant et en exploitant son territoire et sa population, souvent en lui imposant sa propre langue, sa culture, sa politique. L'idéologie colonialiste est née en Europe au XIX^e siècle, et se présentait comme une «mission civilisatrice», soit l'idée selon laquelle les pays européens sont de civilisation supérieure et qu'ils doivent civiliser les populations non européennes, non chrétiennes, qualifiées de «barbares». Autrefois symbole de la puissance militaire et économique des peuples qui le pratiquaient, le colonialisme a été finalement reconnu depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale comme une relation inégalitaire s'opposant au droit des peuples à disposer d'eux même, principe de droit international affirmé dans la Charte des Nations Unis de 1945.

Cosmologie: la cosmologie est la discipline scientifique qui étudie l'origine, la structure, l'évolution de l'univers pris dans son ensemble. Du grec «kosmos» (qui signifie «monde ordonné» ou «univers») et «logos» («discours», «étude»), la cosmologie propose des modèles explicatifs relatifs aux phénomènes cosmiques à grande échelle, comme l'expansion de l'univers, la formation des galaxies, des étoiles, ou bien encore de la répartition de la matière et de l'énergie dans l'espace.

Déforestation: la déforestation est un phénomène de réduction ou de disparition des surfaces forestières, le plus souvent provoqué par les activités humaines (agriculture, urbanisation, exploitation des ressources). La destruction des milieux naturels a pour conséquences la menace de la biodiversité, la perturbation des équilibres écologiques et l'accélération du changement climatique. Elle affecte aussi les populations locales ou autochtones dont l'existence dépend directement des écosystèmes, et fragilise les sols, ce qui augmente les risques d'érosion, d'inondation et de désertification.

Documentaire: qui a une visée informative, didactique et contient des éléments factuels. L'approche documentaire s'attache à restituer les apparences de la réalité et se distingue de la fiction. Le documentaire est présenté comme une preuve de l'existence d'un phénomène technique, sociétal (humain ou animal), ou historique, dont il veut établir une description minutieuse, voire en tenter

l'explication. Différents médiums tels que le film ou le livre peuvent être documentaires.

Écosystème: un écosystème désigne un milieu physiquement délimité, constitué de deux composantes qui interagissent. D'une part, le biotope, un environnement physique, géographique, qui possède des caractéristiques propres, comme sa géologie, sa température, son climat ou encore son taux d'humidité. D'autre part, la biocénose, qui désigne l'ensemble des êtres vivants en interaction avec le biotope: il peut s'agir d'animaux, de végétaux mais aussi de micro-organismes ou d'êtres humains.

Ethnologie & anthropologie: l'ethnologie et l'anthropologie sont deux disciplines scientifiques qui étudient la structure, le fonctionnement et l'évolution des groupes humains. L'ethnologie se concentre sur une communauté précise à travers l'étude explicative et comparative de ses particularités culturelles. L'anthropologie, quant à elle, étudie l'Homme dans son ensemble et oriente des recherches comparatives axées davantage sur ses traits physiques, sa nature individuelle ou son existence collective, sa relation physique ou spirituelle au monde, ses variations dans l'espace et dans le temps.

Population indigène: une population indigène est originaire du pays où elle vit.

L'intelligence des plantes: nouvelle approche apparue à l'aube du XXI^e siècle, l'intelligence des plantes désigne la capacité des végétaux à percevoir, mémoriser des informations, apprendre et réagir à leur environnement sans système nerveux. Cette intelligence, non anthropomorphique ou réductionniste, repose sur une cognition relationnelle pensée comme un échange permanent entre l'organisme et l'environnement. Elle redéfinit le rapport entre les règnes du vivant, invite à repenser la notion de sensibilité et les formes d'autonomie et remet en cause les dualismes classiques entre corps et esprit, sujet et objet, humain et non humain. (Quentin Hiernaux, *Du comportement végétal à l'intelligence des plantes*.)

Organique: au sens strict, l'adjectif organique qualifie ce qui a trait aux organes, à leur fonctionnement et à leur activité. Plus largement, il s'agit de désigner ce qui se rapporte à la constitution du vivant.

Ruralité: la ruralité désigne à la fois la réalité des espaces ruraux et l'ensemble des représentations

collectives qui y sont associées. Depuis 2020, l'INSEE définit le rural comme l'ensemble des communes peu ou très peu denses, représentant 88% des communes françaises. Proche de l'idée de mode de vie dans sa dimension anthropologique, la notion renvoie aux différents contenus de l'espace rural tournés vers l'environnement, le patrimoine et le paysage, bien au-delà de l'agriculture. Cette définition marque une rupture avec une vision centrée sur la ville comme norme de référence.

Urbanité: l'urbanité désigne une qualité propre aux espaces urbains, fondée sur la densité et la diversité des faits sociaux. Elle résulte d'une organisation spatiale favorisant les interactions, notamment à travers les espaces publics. Cette dynamique repose sur une double mixité: sociale, par la cohabitation de différentes catégories sociales, et fonctionnelle, par la diversité des usages (habitat, commerce, loisirs).

Yanomami: les Yanomami constituent l'un des groupes ethniques indigènes non-assimilés les plus représentatifs de la région amazonienne, vivant principalement dans le sud du Venezuela et le nord du Brésil. Leur culture repose sur un mode de vie traditionnel étroitement lié à la forêt, qu'ils connaissent et exploitent de manière durable. Peuples nomades en raison de la courte période de productivité de leurs cultures, ils vivent de la pêche, de la chasse et de la cueillette de fruits. Ils cohabitent dans de grands villages regroupant plusieurs familles et sont organisés en clans. Le chef du village, appelé «shaman», joue un rôle central dans la prise de décision et la gestion des affaires communautaires et les relations sociales et politiques se fondent exclusivement sur la parenté et les liens matrimoniaux. Malgré des menaces croissantes – l'exploitation minière illégale, la déforestation et le contact avec des maladies externes – ils ont conservé une organisation communautaire et une relation profonde avec la nature. Aujourd'hui, leur population est estimée à environ 45 000 personnes, réparties en plus de 300 tribus.

Axes pédagogique

Cycle 1 «Balade sonore»

Matières et compétences travaillées

Acquérir le langage oral	Enrichir son vocabulaire et produire des discours variés (autour des thèmes de l'art et de l'environnement); comprendre les sons et les onomatopées.
Agir, comprendre et s'exprimer à travers les activités artistiques	Jouer avec sa voix, explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps et affiner son écoute; repérer et reproduire des sons corporellement ou avec des instruments.
Explorer le monde	Découvrir et appréhender le monde vivant. Nommer et mémoriser les différents éléments qui le composent.

Avant la visite (1 séance de 1h)

Introduire la thématique «Être nature»:

- Au tableau, afficher pêle-mêle des images de végétaux, minéraux et animaux.
- Décrire chacun des éléments un par un en encourageant les échanges.
- En groupe, les classer selon la catégorie à laquelle ils se rapportent.
- Animer l'activité en plaçant des "intrus" dans chacune des catégories.
- Conclure l'activité par une comptine / chanson reprenant les éléments mentionnés précédemment (ex: «J'ai descendu dans mon jardin»).

Introduire les œuvres de l'exposition:

- A partir du corpus d'œuvres de ce guide pédagogique, identifier les éléments naturels que l'on retrouve dans les œuvres (ex: les plumes de *Miracéus*, les feuilles d'*Il Verde del Bosco*...).

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

Pendant la visite (1h)

Découvrir les œuvres d'«Être nature»:

- En général: imaginer les sensations éprouvées si on touchait les œuvres.
Possibilité de constituer une petite matériauthèque et de faire expérimenter ses éléments (ex: des plumes, de l'écorce, de la terre...); devant chacune des œuvres, citer les éléments de la nature qui ont été évoqués en classe et repérer les caractéristiques qui évoquent la nature (couleur, matière...).

- Bernie Krause: imiter les sons de la nature enregistrés par l'artiste sous *Miracéus*.
- Claudia Andujar: raconter l'histoire des yanomamis.

Après la visite (3 séances de 1h)

Séance 1:

Lister collectivement les sons de la nature et les imiter.

Séance 2:

Inventer une histoire sur la base des sons de la nature listés au préalable (exemple: le quotidien d'un personnage Yanomami).

Séance 3:

Enregistrer l'histoire en imitant ou en reproduisant les sons de la nature avec des objets.

Matériel

- Photothèque:
 - Images de végétaux et d'animaux.
 - Images des œuvres de ce corpus.
- Matériauthèque (ex: des plumes, de l'écorce, du bois...).
- Un dictaphone / une application dictaphone sur téléphone.

Cycle 2 «Réinventer mon herbier»

Matières et compétences travaillées

Enseignement moral et civique	Développer la notion de respect environnemental, de soi et du vivant.
Arts plastiques	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes; développer sa créativité; expérimenter différentes techniques.
Français	Participer à des échanges, écouter pour comprendre, dire pour être compris; produire des textes courts; enrichir son vocabulaire.
Sciences	Découvrir le vivant et les phénomènes naturels.

Avant la visite

(1 séance de 1h30 + option visionnage d'un film de 1h40)


Introduire la thématique «Être nature»

- Introduire la notion de «nature»:
 - Demander aux élèves de définir ce qu'est la nature.
 - Activité de transition: tour à tour, désigner sa fleur préférée et définir ensemble les conditions dans lesquelles elles poussent.
- Introduire la notion de «préservation»:
 - Aborder la notion de préservation de façon positive; sous l'angle du soin.
 - Citer différentes actions qui permettent de prendre soin de la planète.

Introduire les œuvres de l'exposition

- Illustrer la notion de préservation en présentant les œuvres du corpus de ce guide pédagogique (focus sur les œuvres de Solange Pessoa, Giuseppe Penone, Bernie Krause).

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

 Idée de prolongement: montrer le film *Ponyo sur la falaise* d'Hayao Miyazaki.

Pendant la visite (1h)

Découvrir les œuvres d'«Être nature»:

- En général: imaginer les sensations éprouvées si on touchait les œuvres. Possibilité de constituer une petite matériauthèque et de faire expérimenter ses éléments (ex: des plumes, de l'écorce, du bois...).
- Bernie Krause: deviner d'où proviennent les sons enregistrés puis les imiter.
- Giuseppe Penone: deviner la technique utilisée et définir le lieu décrit puis proposer de réaliser un «tableau vivant» en se donnant un rôle (ex: un écureuil, un lapin, un buisson...).

Après la visite

(3 séances de 1h30)

Séance 1:

- Présenter brièvement la notion d'herbier (définition, usage, histoire...).
- Proposer de réfléchir ensemble à comment collecter des plantes sans les cueillir et sans les abimer (ex: en les dessinant, en les calquant, en prenant leur empreinte avec de la pâte à modeler, en frottant une feuille de papier dessus, en les photographiant...). Possibilité de réaliser cette étape en extérieur.

Séance 2:

- En extérieur, exécuter les différentes techniques mentionnées lors de la séance précédente pour collecter des plantes sans les cueillir.
- Regrouper ces créations au sein d'un petit carnet classique ou que l'on conçoit en pliant quelques feuilles de papier cartonné/épais en 2 et en les attachant avec une pince.

Séance 3:

- Écrire le nom de chaque plante et la décrire par un adjectif spécifique.
- En groupe, montrer sa plante favorite et expliquer pourquoi brièvement.
- Possibilité d'accrocher les créations dans la salle de classe.

Matériel

- Photothèque des œuvres du corpus.
- Materiauthèque (ex: des plumes, de l'écorce, du bois...).
- Option 1: des carnets.
- Option 2: des feuilles de papier épaisses et des pinces.
- Des crayons, des stylos, des feutres, du calque, de la pâte à modeler, un appareil photo et une imprimante.

Cycle 3 «(D)écrire la nature»

Matières et compétences travaillées

Français	Rédiger des textes clairs et structurés; s'exprimer clairement, écouter et comprendre les autres.
Arts plastiques	Développer sa créativité et sa sensibilité esthétique; s'exprimer.
Sciences	Découvrir le monde vivant.
Géographie	Comprendre les enjeux environnementaux.

Avant la visite

(1 séance de 1h30 + option visionnage d'un film de 1h25)

Introduire la thématique «Être nature»

- Introduire la notion de «nature»:
 - Commencer à définir ensemble le concept de nature.
 - Demander à chaque élève de partager un mot décrivant la nature et la façon dont elle est représentée dans les arts; garder une trace des éléments cités.

Introduire les œuvres de l'exposition

- Montrer les œuvres du corpus de ce guide pédagogique:
 - Les comparer avec les caractéristiques citées plus tôt: les œuvres d'art possèdent-elles ces caractéristiques? Lesquelles observe-t-on? Lesquelles sont absentes? Pourquoi?
 - Faire deviner les techniques utilisées et les détailler; montrer qu'elles sont respectueuses de la nature, qu'elles permettent d'en garder une trace en la préservant.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

💡 Idée de prolongement: montrer le film *Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau*, de Gints Zilbalodis.

Pendant la visite (1h15)

Découvrir les œuvres d'«Être nature»:

- En général: imaginer les sensations éprouvées si on touchait les œuvres.
Possibilité de constituer une petite matériauthèque et de faire expérimenter ses éléments (ex: des plumes, de l'écorce, du bois...)

- Bernie Krause: deviner d'où proviennent les sons enregistrés.
- Introduire à nouveau la notion de collecte.
- Giuseppe Penone: rappeler la technique utilisée et définir le lieu décrit puis proposer de réaliser un «tableau vivant» en se donnant un rôle (ex: un écureuil, un lapin, un buisson...).
- Solange Pessoa: imaginer le lieu où pourrait être implanté cet arbre. Possibilité de le dessiner.

Conclure la visite en insistant sur les nombreuses façons de représenter la nature et se demander comment les élèves la représentent.

Après la visite

(3 séances de 1h30)

Séance 1:

- Proposer de fermer les yeux et de se remémorer les sons, les sensations et les émotions éprouvées durant la visite puis de se projeter dans le lieu naturel de son choix. Convoquer les 5 sens: imaginer les odeurs, les sensations physiques (ex: chaleur, matériaux...), les sons...
Possibilité de faire passer à nouveau les éléments de la matériauthèque.
En profiter pour faire un rapide focus sur les 5 sens.
- Réfléchir ensemble aux mots qui permettent de parler, décrire, imaginer et montrer la nature (verbes, adjectifs qualificatifs, noms de la nature).
- Présenter quelques figures de style (la comparaison, la métaphore...) pour donner des idées sur la façon dont on peut décrire la nature aux élèves.
- Commencer à imaginer un court texte permettant de décrire son environnement naturel de la façon la plus réaliste possible.

Cycle 3 «(D)écrire la nature»

Séance 2:

- Poursuivre l'écriture de son texte.

Séance 3:

- Partager les textes. Pour se mettre en condition, fermer les yeux.
 - Option 1: demander à deux enfants d'illustrer simultanément le texte au tableau et comparer ensuite les deux créations.
 - Option 2: proposer à la classe entière d'illustrer le texte simultanément. Possibilité d'accrocher les créations et le texte ensemble dans la classe.

Matériel

- Photothèque des œuvres du corpus.
- Matériauthèque (ex: des plumes, de l'écorce, du bois...)
- Des stylos, des carnets.
- Option 1: un tableau et des craies.
- Option 2: des feuilles A4, des feutres, des crayons.

Cycle 4 «L'art de débattre au collège»

Matières et compétences travaillées

Français	Étudier la langue; participer à un débat; travailler son argumentation.
Géographie	Comprendre les enjeux environnementaux; découvrir un territoire.
Sciences de la vie et de la terre	Comprendre les notions d'écologie et de biodiversité.
Arts plastiques	Découvrir des œuvres et des artistes; développer sa sensibilité esthétique et son esprit critique.
Enseignements pratiques interdisciplinaires	Cultures et créations artistiques; transition écologique et développement durable.

Avant la visite

(1 séance de 1h30 + option visionnage d'un film de 1h25)

Préparer à la visite

- Demander aux élèves de définir le musée et sa fonction, de partager leurs expériences de visites s'ils en ont déjà vécu et d'expliquer ce qu'ils apprécient dans la visite muséale ou au contraire ce qui peut les déranger.
- Activité introductive: Comparer différentes définitions du musée pour ensuite créer la sienne, qui mette en avant ce qui semble être essentiel. Les partager pour ouvrir ensuite à la discussion.


Introduire la thématique «Être nature»

- Introduire la notion de «préservation»:
 - Commencer à définir et à interroger ensemble le concept de préservation (à quels domaines la préservation se rattache-t-elle? Quelles sont les instances qui permettent de préserver? Comment?)
 - Activité optionnelle: Demander à chaque élève de partager une action de préservation qu'il ou elle a menée récemment.

Introduire les œuvres de l'exposition

- Ouvrir la discussion en demandant comment suggérer la préservation à travers les arts.
- Montrer les œuvres du corpus de ce guide pédagogique:
 - Quels sont les sujets abordés? Les thématiques représentées? Comment? Que nous suggèrent les artistes et par quels moyens?
 - De ce que nous montre Claudia Andujar, qui sont les yanomami? Présenter brièvement cette communauté.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

 Idée de prolongement: montrer le film *La Chute du Ciel*, d'Eryk Rocha et Gabriela Carneiro da Cunha.

Pendant la visite (1h30)

Découvrir les œuvres d'«Être nature»:

- En général: se demander comment la thématique de la préservation est représentée, suggérée, intervient.
- Bernie Krause: deviner d'où proviennent les sons enregistrés, de quel type d'environnement ils sont issus. Introduire la notion de collecte et en profiter pour faire brièvement le lien avec les cabinets de curiosité.
- Giuseppe Penone: rappeler la technique utilisée et définir le lieu décrit.
- Solange Pessoa: imaginer le lieu où pourrait être implanté cet arbre. Possibilité de le dessiner.
- Claudia Andujar: comment l'artiste sensibilise-t-elle à la préservation des yanomamis et de la nature? Quelles sont les références auxquelles elle fait appel? Dans l'exposition, quels œuvres traitent également de ce sujet? Les comparer.

Conclure la visite en demandant quelles sont les œuvres qui illustrent le mieux la notion de préservation et expliquer pourquoi.

Après la visite (3 séances de 1h30)

Séance 1:

- Demander de restituer ce que l'on a appris sur la communauté des yanomamis durant l'exposition.
- Proposer d'effectuer des recherches plus approfondies sur cette communauté.

Séance 2:

- Mettre les recherches en commun.
- Expliquer le principe d'un débat et présenter quelques outils d'argumentation.
- Diviser la classe en deux groupes, les opposer et leur demander de penser à des arguments répondant à une question ouverte autour de la préservation et des yanomami (ex: les œuvres de Claudia Andujar permettent-elles de préserver la mémoire des yanomamis? L'art est-il un moyen suffisant pour garantir la préservation des peuples autochtones et de leur environnement?).

Séance 3:

- Mettre en place un débat en assignant un rôle à chaque élève (ex: modération, prise de note du débat...) et les 2 groupes, constitués lors de la séance précédente.
- Option: possibilité de poser un cadre (ex: un journal télévisé, une table ronde...) pour filmer la scène et garder une trace du débat. Proposer aux élèves de ramener des accessoires et tenues adaptées au cadre posé.
- Revenir sur le débat et organiser un vote à main levée pour définir qui est le groupe qui a été le plus convaincant.

Matériel

- Photothèque des œuvres du corpus.
- Des stylos, des carnets.
- Option: une caméra ou un appareil photo de téléphone portable.

Cycle 5 «L'art de débattre au lycée»

Matières et compétences travaillées

Français	Argumenter, exposer, débattre, prendre la parole en public; rédiger des écrits.
Philosophie	Acquérir une réflexion critique en analysant des concepts et en argumentant; développer son autonomie de pensée et notamment des enjeux existentiels, éthiques, politiques et épistémologiques.
Histoire-géographie	Comprendre les enjeux et dynamiques historiques et géographiques; établir des explications et causalités.
Éducation morale et civique	Débattre de questions éthiques et civiques; développer sa réflexion personnelle.
Possibilité de prolongement dans les options suivantes	Histoire-géographie; humanités, littérature et philosophie; langues, littérature et cultures étrangères.

Avant la visite (1 séance de 1h30 + option visionnage d'un film de 1h40)

Introduire la thématique «Être nature»


- Introduire la notion de préservation.
 - Définir ensemble ce qu'est la préservation et comment on y est confronté au quotidien (ex: relations amicales, environnement, santé...)
 - Organiser une discussion philosophique autour de ce thème (ex: comment on s'y prend? En quoi c'est utile?) en remettant en cause les idées qui font consensus et en adoptant une posture volontairement opposée à la morale (ex: mieux vaut consommer des produits éthiques, qui tiennent compte de l'environnement mais ils représentent un certain coût).
 - Conclure la discussion en réfléchissant à des actions de préservation.

Introduire les œuvres de l'exposition

- Ouvrir la discussion en demandant comment illustrer la notion de préservation à travers les arts.
- Montrer les œuvres du corpus de ce guide pédagogique:
 - Quels sont les sujets abordés? Les thématiques représentées? Comment? Que nous suggèrent les artistes et par quels moyens?
 - D'après ce que nous montre Claudia Andujar, qui sont les yanomamis et quelle est leur histoire? Présenter cette communauté et les difficultés vécues. (Option: possibilité d'étudier différents documents présentant cette communauté tels que des cartes, témoignages, récits ou différents

extraits de films sur des communautés autochtones – tels que *Pocahontas* de Disney, *Return to paradise*, de Joseph Ruben, *Apache*, Romain Quirot... - puis commenter et faire ressortir ensemble tous les clichés et stéréotypes qui présentent ces communautés).

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

 Idée de prolongement: montrer le film *Les Colons*, de Felipe Gálvez. Attention, ce film présente des scènes de violence.

Pendant la visite (1h30)

Découvrir les œuvres d'«Être nature»:

- Comment la notion de nature est-elle illustrée? De préservation?
- Activité: individuellement, se demander comment on se représente la nature (couleur, son, lieu, odeur...) et comparer les réponses.
- Partager une brève histoire de la représentation de la nature dans l'histoire de l'art (à la Préhistoire, les natures mortes, les impressionnistes...)
- Focus sur les œuvres de Claudia Andujar: à quels faits historiques fait-elle référence? Comment la communauté yanomami est-elle représentée? Quelles émotions se dégagent de ces photographies?
- Demander aux élèves si, à leur sens, il s'agit de la façon la plus adéquate de dénoncer les violences subies par la communauté. Possibilité d'organiser ce temps de réflexion sous forme de débat mouvant.

Cycle 5 «L'art de débattre au lycée»

- 30 minutes en autonomie: proposer de déambuler en autonomie dans les espaces pour s'approprier le musée.
 - Confier des missions aux élèves: retrouver les autres artistes qui évoquent les yanomamis dans l'exposition. Comment les présentent-ils? Que nous apprennent-ils? Que veulent-ils dire à travers leurs œuvres?
 - Réfléchir individuellement à l'œuvre qui nous touche le plus.

Conclure la visite en demandant aux élèves de partager l'œuvre qui les a le plus touché et d'expliquer pourquoi.

Après la visite (3 séances de 2h + 1 séance optionnelle de 2h)

Séance 1:

- Revenir sur les différentes représentations de la communauté yanomami observées durant la visite et les réactions qu'elles ont suscitées chez les élèves.
- Diviser la classe en petits groupes et leur attribuer une des œuvres citées plus tôt.
- En vue d'un débat, demander à chaque groupe de réfléchir à des arguments qui permettent de démontrer que l'œuvre qui leur a été attribuée est celle qui présente les yanomami et les violences subies de la façon la plus pertinente.

Séance 2:

- Présenter différents outils d'argumentation (ex: la nuance, l'emphase, les exemples, l'opinion...).
- 💡 Idée de prolongement: proposer la lecture du *Pouvoir rhétorique*, de Clément Viktorovitch).
- Mettre en place et animer le débat.
 - (Option: proposer un cadre ludique (ex: un débat télévisé, à la radio...) et le filmer / l'enregistrer).

Séance 3:

- Suite de l'option: réécouter/visionner le débat en s'arrêtant sur les différentes techniques d'argumentation qui ont été employées.
- Proposer d'écrire un court texte permettant de présenter au mieux les yanomamis et les violences subies en mettant en place un cadre ludique (ex: dans un journal, sur les réseaux sociaux...).

- Partager les textes.
- Option: imprimer les textes et les rassembler au sein d'un medium pour que chaque élève en garde une trace.

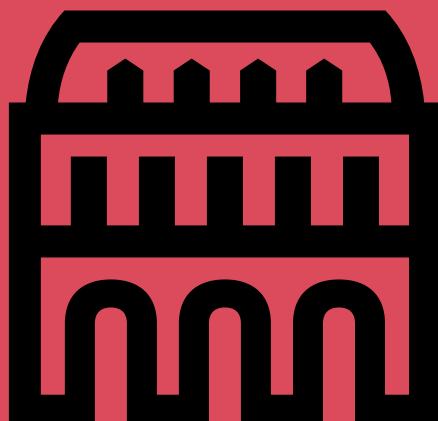
Matériel

- Photothèque des œuvres du corpus.
- Des stylos, des carnets.
- Option: une caméra, un appareil photo de téléphone portable ou un enregistreur vocal.
- Option: une imprimante, des feuilles.

Machines d'architecture

Machines d'architecture agit comme un laboratoire: la thématique invite les élèves des cycles 1 à 5 à vivre une expérience spatiale sensible, à explorer les formes et les usages de l'architecture et à révéler les imaginaires sur leurs manières de concevoir l'espace, de le représenter et de le bâtir. L'architecture est comprise ici comme une machine au sens large: à la fois un outil de conception et un dispositif de pensée, elle montre comment science, art et technique se rencontrent. À la Fondation Cartier, l'espace muséal, réinventé par Jean Nouvel, devient un terrain d'expérimentation et d'invention à part entière: un lieu où maquettes miniatures, modèles utopiques et fragments d'urbanité composent une ville innovante. Cette thématique met en lumière l'interdépendance de l'architecture, de l'exposition et de la création, en façonnant un espace muséal capable de dialoguer avec les bâtiments haussmanniens historiques de Paris et de projeter des transformations futuristes.

L'architecture ne s'emploie pas uniquement à utiliser des procédés techniques: elle constitue un médium de visibilité, un moyen de représentation et de projection, capable d'imaginer d'autres façons d'habiter le monde. Située à la croisée de l'histoire, de l'actualité et des critiques, l'architecture ne cesse de se réinventer politiquement et esthétiquement. Elle structure notre environnement commun aussi bien qu'elle conditionne nos manières de vivre ensemble; en organisant les espaces de rencontre, de circulation et de séparation, elle joue un rôle essentiel dans la construction des liens sociaux. Ce dispositif offre un cadre idéal pour développer des projets d'Éducation Artistique et Culturelle (EAC): il permet aux élèves de découvrir l'architecture comme discipline interdisciplinaire, mais aussi comme outil citoyen. Elle éduque à la citoyenneté en nous apprenant à lire, comprendre et transformer notre environnement.



Corpus d'œuvres

Junya Ishigami

Chapel of Valley, 2016

Maquette à l'échelle 1/7.5.

Bois, acier, peinture (acquisition 2018)

Figure de l'architecture contemporaine au Japon, Junya Ishigami conçoit sa pratique hors des limites du savoir-faire et de la pensée architecturale en proposant des projets qui incarnent la nature en imitant son dynamisme et ses potentialités. *Chapel of Valley* est une reproduction à l'échelle 1/7,5 d'une très haute église en courbes, une chapelle logée dans les crevasses d'une petite vallée de la province chinoise de Shandong. Conçue pour cet environnement spécifique, *Chapel of Valley* épouse les formes du terrain et rend compte de ce mélange des milieux vivants et artificiels, son geste architectural constituant en prolongement direct de l'environnement naturel. Nichée dans les anfractuosités de la vallée, la structure, large de 1,3 mètre, surgit du sol pour culminer à 45 mètres de hauteur. Son entrée étroite contraste avec son élan monumental, tandis que ses parois s'écartent à mesure que l'on pénètre à l'intérieur. Sa traversée engage les visiteurs à prolonger l'expérience de l'environnement et du paysage. Junya Ishigami invente ainsi un nouveau langage architectural basé sur les lois de la nature qui contribue à émanciper l'architecture des limites de son héritage moderne, de ses typologies et de la rationalité constructives. Il ouvre la voie d'un avenir alternatif pour la discipline, où la frontière entre nature et architecture est réduite à son expression la plus ténue.



Chapel of Valley, Collection Fondation Cartier pour l'art contemporain (acq. 2018), Vue de l'exposition Junya Ishigami, Freeing Architecture, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, 2018 © Junya.Ishigami + associates. Photo © Luc Bøegly

Bodys Isek Kingelez

Projet pour le Kinshasa du troisième millénaire, 1997

Bois, carton, carton plume, papier, métal, matériaux divers (acquisition 1998)

Au début des années 1980, l'artiste autodidacte Bodys Isek Kingelez entame l'édification des «extrêmes architectures» ou «supra-maquettes». Réalisée à partir de matériaux recyclés, cette maquette foisonnante réinvente Kinshasa, la capitale de la République Démocratique du Congo (RDC), en y intégrant les infrastructures manquantes – stade, école, église, hôpital, gare et université – considérées par l'artiste comme essentielles à l'organisation sociale et au bien-être collectif. Dix ans après l'indépendance de la RDC, le sculpteur Bodys Isek Kingelez utilise ce qu'il nomme l'«architecture maquettique» pour repenser le rôle politique de l'espace public et de ses structures utilitaires. Projetant le futur utopique de Kinshasa, l'artiste donne forme à un imaginaire politique et esthétique et positionne l'urbanisme comme une force transformatrice capable de répondre, dans un contexte postcolonial, aux enjeux sociaux d'égalité et de justice. Matérialisant une alternative à la capitale congolaise embrassant un éclectisme vecteur d'espoir, Kingelez nous rappelle que la ville est un espace d'invention et d'utopies.



*Projet pour le Kinshasa du troisième millénaire, 1997 © Bodys Isek Kingelez.
Photo © Cyril Marcilhacy*

Freddy Mamani

Salón de eventos, 2018

Installation in situ, 2025

Bois, peinture, lustre (acquisition 2024)

Architecte autodidacte, Freddy Mamani est le créateur d'un style architectural néo-andin ancré dans la culture aymara, un peuple autochtone de l'Altiplano bolivien. Depuis la fin des années 1990, ses constructions extravagantes, flamboyantes et asymétriques ont façonné l'identité visuelle désormais emblématique de la ville d'El Alto. Elles proposent une nouvelle typologie de bâtiment, le «cholet», une construction à usage communautaire dont la structure est systématisée. S'élevant sur plusieurs étages et surmontés d'une maison qui sert d'habitation à ses propriétaires, ces édifices se distinguent surtout par leurs façades aux couleurs éclatantes qui empruntent leur vocabulaire formel aux cultures précolombiennes et amérindiennes. Cette exubérance extérieure se prolonge dans les intérieurs flamboyants où la profusion des motifs géométriques se mêle aux lustres fantaisistes. Les *salón de eventos*, situés en général au premier étage, sont loués par des familles, syndicats, congrégations et autres associations locales pour célébrer toutes sortes d'événements, jouant un rôle social majeur. Initialement conçu pour l'exposition de la Fondation Cartier *Géométries Sud, du Mexique à la Terre de Feu (2018)*, le *salón* est ici adapté *in situ* dans les nouveaux espaces de la Fondation.

Cette architecture au style vibrant et distinctif possédant, selon Freddy Mamani, «son propre langage, sa propre culture, sa propre identité», a largement contribué au mouvement de reconnaissance des cultures indigènes aymara à l'échelle de la Bolivie, faisant d'El Alto un foyer d'affirmation identitaire.

Transposé en plein cœur de Paris et intégré à l'espace muséal, le *salón* affirme le pouvoir de l'architecture de cristalliser des héritages culturels minoritaires.



Salón de eventos, 2018, Version 2025 © Freddy Mamani. Photo © Marc Domage

Alessandro Mendini

Petite Cathédrale, 2002

Bois, métal, mosaïque de pâte de verre, verre, parfum, son (acquisition 2002)

Visage Archaïque, 2002

Mosaïque de pâte de verre dorée, cristal de Swarovski, pendentif en métal peint, verre, or et velours (acquisition 2002)

Designer et architecte, Alessandro Mendini cofonde en 1976 le studio de design italien «Alchimia» valorisant un design émotionnel, expressif et narratif à rebours du fonctionnalisme moderniste. Au cœur de sa démarche personnelle, on retrouve la spontanéité de l'enfance et un rôle important conféré à l'imagination. Cette église à échelle réduite, qui semble être à la fois issue de toutes les religions ou d'aucune, est un exemple de cette approche. Réalisée en mosaïque par Bisazza, entreprise italienne spécialisée dans la mosaïque, elle est ornée d'une rosace en verre créée par l'artiste Mimmo Rotella, artiste italien associé au mouvement des Nouveaux Réalistes. Elle abrite une idole portant un pendentif précieux, une bande sonore diffusant des chants de moines d'origines et confessions diverses, ainsi qu'un parfum de menthe fraîche. Émanchée de toute fonction religieuse, cette architecture miniature joue avec les codes du sacré, de l'icône et de la décoration, dans un esprit de réappropriation et de réenchantement onirique du design. L'étrange atmosphère qui se dégage de l'œuvre provoque un sentiment ambivalent, entre lucidité et rêverie. Le jeu d'échelle, qui vient troubler la perception du spectateur et le faire douter du réel, est une composante centrale de l'approche postmoderne et joyeusement subversive de Mendini.



Vue de l'exposition *Exposition Générale*, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, 2025, Alessandro Mendini, *Petite Cathédrale*, 2002 © Alessandro Mendini. Photo © Cyril Marcilhacy

Pour aller plus loin: une traversée de l'architecture moderne et postmoderne

Cet axe pédagogique propose d'explorer chronologiquement deux grands mouvements architecturaux du XX^e siècle à nos jours: le modernisme et le postmodernisme. Interrogeant le rapport au monde et la relation à l'autre, les organisations spatiales modernes et postmodernes ont largement influé sur notre manière d'habiter ensemble, de circuler et de vivre en communauté aujourd'hui.

L'architecture moderne – ou modernisme – a permis de créer un nouveau langage fondé sur la rationalité, la fonction et l'industrialisation. C'est à la suite des révolutions industrielles du XVIII^e et XIX^e siècles que ce courant émerge. En effet, une profonde transformation du cadre de vie des sociétés occidentales s'opère alors: d'une organisation rurale à dominante agricole et artisanale, la société bascule vers la commercialisation et l'industrialisation tout en se développant dans les villes. Face à la croissance démographique, l'architecture moderne se doit de répondre à un impératif nouveau: améliorer la qualité de vie des habitants en créant des bâtiments utiles et adaptés à leurs milieux.

Dans ce contexte de transition sociale, économique et technologique, le modernisme marque une rupture volontaire avec les styles traditionnels, académiques et ornementaux hérités du passé. Cette conception nouvelle repose sur deux principes fondamentaux: «Form follows function» (la forme suit la fonction) – formulé ainsi par le penseur Louis Sullivan – et le rejet de l'ornement, jugé contre-productif et nuisible à la rationalité architecturale. Adolf Loos, architecte autrichien, le qualifiait d'ailleurs de «superflue voire criminelle». L'introduction de matériaux tels que le verre, le béton, le ciment, l'acier ou encore la fonte a permis d'envisager une architecture plus rationnelle, simplifiée et orientée vers la fonctionnalité, remplissant ainsi son objectif de proposer des logements salubres, éclairés, à la circulation fluide. Des formes géométriques simples et asymétriques, des lignes épurées, une clarté structurelle, du volume, du minimalisme, la valorisation de la lumière naturelle, un usage intelligent de l'espace et l'esthétique de la machine pour inspiration, sont autant d'éléments qui traduisent cette nouvelle pensée. Des figures majeures comme Gropius (fondateur du Bauhaus),

Mies van der Rohe, Le Corbusier et Frank Lloyd Wright ont porté cette vision qui a profondément influencé la construction, mais aussi l'urbanisme et les arts visuels. Néanmoins, le modernisme a aussi suscité de vives critiques d'ordre social, urbain et esthétique dès les années 1960; notamment, de la part de Charles Jencks, père du postmodernisme.

En réaction au modernisme, le postmodernisme prône un retour à la pluralité des styles et à la narration dans l'idée de favoriser des relations humaines plus riches, égalitaires et inclusives. Il se caractérise par des designs expressifs et uniques, mélangeant les styles de différentes époques, intégrant des ornements, des asymétries, de la couleur et une large gamme de matériaux. En tournant en dérision la formule «Less is more» (Moins, c'est plus) de Mies Van Der Rohe, l'architecte Robert Venturi résume l'esprit du postmodernisme en affirmant «Less is bore» (Moins, c'est ennuyeux).

Plus largement, le postmodernisme questionne la nature humaine, l'innovation et le progrès social. Il interroge les normes esthétiques comme il remet en question la capacité de l'architecture à refléter les identités multiples d'une société, à raconter des histoires partagées, à dialoguer avec les individus et surtout, à restituer la mémoire collective.

Entre rupture et continuité, les ouvrages architecturaux contemporains réagissent aux visions modernistes et postmodernistes. Par ailleurs, les nouveaux enjeux du XXI^e siècle – environnementaux, numériques et sociaux – constituent de nouveaux défis et suscitent de nombreuses interrogations: Comment concevoir des espaces durables, partagés, adaptatifs, capables de répondre à la fois aux besoins de l'individu et aux enjeux collectifs?

Cet axe invite les élèves à passer du rôle d'observateur à celui de penseur-acteur de leur environnement.

Glossaire

Architecture contemporaine: l'architecture contemporaine est par définition l'architecture conçue actuellement; elle se concentre sur la création de bâtiments qui reflètent les besoins et les désirs de la société actuelle. Elle associe arts plastiques, savoirs de la construction et nouvelles technologies électroniques pour servir un but pratique durable, écologique ou éphémère sur du bâti ancien ou nouveau.

Architecture fonctionnaliste: doctrine selon laquelle la forme des bâtiments, du mobilier et des objets doit répondre à une fonction ou un besoin particulier. L'œuvre doit résulter d'une adaptation rationnelle à son usage.

Architecture haussmannienne: courant architectural emblématique de la ville de Paris. Durant le Second Empire, l'empereur Napoléon III fait appel au préfet de la Seine, Georges Eugène Haussmann, pour moderniser Paris. Ce dernier propose d'aérer la ville en perçant de grandes avenues et en érigeant de nouveaux immeubles caractéristiques en pierre de taille. Les travaux se dérouleront de 1853 à 1870.

Bauhaus: mouvement artistique et école fondée en 1919 en Allemagne visant à unir art, artisanat et industrie. Il prône une esthétique fonctionnelle, épurée et rationnelle, rejetant l'ornement superflu. Son impact est majeur sur l'architecture moderne, notamment à travers l'usage du béton, du verre et de l'acier dans des formes géométriques simples.

Design radical: mouvement artistique et architectural né en Italie à la fin des années 1960, autour de l'université de Florence, en réaction au modernisme et à la société de consommation. Il rejette les règles établies du Bauhaus, sans pour autant s'appuyer sur un manifeste structuré. Ce courant utopiste, politique et anticonformiste cherche à redéfinir la notion de beauté à travers une liberté totale dans l'usage des matériaux (bois, plastique, métal, verre, acier etc.). Issu de l'«architecture radicale» décrite par Germano Celant, le design radical a jeté les bases du postmodernisme. Bien qu'éphémère (le mouvement s'essouffle progressivement dans les années 1980), son impact sur le design contemporain reste fondamental.

Éclectisme: attitude philosophique consistant à emprunter des éléments (idées, styles...) provenant

de diverses sources pour constituer son propre système. En architecture, l'éclectisme est une tendance qui consiste à mêler les meilleurs éléments stylistiques sélectionnés à différentes époques de l'histoire de l'art.

Onirique: adjectif utilisé pour désigner quelque chose de relatif aux rêves ou qui semble sorti d'un rêve.

Postmodernisme: mouvement artistique apparu à la seconde moitié du XX^e siècle qui remet en question les théories modernistes et le style international en architecture. Il se caractérise par la combinaison de styles anciens et le retour de motifs du passé.

Postcolonialisme: courant de pensée visant à analyser l'héritage colonial et à renverser son système de valeurs qui impose la domination du conquérant sur les sociétés et les peuples décolonisés. Apparu à la fin du XX^e siècle, ce courant décrit les effets persistants de la colonisation sur les anciens territoires colonisés, par exemple, sur des questions d'identité et de production du savoir.

Urbanisme: ensemble des arts et des techniques qui visent à la construction, l'aménagement et la transformation des espaces urbains pour optimiser le confort, l'usage et l'esthétique, en fonction de critères sanitaires, socio-économiques, politiques ou environnementaux.

Utopie: représentation imaginaire d'une société idéale, opposée aux sociétés réelles imparfaites. Cette construction fictive est souvent jugée comme irréalisable en raison des contraintes pratiques ou matérielles réelles.

Axes pédagogique

Cycle 1 «Ma maison idéale»

Matières et compétences travaillées

Acquérir le langage oral	Enrichir son vocabulaire et produire des discours variés (autour des thèmes de l'art et de l'architecture).
Explorer les solides et les formes planes	Identifier des caractéristiques géométriques, développer le sens de l'espace.
Se familiariser avec les motifs organisés	S'éveiller à l'abstraction.
Agir, comprendre et s'exprimer à travers les activités artistiques	Exprimer des choix; pratiquer le graphisme décoratif; composer avec du volume.
Apprendre en jouant	Comprendre différentes notions par le jeu symbolique et le jeu de construction.

Avant la visite (1 séance de 1h)

Introduire la thématique «Machines d'architecture»

- Activité préliminaire:
 - Introduire la notion d'architecture brièvement.
 - Présenter différents matériaux utilisés dans la construction de bâtiments (ex: le bois, la pierre, la mousse, le fer...).
 - Décrire chacun des éléments un par un en encourageant les échanges.
 - Les faire toucher ensuite afin qu'ils soient éprouvés.
 - Montrer des images illustrant l'utilisation de ces matériaux dans un contexte d'architecture.
 - Conclure l'activité en abordant l'architecture par une autre discipline (ex: lire les *Trois petits cochons*, chanter *Pirouette cacahouète; il était un petit homme qui avait une drôle de maison*).

Introduire les œuvres de l'exposition:

- Montrer des images d'œuvres issues du corpus de ce guide pédagogique qui illustrent la notion d'architecture.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

Pendant la visite (1h)

Découvrir les œuvres de «Machines d'architecture»:

- En général: demander de citer les matériaux évoqués en classe devant chacune des œuvres.
- Freddy Mamani: danser dans la salle de bal.
- Alessandro Mendini: sentir la menthe de la *Petite Cathédrale*.

Après la visite (2 séances de 1h)

Séance 1

Avec de la pâte fimo ou de la pâte à modeler: constituer sa maison idéale en prenant l'empreinte des matériaux présentés plus tôt (ex: prendre l'empreinte de la brique pour imiter sa texture en étalant de la pâte fimo dessus, puis répéter l'opération jusqu'à obtention d'une maison miniature).

Séance 2

- Poursuivre la construction des maisons.
- Pâte fimo: faire cuire les maisons au four.
- Pour aller plus loin: possibilité de décrire la création et son environnement en groupe (ex: motif, répétition, couleur...).

Matériel

- Photothèque:
 - Images de bâtiments.
 - Images des œuvres de ce corpus.
- Matériauthèque (ex: bois, mousse, pierre, fer, brique...).
- Option 1: de la pâte fimo, un four.
- Option 2: de la pâte à modeler.

Cycle 2 «Notre ville idéale»

Matières et compétences travaillées

Enseignement moral et civique	Comprendre les règles collectives; développer le respect de soi et de l'environnement.
Mathématiques	Reconnaître et décrire des formes; utiliser des instruments de mesure; mesurer des unités.
Arts plastiques	Développer sa créativité; expérimenter différentes techniques.
Questionner le monde	Découvrir des objets techniques; se repérer dans l'espace.
Français	Participer à des échanges, écouter pour comprendre, dire pour être compris; enrichir son vocabulaire.

Avant la visite

(1 séance de 1h30 + option lecture d'un livre, 20min)


Introduire la thématique «Machines d'architecture»

- Introduire la notion d'«architecture»:
 - Demander aux élèves de définir ce qu'est l'architecture et le rôle de l'architecte.
 - Activité: tour à tour, désigner un bâtiment que l'on aime bien et expliquer pourquoi.
 - Citer ensemble les matériaux de l'architecture (ex: bois, mousse, brique, verre, ciment...).Selon l'âge, possibilité de constituer une petite matériauthèque et de faire passer les différents matériaux.
- Introduire les outils de l'architecte:
 - Définir ensemble les différentes étapes de la construction et les outils sur lesquels on s'appuie.
 - Expliquer la fonction de la maquette, du plan et selon l'âge, la simulation 3D.

Introduire les œuvres de l'exposition

- Aborder la notion d'architecture en présentant les œuvres du corpus de ce guide pédagogique (focus sur les œuvres de Freddy Mamani et Bodys Isek Kingelez).

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

 Idée de prolongement: lire le livre *Mauvaise herbe* de Thibaut Rassat en le commentant.

Pendant la visite (1h)

Découvrir les œuvres de «Machines d'architecture»:

- Freddy Mamani: réfléchir aux lieux dans lesquels on fait des rencontres.
- Bodys Isek Kingelez: décrire les infrastructures (couleurs, formes...) puis établir la fonction de chacune d'entre elles. Imaginer ensemble qui sont les enfants de la ville du futur de Bodys Isek Kingelez et leur quotidien.

Après la visite

(3 séances de 1h30)

Séance 1:

- En groupe, établir la liste des infrastructures d'une «ville idéale» et les inscrire au tableau (ex: un château, une balançoire, un cinéma...).
- Expliquer ensemble brièvement l'impact de chacune des infrastructures mentionnées sur un quartier (ex: dans un stade de foot, on rencontre des gens qui aiment le foot et qui partagent cette passion).

Séance 2:

- Rappeler les infrastructures qui ont été évoquées lors de la séance précédente ainsi que ce qu'est une maquette.
- Attribuer une infrastructure à chaque élève dans l'idée de la représenter puis de les rassembler pour former une maquette collective, à la façon de Bodys Isek Kingelez.
- Avec du carton, du papier épais, des crayons, des feutres, de la peinture, des paillettes, de l'aluminium, du papier crépon... construire l'infrastructure attribuée.

Cycle 2 «Notre ville idéale»

Séance 3:

- En groupe, réfléchir ensemble à l'emplacement de chaque infrastructure dans la «ville idéale» et la justifier (ex: une école à côté d'un glacier pour que les enfants puissent bénéficier de glaces pour le goûter).
- Placer chaque infrastructure sur une planche support grand format en carton (option 1), en carton plume (option 2), ou en bois (option 3).

Matériel

- Matériaux (ex: bois, mousse, brique, verre, ciment...).
- Photothèque des œuvres du corpus.
- Du carton.
- Option 1: une planche grand format en carton.
- Option 2: une planche grand format en carton plume.
- Option 3: une planche grand format en bois.
- Du papier épais, du papier crépon, des feutres, des crayons de couleur, de la peinture, des pinceaux, des paillettes, de la colle.

Cycle 3 « Notre école idéale »

Matières et compétences travaillées

Français	S'exprimer clairement; argumenter; écouter et comprendre les autres.
Arts plastiques	Développer sa créativité et sa sensibilité artistique; Pratiquer le dessin; mettre en œuvre un projet artistique.
Mathématiques	Reconnaître des formes et utiliser des outils de géométrie; mesurer des grandeurs et des aires.
Éducation morale et civique	Apprendre à vivre ensemble et à respecter les autres; comprendre les devoirs citoyens.

Avant la visite

(1 séance de 1h30 + option lecture et discussion autour d'un livre, 30 minutes)


Introduire la thématique «Machines d'architecture»

- Introduire la notion d'«architecture»:
 - Commencer à définir ensemble le concept d'architecture.
 - Demander à chaque élève de choisir un bâtiment, de le décrire et d'expliquer sa fonction.
- Discuter des effets de l'architecture sur une société en prenant appui sur les bâtiments précédemment cités.

Introduire les œuvres de l'exposition

- Montrer les œuvres du corpus de ce guide pédagogique:
 - Freddy Mamani: expliquer la fonction du *Salón de Eventos* et comparer son usage à d'autres infrastructures familières aux élèves.
 - Junya Ishigami: aborder la notion de respect de l'environnement.
 - Bodys Isek Kingelez: définir ce qu'est une maquette et les différents outils de l'architecte.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

 Idée de prolongement: lire *Permacité!*: *La ville de mes rêves*, d'Olivier Dain-Belmont et Fachri Maulana.

Pendant la visite (1h15)

Découvrir les œuvres de «Machines d'architecture»:

- Freddy Mamani: imaginer les différentes fonctions du «Salon de Eventos», expliquer en quoi il est original et réfléchir à ce qu'est une installation.
- Junya Ishigami: dessiner l'œuvre dans son contexte naturel puis citer des endroits que l'on connaît dans lesquels la nature est mise en valeur.
- Bodys Isek Kingelez: choisir un détail de l'œuvre. En binôme, se le faire deviner tour à tour en répondant uniquement par oui ou par non. Réfléchir aux infrastructures dont on aimerait bénéficier dans sa ville. Aborder la notion d'utopie.

Conclure la visite en récapitulant les différents bâtiments que l'on a observés et leurs fonctions.

Après la visite

(2 séances de 1h30 + option d'une séance de 1h30 supplémentaire)

Séance 1:

- En groupe, réfléchir à ce que serait une école idéale, ce qu'on y ferait, ce qu'on y étudierait et comment on mettrait ces idées en place physiquement.
- Se répartir les différents espaces de l'école et en petits groupes ou seul, re dessiner le plan de la pièce / l'espace extérieur, en tenant compte des idées préalablement citées.

Séance 2:

- Poursuivre l'élaboration des plans.
- Présenter son plan au reste de la classe.

Cycle 3 « Notre école idéale »

Séance 3 (optionnelle):

- Possibilité de prolonger l'activité collectivement en reproduisant une maquette de l'école idéale en discutant des matériaux que l'on utiliserait (ex: bois, laine, terre, béton, ciment...).

Matériel

- Photothèque des œuvres du corpus.
- Pour les plans: Des feuilles de papier au format A3, des crayons à papier, des crayons de couleurs, des gommes, des règles, des compas, des rapporteurs, des feutres.
- Pour la maquette: Du carton une planche grand format en carton, en carton plume ou en bois, du papier épais, des feutres, des crayons de couleurs, de la colle...

Cycle 4 « Ma maison idéale »

Matières et compétences travaillées

Français	Développer sa culture littéraire et artistique; mener des débats et argumenter.
Arts plastiques	Développer sa créativité et sa sensibilité artistique; Pratiquer le dessin; mettre en œuvre un projet artistique.
Technologie	Découvrir de nouveaux outils informatiques et de programmation.
Mathématiques	Travailler la géométrie.
Histoire-géographie	Se repérer dans le temps et dans l'espace; comprendre les enjeux environnementaux; appréhender les grandes périodes de l'Histoire à travers la notion d'architecture.
Enseignements Pratiques Interdisciplinaires	Cultures et créations artistiques; Transition écologique et développement durable.

Avant la visite

(1 séance de 1h30

+ option lecture d'une bande dessinée à la maison ou 1h en classe)

Introduire la thématique «Machines d'architecture»


- Introduire la notion d'«architecture»:
 - Après avoir défini ensemble ce qu'est l'architecture, montrer comment l'architecture peut être politique (impact de l'architecture sur une société, l'emploi de matériaux naturels ou non, ce que traduit l'organisation d'un intérieur de nos us et coutumes...).
 - Retracer brièvement l'histoire des styles architecturaux contemporains et les illustrer en montrant des images de différents bâtiments. Possibilité de faire deviner le style et l'époque de conception de bâtiments connus en organisant un quiz.
 - Activité optionnelle: demander à chaque élève de citer un bâtiment qui l'a marqué et d'expliquer pourquoi.

Introduire les œuvres de l'exposition

- Ouvrir la discussion en demandant d'établir des liens entre l'art et l'architecture.
- Montrer les œuvres du corpus de ce guide pédagogique:
 - Faire deviner la fonction de chacun des bâtiments et ressortir leurs particularités. Les comparer les uns aux autres.
 - Partager le contexte historique de chacune des créations.

→ Décrire les différents outils de l'architecte et montrer comment ils sont repris ici.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

 Idée de prolongement: lire la bande dessinée *Utopique!* de Vito.

Pendant la visite (1h30)

Découvrir les œuvres de «Machines d'architecture»:

- En général: décrire les matériaux employés dans les œuvres et essayer de les inscrire ainsi dans l'histoire de l'architecture. Imaginer le contexte urbain/géographique des œuvres (possibilité de les dessiner).
- Alessandro Mendini: faire expérimenter l'œuvre et encourager la participation autour des caractéristiques originales de cette cathédrale. Organiser un débat mouvant autour du caractère inclusif de ce bâtiment (ex: en quoi cette cathédrale est-elle inclusive?).
- Junya Ishigami: comparer cette cathédrale à celle de Mendini. Proposer un vote à main levée pour élire sa préférée et argumenter.
- Freddy Mamani: imaginer de nouvelles fonctions pour cet espace; penser plusieurs manières de le réinvestir (possibilité de les dessiner).
- Bodys Isek Kingelez: introduire la notion d'utopie et ensemble réfléchir aux infrastructures essentielles à une ville idéale.

Conclure la visite en récapitulant les différentes notions qui ont été abordées durant la visite.

Cycle 4 « Ma maison idéale »

Après la visite

(4 séances de 1h30

+ 1 séance optionnelle de 1h)

Séance 1:

- Présenter des projets de bâtiments originaux et utopiques (ex: *Le palais idéal du facteur cheval*, les phalanstères, le jardin des tarots...).
- Proposer de réfléchir individuellement à sa maison idéale et d'en faire un plan à la main.
- Montrer comment on se sert du logiciel Sketch'up (très intuitif et en libre utilisation sur internet).

Séance 2:

- Construire un plan de sa maison idéale sur Sketch'up.

Séance 3:

- Poursuivre l'élaboration de sa maison idéale.

Séance 4:

- Poursuivre l'élaboration de sa maison idéale.
- Présenter sa maison idéale.

Séance 5 (optionnelle):

- Imprimer les constructions.
- Construire une ville idéale avec toutes les constructions, en décidant de la façon dont les regrouper, comment organiser la ville.

Matériel

- Photothèque:
 - Images de bâtiments.
 - Images des œuvres de ce corpus.
- Des stylos, des carnets, des crayons à papier, des crayons de couleur, des gommes, des règles, des compas, des équerres et des règles.
- Des ordinateurs avec une connexion internet.
- Option: une imprimante et des feuilles.

Cycle 5 «Nos villes cauchemardesques»

Matières et compétences travaillées

Français	Argumenter, exposer, débattre, prendre la parole en public.
Philosophie	Acquérir une réflexion critique en analysant des concepts et en argumentant; développer son autonomie de pensée et notamment des enjeux existentiels, éthiques, politiques et épistémologiques.
Histoire-géographie	Comprendre les enjeux et dynamiques historiques et géographiques; établir des explications et causalités; rédiger des analyses, synthèses et croquis.
Éducation morale et civique	Débattre de questions éthiques et civiques; développer sa réflexion personnelle.
Possibilité de prolongement dans les options suivantes	Histoire-géographie; humanités, littérature et philosophie; mathématiques; sciences économiques et sociales.

Avant la visite (1 séance de 2h + option visionnage d'un film de 2h03)

Introduire la thématique «Machines d'architecture»:

- Introduire la notion d'«architecture».
 - Après avoir défini ensemble ce qu'est l'architecture, montrer comment l'architecture peut être politique (impact de l'architecture sur une société, emploi de matériaux naturels ou non, ce que traduit l'organisation d'un intérieur de nos personnalités...).
 - Retracer brièvement l'histoire des styles architecturaux contemporains et les illustrer en montrant des images de différents bâtiments. Faire deviner le style et l'époque de conception de bâtiments connus en organisant un quiz.
 - Activité optionnelle: demander à chaque élève de citer un bâtiment qui l'a marqué et d'expliquer pourquoi. Organiser les réponses sous forme de carte mentale pour faire ressortir les points qui semblent être fondamentaux pour la classe.

Introduire les œuvres de l'exposition

- Expliquer que les œuvres que l'on s'apprête à découvrir mettent en lumière des idéaux architecturaux.
- Les montrer et les découvrir ensemble:
 - Comment la notion d'architecture est-elle abordée? Sous quelle forme plastique? Par quels moyens?
 - Quelles sont les valeurs architecturales abordées? Que nous suggèrent les artistes? Quels sont leurs idéaux? Ce qu'ils défendent?

- S'attarder sur l'œuvre de Bodys Isez Kingelez. Introduire la notion d'utopie en demandant si cette ville existe vraiment.
- Activité de conclusion: Montrer différents projets architecturaux utopiques et demander s'ils ont été réalisés ou non. Réfléchir aux potentielles dérives (ex: le palais idéal du facteur cheval, les phalanstères, le jardin des tarots, Aeropolis 2001, la pyramide de Shimizu, le pont d'eau de la Seine rue de Rennes, Bitcoin City, Trojena, Telosa...).

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

- 💡 Idée de prolongement: montrer le film *Don't worry darling*, d'Olivia Wilde.

Pendant la visite (1h30)

Découvrir les œuvres de «Machines d'architecture»:

- Expérimenter les œuvres physiquement: les échelles sont-elles celles qui avaient été imaginées? Qu'apportent les odeurs et les sons à la "Petite Cathédrale"? Quelles sensations cela provoque-t-il?
- Comparer les impressions que l'on éprouve au contact des œuvres avec ce qui a été perçu en photo avant la visite.
- Les valeurs citées précédemment sont-elles plus visibles? Moins?
- 30 minutes en autonomie: proposer de déambuler en autonomie dans les espaces pour s'approprier le musée.

Cycle 5 «Nos villes cauchemardesques»

- Laisser les élèves découvrir le bâtiment: quelles sont ses particularités? En quoi est-il adapté aux besoins d'un musée?
- Donner des missions aux élèves: compter le nombre de vitres, de plateformes; sélectionner une œuvre et demander de compter le nombre de point de vue depuis lesquels elle est visible.

Conclure la visite en demandant aux élèves de partager leurs avis sur le bâtiment.

Après la visite (4 séances de 2h)

Séance 1:

- Revenir sur la notion d'utopie et la façon dont elle est illustrée dans l'exposition puis présenter la notion de dystopie.
💡 Idée de prolongement: montrer des séries ou livres dystopiques (*Le meilleur des mondes* d'Aldous Huxley, *Utopia* de Thomas More, *Hunger Games* de Suzanne Collins, *La servante écarlate* de Margaret Atwood et/ou la série du même nom, *The good place*, *The walking dead*...)
- Diviser la classe en petits groupes et leur proposer de créer leurs villes dystopiques. Pour la présenter, leur laisser la possibilité de créer le ou les supports les plus adaptés (ex: affiche, carte, maquette, Powerpoint, vidéo...).

Séance 2:

Poursuivre l'élaboration des villes dystopiques et de leurs supports de présentation.

Séance 3:

Poursuivre l'élaboration des villes dystopiques et de leurs supports de présentation.

Séance 4:

- Présenter les villes dystopiques au reste de la classe.
- Proposer de conclure par un débat autour de la pire des dystopies présentées.

Matériel

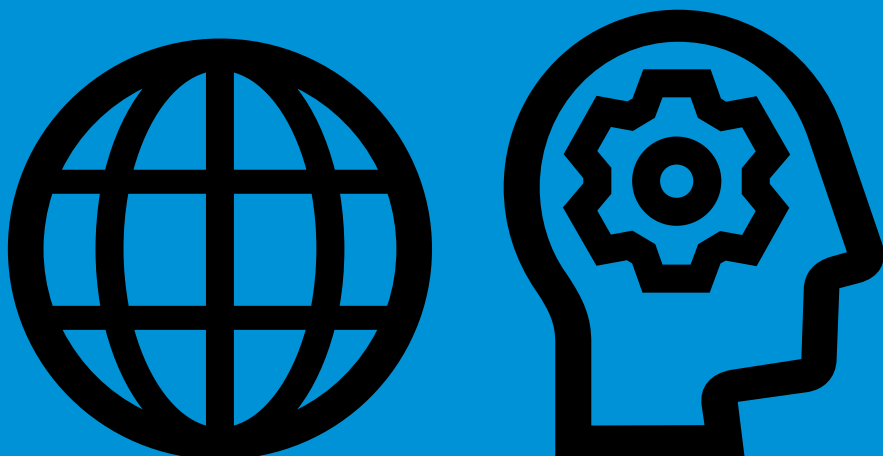
- Photothèque:
 - Images de bâtiments de différentes époques et styles architecturaux.
 - Images de bâtiments et villes utopiques.
 - Images des œuvres de ce corpus.
- Des stylos, des carnets.
- Des crayons à papier, des crayons de couleur, des feutres, du carton, des gommes, des règles, des compas, des équerres et des règles, un ordinateur avec écran...

Un monde réel

La thématique *Un monde réel* invite les élèves à explorer des récits prospectifs où science, technologie et fiction s'entrelacent pour réinterpréter le réel. En s'appuyant sur des univers hybrides, ludiques ou virtuels, elle stimule la curiosité et questionne notre rapport au monde.

Les œuvres présentées mêlent rigueur scientifique et imagination artistique, explorant les liens entre rêve et innovation. Elles invitent à une lecture sensible du monde tout en interrogeant les avancées technologiques, la conquête spatiale, les mathématiques ou encore les imaginaires dystopiques. L'exposition propose une confrontation de savoirs où artistes, scientifiques et philosophes dialoguent.

Ce croisement révèle l'ambiguïté de l'innovation et ses implications sociales. En dépassant la simple représentation des objets, les artistes ouvrent des perspectives inédites sur l'avenir. Ce parcours invite les élèves à réfléchir sur la manière dont l'art peut exprimer les tensions et les promesses du progrès. Dès lors, cette thématique s'inscrit pleinement dans les objectifs de l'Éducation Artistique et Culturelle, en combinant rencontre avec les œuvres et acquisition de connaissances. En mobilisant des disciplines variées – de la physique à la philosophie en passant par les mathématiques – elle encourage une lecture transversale des transformations du monde contemporain.



Corpus d'œuvres

Diller Scofidio + Renfro

EXIT, 2008-2025

Vidéo numérique (acquisition 2012)

«Le monde est entré dans une ère inédite de flux migratoires», peut-on lire à l'entrée d'*EXIT*, une installation immersive circulaire portant sur les déplacements actuels de populations à travers le monde, conçue sur une idée du philosophe Paul Virilio. L'œuvre présente six cartes digitales animées illustrant différents types de flux migratoires dus à des facteurs économiques ou politiques – réfugiés politiques, migrations forcées à la suite d'un conflit, revenus gagnés à l'étranger envoyés vers le pays d'origine – ou climatiques comme la montée du niveau de la mer ou les catastrophes naturelles. Elle documente également d'autres sujets de préoccupation majeurs comme la déforestation ou la disparition de certaines langues. Les cartes ont été établies à partir de données recueillies par des scientifiques et analysées par un collège pluridisciplinaire de philosophes, statisticiens, artistes et architectes, qui se sont tous accordés sur l'idée que le réchauffement climatique n'est pas seulement un problème environnemental, mais également une question profondément politique. Placé au centre d'*EXIT*, le visiteur est entouré par un écran circulaire sur lequel un globe terrestre gravite et fait apparaître différentes cartes au fil de sa rotation. Ces cartes, prises dans leur ensemble, offrent une vision globalisée du monde: l'interdépendance des données environnementales, socioéconomiques et politiques qu'elles présentent y est manifeste, démontrant qu'il n'est plus possible de décorrélérer l'état environnemental de notre planète des structures politiques et institutionnelles en place. L'installation met également en évidence le fait que nous habitons un monde sans frontières: la biodiversité, la pluralité des cultures, les mouvements de populations et l'économie sont eux aussi interdépendants. Le monde ne peut plus être perçu comme une mosaïque d'États-nations. Tout comme le climat, les populations fluctuent en permanence, et la situation environnementale représente aujourd'hui un défi pour la planète entière: densification des villes, élévation du niveau des mers ou avancée du désert sont autant de phénomènes qu'il ne sera pas possible d'endiguer avec les instruments obsolètes du siècle dernier. *EXIT* est à la fois une œuvre d'art et une présentation documentaire, s'appuyant sur la mise en scène de données chiffrées rendues intelligibles



EXIT, 2008-2025 © Diller Scofidio + Renfro, en collaboration avec Mark Hansen, Laura Kurgan, Ben Rubin, Robert Gerard Pietrusko et Stewart Smith. Photo © Marc Domage

pour permettre une nouvelle compréhension du monde. L'installation devant être mise à jour au fil de ses présentations afin de rester d'actualité, elle soulève d'importantes questions muséologiques: elle constitue une œuvre d'art évolutive devant s'adapter à la fois aux changements des données, aux nouvelles technologies et aux conditions d'exposition. En cela, elle défie le concept traditionnel d'une collection muséale immuable; elle rompt avec le passé et revendique une nouvelle ontologie de l'art – une ontologie qui doit changer parce que le monde change.

Möebius

Carnet n°1, 1996-1998

et *Carnet n°31*, 1989-1990

Techniques mixtes: encre de chine, crayon, aquarelle (acquisition 1999)

Figure internationalement reconnue de la bande dessinée contemporaine, Jean Giraud est connu sous les deux pseudonymes de Gir, dessinateur réaliste qui illustre les aventures de Blueberry dans l'Ouest américain, et de Möebius, son double visionnaire, spécialiste de la science-fiction. L'artiste développe dans les carnets ses recherches de scénarios à la croisée du rêve et de la réalité. Renfermant les dessins de deux œuvres majeures, *Le chasseur déprime* (2008) et *40 jours dans le désert B* (1999), le *Carnet n°1* révèle l'importance de la métamorphose du corps chez Möebius. À côté des corps envahis de tentacules ou de machineries bioniques s'ajoutent des études plus réalistes de Gir comme des portraits d'Amérindiens.



Sans-titre, *Carnet n°31*, 1989-1990.

Collection Fondation Cartier pour l'art contemporain © Möebius Productions

Panamarenko

Panama, Spitzbergen, Nova Zemblaya, 1996
Acier, verre acrylique, peinture, moteur, tubes fluorescents, caméra, moniteur, matériaux divers (acquisition 1998)

Expérimentateur et inventeur prolifique, l'artiste belge Panamarenko réalise des machines avec une rigueur scientifique et technique inspirée par l'étude du vol des insectes, de l'aérodynamique et des écrits de Léonard de Vinci, à la frontière de l'imaginaire scientifique et de l'utopie technologique. Avec *Panama, Spitzbergen, Nova Zemblaya*, il poursuit sa recherche poétique et scientifique sur des rêves de conquêtes et d'exploration. Ce véritable sous-marin en acier est équipé d'un moteur Diesel de 22 chevaux générant 17 kilowatts d'électricité, mais le réalisme technique de ses appareils n'exclut pas, comme ici, leur échec potentiel – leur fonctionnalité restant relative, voire secondaire. Portant les noms de trois territoires aux confins du réel et de l'imaginaire – le canal de Panama, la terre arctique de Spitzberg, et l'archipel reculé de Nova Zemblaya – ces toponymes résonnent comme des promesses d'expédition. Elles sont des invitations au voyage qui, renvoyant aux utopies des temps moderne, repoussent les frontières de l'exploration humaine par la science.



Panama, Spitzbergen, Nova Zemblaya, 1996,
Collection Fondation Cartier pour l'art contemporain
© Panamarenko / Adagp, Paris, 2025. Photo © Clérin-Morin

Jessica Wynne

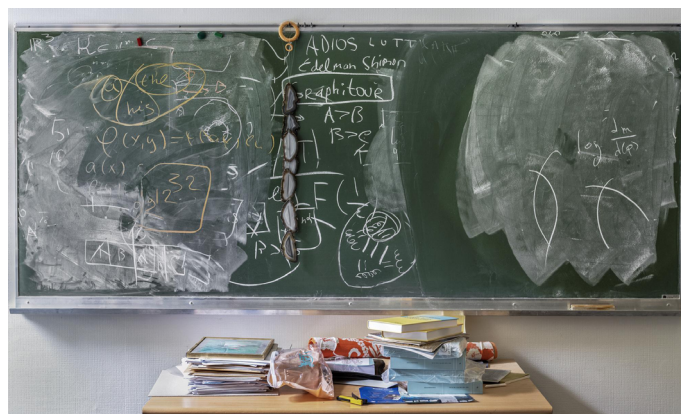
Misha Gromov, 2019

Alain Connes, 2019

Carlo Rovelli, 2019

Tirage jet d'encre, 2022 (acquisition 2023)

Le travail photographique de Jessica Wynne explore les frontières entre art et science, abstraction visuelle et langage scientifique. Cette série photographique capture les tableaux noirs du physicien Carlo Rovelli et des mathématiciens Misha Gromov et Alain Connes. Ces photographies de tableaux couverts de formules griffonnées, puis effacées, mettent en lumière la dimension narrative, linguistique et visionnaire de ces représentations, offrant une méditation sur l'abstraction de l'expression scientifique. Ce dialogue commente l'intérêt commun des deux disciplines à faire, défaire et travailler la réalité à travers la recherche artistique ou scientifique. Les photographies dévoilent la beauté conceptuelle et visuelle de la science, reflétant la part créative de son langage. Par l'image du tableau et de la craie, Jessica Wynne attire notre attention sur le graphisme des équations autant que leur gestualité, appréhendée comme manifestation tangible de la pensée



Misha Gromov, 2019, Série Do Not Erase © Jessica Wynne

Pour aller plus loin: art et sciences, une fine frontière entre le réel et l'irréel

Ce parcours pédagogique s'articule autour de trois thématiques complémentaires: d'une part, les sciences de la nature et les sciences formelles, d'autre part, la science-fiction et enfin, les sciences abordées à travers les techniques et technologies. Ensemble, elles permettent d'explorer les multiples façons dont les artistes dialoguent avec les sciences, dans une tension constante entre réel et imaginaire, rigueur et spéculation. Ces interactions, loin d'être récentes, s'inscrivent dans une histoire longue où les frontières entre art et science ont souvent été traversées et redéfinies.

Le premier temps est consacré aux sciences de la nature et aux sciences formelles, c'est-à-dire aux disciplines basées sur des lois, des formalisations et des expérimentations: les mathématiques, la physique, la chimie ou encore la biologie. Le lien entre art et sciences exactes a longtemps été exploré. Dès la Renaissance, des figures comme Léonard de Vinci incarnent cette synergie en alliant observation scientifique, étude anatomique et invention artistique. Cette période, qui s'étend approximativement du XIV^e au XVI^e siècle, marque un tournant majeur dans l'histoire des savoirs, où la séparation entre disciplines n'existe pas encore: les artistes sont aussi ingénieurs, mathématiciens ou anatomistes. L'essor de la perspective linéaire en peinture, formalisée par Filippo Brunelleschi et théorisée par Leon Battista Alberti dans *De pictura* en 1435, repose sur des principes géométriques précis et transforme profondément la représentation de l'espace. Cette innovation permet une illusion de profondeur jusque-là inédite et ouvre la voie à un nouveau réalisme. Parallèlement, les prouesses architecturales de l'époque illustrent la maîtrise croissante des lois physiques et géométriques: le dôme de la cathédrale «Santa Maria del Fiore» à Florence, construit par Brunelleschi entre 1420 et 1436, reste un exploit d'ingénierie. En parallèle, l'étude du corps humain progresse grâce aux dissections et aux observations directes, comme en témoignent les dessins anatomiques d'André Vésale ou ceux de Léonard de Vinci, qui allient précision scientifique et finesse graphique. D'autres innovations témoignent de ce dialogue fécond entre arts et sciences: l'invention de la gravure en taille douce

permet une large diffusion des images scientifiques et techniques; l'usage des pigments et des liants évolue grâce à une meilleure connaissance des matériaux, posant les bases de la chimie artistique; et la *camera obscura* (chambre noire en latin), déjà décrite par Ibn al-Haytham mais redécouverte et utilisée par des artistes européens au XV^e siècle, anticipe les principes optiques qui mèneront plus tard à la photographie. L'art de la Renaissance devient ainsi un véritable laboratoire d'expérimentation scientifique, tandis que les sciences s'imprègnent des enjeux esthétiques et perceptifs, annonçant une longue tradition d'échanges entre ces deux domaines.

Au XVII^e siècle, la révolution galiléenne (Galilée, 1564–1642) et l'invention de la méthode expérimentale instaurent une nouvelle rationalité, que certains artistes s'approprient en développant des représentations inspirées des lois de la perspective, des proportions ou de la mécanique. Plus récemment, les artistes contemporains mobilisent des concepts issus de la physique quantique, de la cosmologie ou de la biologie moléculaire pour produire des œuvres qui traduisent l'invisible, les structures du vivant ou les dynamiques de l'univers. Ce déplacement du regard transforme les données scientifiques en expériences sensorielles ou poétiques, rejoignant la pensée de Gaston Bachelard selon laquelle la science elle-même commence souvent par une image ou un rêve.

Le deuxième temps aborde la science-fiction comme cadre spéculatif et critique. Si le genre naît au XIX^e siècle avec des auteurs comme Mary Shelley (*Frankenstein*, 1818) ou Jules Verne (*De la Terre à la Lune*, 1865), il connaît un essor majeur au XX^e siècle dans un contexte marqué par les progrès technologiques, la course à l'espace et la guerre froide. La science-fiction devient alors un outil de projection, mais aussi de contestation des idéologies du progrès. Dans les années 1970, des artistes comme Chris Marker, cinéaste français reconnu pour ses documentaires poétiques et engagés, ou des collectifs post-humanistes repensent les récits traditionnels pour imaginer d'autres mondes, où l'humain est décentré, hybride, interconnecté. Aujourd'hui, des artistes contemporains explorent des récits non

occidentaux de la technologie, comme l'afrofuturisme, ou spéculent sur des formes de vie post-humaines. Ces démarches permettent d'interroger les tensions entre innovation et domination, entre utopie et catastrophe, et d'ouvrir des récits critiques sur l'avenir.

Enfin, le troisième temps se concentre sur les sciences à travers les techniques et les technologies, c'est-à-dire les savoirs appliqués à l'ingénierie, la fabrication et l'expérimentation des outils. Depuis la révolution industrielle (à partir de 1760), les machines ont profondément transformé la société et l'art. Au début du XX^e siècle, des mouvements comme le futurisme, le constructivisme ou le Bauhaus intègrent la machine dans l'esthétique artistique. Dans les années 1960, l'art cinétique ou l'art cybernétique explorent les boucles d'interaction entre œuvre, technologie et spectateur. Aujourd'hui, la diffusion de l'intelligence artificielle, de la robotique ou de la bio-ingénierie offre aux artistes des outils inédits de création, mais soulève également de nouvelles questions éthiques. Les œuvres issues de ces pratiques techniques interrogent non seulement le fonctionnement des systèmes technologiques, mais aussi les mythes de maîtrise, de progrès ou d'objectivité qui leur sont associés. L'art devient alors un espace critique où la technique cesse d'être neutre pour devenir matière à débat.

À travers ce triptyque – sciences de la nature et sciences formelles, science-fiction, sciences à travers les techniques et les technologies – les élèves sont invités à explorer les sciences sous différentes formes et à les concevoir comme un champ d'imaginaires, de récits, de projections. L'art, en entrant en dialogue avec cette discipline, ne cherche pas seulement à illustrer des données, mais aussi à en révéler les puissances latentes, à en détourner les usages. Ainsi, ce parcours pédagogique permet de développer une pensée transversale et critique, sensible aux zones d'incertitude et à la création de futurs alternatifs et imaginés.

Glossaire

Afrofuturisme: terme inventé en 1993 par l'auteur américain Mark Dery dans son essai *Black to the Future*. L'afrofuturisme est un courant et une esthétique qui, à travers la littérature, la musique ou les arts visuels, remet en question les stéréotypes et offre de nouveaux récits et de nouvelles perspectives sur l'identité noire. Le mouvement combine des éléments de science-fiction, d'afrocentrisme et de réalisme magique dans un cadre non occidental pour expérimenter des idées sur la race, la technologie et les sociétés futures.

Archaïsme: caractère de quelque chose qui appartient à une époque antérieure, ancienne.

Bio-ingénierie: discipline qui applique les principes de l'ingénierie, des sciences physiques et des sciences de la vie pour développer et améliorer des systèmes ou des procédés liés au vivant (tissus, molécules, cellules...).

Constructivisme: mouvement artistique et architectural né en Russie au début du XX^e siècle après la Révolution de 1917. Il emploie les formes géométriques, les matériaux industriels (acier, béton, verre) et une approche fonctionnelle, en lien avec les idéaux socialistes de l'époque, qui cherche à créer une architecture utile à la société.

Éthique: science qui traite de l'ensemble des principes moraux qui sont le fondement de la conduite humaine.

Expérimentateur: personne qui effectue des expériences scientifiques, qui vérifie des hypothèses par l'expérimentation.

Extraterrestre: relatif à ce qui est originaire d'un autre monde que la Terre ou qui n'appartient pas à l'écosystème terrestre.

Futurisme: mouvement artistique et littéraire européen créé en 1909 par le poète italien Filippo Tommaso Marinetti dans son *Manifeste du Futurisme*. Il célèbre la modernité, la civilisation urbaine, la vitesse et les innovations technologiques comme les machines. Il rejette le passé, les académismes et la tradition esthétique. Les artistes futuristes étaient très politisés, animés par un goût marqué pour l'esthétique paramilitaire. En effet, dans son *Manifeste*, Marinetti souhaitait «glorifier la guerre, seule hygiène du monde, le militarisme, le patriotisme, le geste destructeur

des anarchistes, les belles idées qui tuent et le mépris de la femme». Après la Première Guerre mondiale, une partie d'entre eux, dont Marinetti lui-même, a soutenu les idéaux du fascisme naissant en Italie, intégrant le mouvement politique de Mussolini.

Hybride: qui rassemble plusieurs éléments de nature différente ou qui n'appartient à aucun type, style ou genre particulier.

Ingénierie: ensemble des connaissances et des techniques utilisées pour concevoir, développer, améliorer ou maintenir des structures, des machines des systèmes ou des processus. Elle s'appuie sur les sciences pour résoudre des problèmes concrets et répondre à des besoins pratiques dans divers domaines.

Intelligence artificielle: domaine de l'informatique qui vise à créer des systèmes capables de simuler des formes d'intelligence ou des capacités cognitives humaines. Ces systèmes, comme les machines peuvent par exemple apprendre à partir de données, raisonner, résoudre des problèmes, comprendre le langage naturel, reconnaître des images ainsi que des sons et prendre des décisions.

Inventeur: personne qui invente quelque chose de nouveau (objet, produit, processus, concept, nouvelle technique...).

Irrationnel: qui est contraire ou inaccessible à la raison.

Land Art: tendance de l'art contemporain qui utilise le cadre et les matériaux de la nature (bois, terre, pierre, sable, eau, rocher) pour former une œuvre.

Méthode empirique: approche de recherche ou d'analyse qui consiste à tester des hypothèses et à tirer des conclusions à partir de l'observation directe des faits, la collecte de données et l'expérience. Le raisonnement empirique se déroule en différentes étapes: l'observation d'un phénomène et la collecte de données, puis l'induction, où le scientifique va émettre des hypothèses, suivie de la déduction, où le scientifique déduit les conséquences de ces hypothèses, vient ensuite la phase de test des hypothèses et enfin l'évaluation qui permet de confirmer ou réfuter les hypothèses.

Méthode expérimentale: démarche scientifique qui consiste à tester la validité d'une hypothèse au moyen de plusieurs essais contrôlés et répétés.

Cette méthode est souvent mise en opposition avec la méthode empirique.

Physique quantique: apparue au XX^e siècle, la physique quantique est un ensemble de théories physiques qui se concentre sur la description du comportement des atomes et des particules et qui permet de comprendre la nature ou certaines propriétés du rayonnement électromagnétique.

Pyrotechnique: ensemble des techniques de fabrication des explosifs et des pièces d'artifice, qui renvoie à la science de la combustion des matériaux sans avoir besoin d'oxygène.

Rationnel: qui se base sur la raison, conforme à la logique et au bon sens.

Révolution galiléenne: révolution théorique et scientifique survenue au XVII^e siècle, principalement grâce aux travaux de Galilée, ayant lui-même été mathématicien, géomètre, astronome et physicien. La révolution galiléenne marque la naissance de la science moderne par l'introduction de méthodes nouvelles fondées sur les mathématiques, l'observation et l'expérimentation. Galilée remet en cause les conceptions traditionnelles héritées d'Aristote, notamment en physique et en astronomie. Il défend le modèle héliocentrique de Copernic selon lequel le Soleil est situé au centre de l'Univers et que les planètes gravitent autour de lui. Avec le perfectionnement de la lunette astronomique pour observer le ciel, il révèle des faits contraires à la cosmologie dominante de l'époque, ce qui, à l'époque, a bouleversé en profondeur la conception de l'Univers.

Science-fiction: genre narratif (littéraire ou cinématographique), qui décrit des situations ou des événements appartenant à un univers imaginé, à un avenir proche ou lointain. Cette description s'appuie sur les données contemporaines, comme la science actuelle, tout en anticipant les possibles progrès des sciences et techniques et leurs conséquences sur l'humanité.

Sciences formelles: sciences qui étudient les systèmes formels et dont les théories sont validées selon des règles de formation et de démonstration. Elles explorent déductivement des systèmes axiomatiques et ne nécessitent pas de contenu concret ou tangible. Les sciences formelles regroupent les mathématiques, la géométrie, la logique,

les statistiques, l'informatique théorique, l'arithmétique et l'application.

Sciences naturelles: sciences qui analysent le monde naturel et ce qui l'habite. Leurs théories et hypothèses sont vérifiables via la méthode objective, l'expérimentation où selon le contexte. Les sciences naturelles regroupent la physique, la chimie, la biologie, la médecine, l'astronomie, la géologie.

Spéculation: action de réfléchir de façon théorique, conceptuelle ou abstraite à un sujet.

Axes pédagogique

Cycle 1 «Ma drôle de machine»

Matières et compétences travaillées

Acquérir le langage oral	Enrichir son vocabulaire et produire des discours variés (autour des thèmes de l'art et des sciences).
Explorer les solides et les formes planes	Identifier des caractéristiques géométriques.
Agir, comprendre et s'exprimer à travers les activités artistiques	Exprimer des choix; observer, comprendre et transformer des images; composer avec du volume.
Apprendre en jouant	Comprendre différentes notions par le jeu symbolique et le jeu de construction.

Avant la visite

(1 séance de 1h + option visionnage d'un film de 1h30)

Introduire la thématique «Un monde Réel»

- Activité préliminaire:
 - Faire citer des exemples de machines du quotidien (ex: machine à laver, téléphone portable, avion...).
 - Sous forme de narration, expliquer l'invention d'une machine en particulier et introduire l'idée de recherche et de nouveauté.
 - Sur le modèle du jeu «Timeline», proposer de replacer la date de création de certaines inventions (ex: le lampadaire, la calculatrice, le train...) sur une frise chronologique (précision des périodes à définir selon le niveau).
- 💡 Idée de prolongement: montrer le film *Robots* de Chris Wedge et Carlos Saldanha.

Introduire les œuvres de l'exposition:

- Montrer une image de l'œuvre de Panamarenko et la faire décrire.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

Pendant la visite (1h)

Découvrir les œuvres d'«Un monde réel»:

- Panamarenko: choisir une destination avec le groupe et imaginer que l'on utilise le sous-marin pour voyager; faire participer les élèves pour mettre en scène et mimer les différentes

étapes de l'utilisation de la machine (ex: allumer le moteur, immersion du sous-marin dans l'eau...).

Après la visite (2 séances de 1h)

Séance 1

- Option 1: proposer de créer sa machine idéale en utilisant des éléments d'outillage (ex: cheville, écrou, vis, clou, chaîne, câble...) sur le modèle du pochoir ou en les collant à même une feuille/toile et en prolongeant la construction par le dessin.
- Option 2: proposer de créer collectivement une fresque représentant une machine idéale en utilisant des éléments d'outillage (ex: cheville, écrou, vis, clou, chaîne, câble...) sur le modèle du pochoir ou en les collant à même la toile et en prolongeant la construction par le dessin.

Séance 2

- Poursuivre la construction de la / des machines idéales.
- Pour aller plus loin:
 - Option 1: en groupe, possibilité de décrire sa création et sa fonction.
 - Option 2: possibilité de laisser la fresque à disposition pour inventer de petites mises en scènes sur les temps de récréation.

Matériel

- Photothèque:
 - Images d'inventions (ex: lampadaire, calculatrice, train...).
 - Images des œuvres de ce corpus.
- Une fresque chronologique
- Option 1: des feuilles de papier épais voire cartonné
- Option 2: une toile à grandes dimensions type 5m x 1m
- Des éléments d'outillage (ex: cheville, écrous, vis, clous, chaîne, câble...), des feutres, des crayons, de la colle.

Matières et compétences travaillées

Arts plastiques	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.
Questionner le monde	Imaginer, réaliser; se situer dans l'espace et dans le temps.
Mathématiques	Reconnaître et décrire des formes; représenter.
Français	Participer à des échanges, écouter pour comprendre, dire pour être compris; produire des textes courts; enrichir son vocabulaire.

Avant la visite (1 séance de 1h30 + option lecture d'un livre, 15min/ jour)


Introduire la thématique «Un Monde Réel»

- Introduire la notion de «sciences»:
 - Demander aux élèves de définir ce que sont les sciences pour ensuite se concentrer sur les notions de mécanique, de progrès, d'innovation et de recherche.
 - Activité en groupe: sur le modèle du jeu «Timeline», proposer de replacer la date de création de certaines inventions (ex: le lampadaire, la calculatrice, le train...) sur une frise chronologique (précision des périodes à définir selon le niveau).
 - Activité individuelle: ouvrir sur les machines du futur (proposer de citer tour à tour sa propre machine du futur).

Introduire les œuvres de l'exposition

- Aborder la notion d'innovations en présentant les œuvres du corpus de ce guide pédagogique (focus sur les œuvres de Panamarenko et Möbius).

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

 Idée de prolongement: lire chaque jour une réponse du livre *100 questions, des scientifiques répondent aux enfants et aux parents*, de l'institut Weizmann des sciences.

Pendant la visite (1h)

Découvrir les œuvres d'«Un monde réel»:

- Panamarenko: nommer les différents éléments qui composent le sous-marin.
- Möbius: comparer les œuvres de Möbius et Panamarenko, quels sont les éléments de l'une que l'on retrouve chez l'autre? Les différences? Distinguer élément naturel / organique et technologique / fabriqué (possibilité de scinder le groupe en deux pour collecter d'un côté les éléments naturels et de l'autre, technologiques).

Après la visite (3 séances de 1h30)

Séance 1:

- En groupe, récapituler les éléments qui composent les personnages de Möbius.
- Introduire l'activité plastique:
 - Option 1: prendre deux photographies de chaque élève un par un: un portrait naturel et un portrait en faisant une grimace.
 - Option 2: par binôme, proposer de se dessiner au naturel, puis deux fois en faisant la même grimace, sur un petit support.
- Option 1: à la suite de cette dernière séance, imprimer les photographies (une seule du portrait au naturel et deux de la grimace) au format A5.

Séance 2:

- Distribuer les photographies (option 1) ou reprendre les dessins (option 2) et proposer aux élèves de prolonger celle de la grimace en représentant les éléments que l'on retrouve dans les dessins de Möbius, cités lors de la séance précédente (ex: des fils électriques, un œil...). Possibilité de réaliser cette activité en faisant du collage.

Cycle 2 «Drôles de monstres!»

- Sur une feuille au format A3, coller les deux premières photographies (option 1) / dessins (option 2) puis les créations.

Séance 3:

- Donner un nom et des caractéristiques à ces nouveaux personnages sous forme de courts textes (en employant la première personne du singulier).
- Présenter brièvement son personnage.

Matériel

- Photothèque:
 - Images d'inventions (ex: lampadaire, calculatrice, train...).
 - Images des œuvres de ce corpus.
- Une fresque chronologique.
- Option 1: un appareil photo et une imprimante.
- Option 2: des feuilles de papier épais et des crayons ou des feutres.
- Des feuilles de papier épais A4, des feutres, des crayons de couleur, de la peinture, des pinceaux.
- Option collage: des ciseaux, des magazines, de la colle.

Cycle 3 «Machine ou plante?»

Matières et compétences travaillées

Français	S'exprimer clairement; argumenter; écouter et comprendre les autres; rédiger des textes clairs et structurés; comprendre des textes variés.
Arts Plastiques	Développer sa créativité et sa sensibilité esthétique; pratiquer le dessin.
Sciences et technologie	Découvrir des objets technologiques.

Avant la visite (1 séance de 1h30 + option visionnage d'un film de 1h38)

Introduire la thématique «Un monde réel»

- Introduire la notion de «sciences»:
 - Demander à chaque élève de donner un mot qui lui évoque les sciences.
 - Puis, à partir des définitions, définir ensemble ce que sont les sciences.
- Introduire la notion de «technologie» et d'«innovation»: sur le modèle du jeu «Timeline», proposer de replacer la date de création de certaines inventions (ex: le lampadaire, la calculatrice, le train...) sur une frise chronologique (précision des périodes à définir selon le niveau) puis ouvrir sur ses inventions du futur.
- Donner des exemples d'utilisation des sciences dans l'art (ex: Léonard de Vinci).

Introduire les œuvres de l'exposition

- Montrer les œuvres du corpus de ce guide pédagogique:
 - Jessica Wynne: en prenant appui sur les photographies, établir des comparaisons et liens entre art et sciences (ex: usage d'un tableau, innovation, créativité...).
 - Panamarenko: vrai ou faux? En observant les différents éléments qui composent le sous-marin, se demander s'il fonctionne ou non et pourquoi il est exposé dans un musée.
 - Mœbius: définir les éléments de l'œuvre de Panamarenko que l'on retrouve dans les dessins de Mœbius; imaginer comment on pourrait évoluer du sous-marin vers les robots de Mœbius.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

- 💡 Idée de prolongement: montrer le film *Wall-e* d'Andrew Stanton.

Pendant la visite (1h15)

Découvrir les œuvres d'«Un monde réel»:

- Panamarenko: vrai ou faux? En citant les différents éléments qui composent le sous-marin, déduire si le sous-marin peut fonctionner ou non.
- Mœbius: en binôme, choisir une des planches et imaginer les dialogues; en groupe, proposer de jouer les différentes scènes.
- Diller Scofidio + Renfro: expliquer ce que l'on a compris de l'œuvre et comment elle permet de rendre certains éléments intelligibles.

Conclure la visite en récapitulant les différentes innovations et techniques observées.

Après la visite (2 séances de 1h30 et option d'une séance de 1h30 supplémentaire)

Séance 1:

- En groupe, citer différents moyens de transport innovants.
- Dessiner le moyen de transport de son choix.
- A la façon de Mœbius, au format bande dessinée et à partir des nouveaux dessins, imaginer l'évolution de la machine vers une hybridation robotique, à mi-chemin entre le végétal, l'organique et le technologique.

Séance 2:

- Poursuivre l'élaboration des planches de bande dessinées.
- Faire passer les différentes créations dans la classe pour lecture.

Matériel

- Photothèque:
 - Images d'invention (ex: lampadaire, calculatrice, train...).
 - Images des œuvres de ce corpus.
- Une fresque chronologique.
- Des feuilles de papier épais A4, des feutres, des crayons de couleur, des règles.

Cycle 4 «(D)écrire le futur»

Matières et compétences travaillées

Français	Étudier la langue (grammaire, orthographe, lexique); argumenter et débattre; développer sa culture artistique.
Sciences	Aborder les notions de conception et fabrication d'objets techniques; travailler autour de l'énergie et des matériaux.
Arts plastiques	Découvrir des œuvres et des artistes; développer sa sensibilité artistique et son esprit critique.
Histoire	Appréhender les grandes périodes de l'Histoire à travers la notion d'innovation.
Éducation aux médias et à l'information	Exploiter l'information de manière raisonnée.

Avant la visite (1 séance de 2h + option lecture d'un livre à la maison et/ou visionnage d'un film de 1h41)

Introduire la thématique «Un monde réel»

- Introduire la notion d'«invention»:
 - Définir ensemble ce qu'est une invention en proposant à chaque élève de partager un mot en lien avec cette idée et organiser ces réponses sous forme de carte mentale.
 - Expliquer brièvement ce qu'est le progrès technique et proposer à chaque élève de citer une invention. Option activité «Timeline»: proposer de les replacer sur une frise chronologique.
 - Sur la carte mentale, repérer toutes les idées que l'on peut appliquer aussi à l'art.
 - Partager une brève histoire de l'art et des inventions (ex: le Moyen Âge et les vitraux ainsi que les croisées d'ogives; la Renaissance et la perspective ainsi que la peinture à l'huile...).

Introduire les œuvres de l'exposition

- Montrer les photographies de Jessica Wynne. Quelles sont les similitudes que l'on peut établir entre art et sciences? Les caractéristiques que l'on peut mettre en lien? Les sciences sont-elles de l'art? Possibilité de mettre en place un mini débat.
- Montrer les autres œuvres du corpus: comment interrogent-elles les sciences? La notion d'innovation? Le futur?

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

- 💡 Idée de prolongement: lire *I, Robot* d'Isaac Asimov et/ou montrer le film *I, Robot* d'Alex Proyas.

Pendant la visite (1h30)

Découvrir les œuvres d'«Un monde réel»:

- En général: se demander comment les œuvres ont été conçues; en faisant appel à quelles disciplines?
- Jessica Wynne: choisir la photographie que l'on préfère (esthétiquement) et expliquer pourquoi.
- Panamarenko: est-ce un vrai sous-marin? Un faux? Pourquoi? Qu'est-ce si ce n'est pas le cas?
- Mœbius: imaginer son humain du futur dans son contexte géographique et historique en prenant en compte nos modes de vie. Possibilité de les dessiner.
- Diller Scofidio + Renfro: que nous apprend cette œuvre? Comment permet-elle d'aborder la notion de «catastrophe»?

Conclure la visite en récapitulant ce qui a été dit autour de la notion d'innovation.

Après la visite (2 séances de 1h30 + 1 séance optionnelle de 1h)

Séance 1:

- Revenir sur l'idée d'innovation: comment les artistes de l'exposition l'ont-ils abordée?
- Prendre l'exemple d'une innovation et imaginer ensemble comment on pourrait en perdre le contrôle (ex: l'IA, les robots...).
- Réfléchir ensemble au champ lexical, aux verbes, aux adjectifs de l'innovation et des machines; présenter les différentes figures de style.
- Proposer d'écrire un court texte d'invention autour d'une innovation qui tournerait

à la catastrophe.

Séance 2:

- Poursuivre l'élaboration de son texte.
- Partager ces textes et possibilité de les illustrer.

Séance 3 (option):

- Ensemble, demander à une intelligence artificielle de réaliser un texte selon les mêmes consignes et l'analyser ensuite (en termes de contenu, de construction grammaticale, d'imagination...).
- Possibilité d'ouvrir le débat en posant la question suivante: «Iriez-vous un livre entièrement créé par l'IA?».

Matériel

- Photothèque des œuvres du corpus.
- Une fresque chronologique.
- Des carnets, des stylos.
- Des crayons, des gommes, des crayons de couleur, des feuilles de papier A4, des feutres, des pinceaux, de la peinture.
- Option: un ordinateur avec une connexion internet.

Cycle 5 «Raconter le futur»

Matières et compétences travaillées

Français	Argumenter, exposer, débattre, prendre la parole en public; expression écrite.
Philosophie	Acquérir une réflexion critique en analysant des concepts et en argumentant; développer son autonomie de pensée et notamment des enjeux existentiels, éthiques, politiques et épistémologiques.
Histoire-géographie	Débattre de questions éthiques et civiques; développer sa réflexion personnelle.
Sciences numériques et technologiques	Utiliser les outils numériques de façon responsable et critique.
Possibilité de prolongement dans les options suivantes	Histoire-géographie; humanités, littérature et philosophie; mathématiques; sciences économiques et sociales.

Avant la visite (1 séance de 2h + option visionnage d'un épisode de série de 1h03)

Introduire la thématique «Un monde réel»:

- Introduire la notion de «progrès».
 - Définir ensemble ce qu'est le progrès en proposant à chaque élève de partager un mot en lien avec cette idée et organiser ces réponses sous forme de carte mentale.
 - Partager une brève histoire du progrès technique à travers les époques et demander à chaque élève de citer une invention. Proposer de les replacer ensuite sur une frise chronologique.
 - Sur la carte mentale, repérer toutes les idées que l'on peut appliquer aussi à l'art et partager une brève histoire de l'art et des inventions (ex: le Moyen Âge et les vitraux ainsi que les croisées d'ogives; la Renaissance et la perspective ainsi que la peinture à l'huile...).

Introduire les œuvres de l'exposition

- Focus sur les photographies de Jessica Wynne: quelles sont les similitudes que l'on peut établir entre art et sciences? Les caractéristiques que l'on peut mettre en lien? Les sciences sont-elles de l'art?
- Analyser les autres œuvres du corpus: que montrent-elles du progrès? Du futur? De l'impact technologique humain sur le monde et les sociétés?
- Organiser une discussion philosophique autour de ce thème (ex: pour ou contre le progrès technique?) en remettant en cause les idées qui

font consensus et en adoptant une posture volontairement opposée (ex: les intelligences artificielles permettent de gagner du temps mais on réfléchit moins et on ne prend pas le temps de rechercher l'information).

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

💡 Idée de prolongement: montrer l'épisode *Chute libre* de la série *Black Mirror*.

Pendant la visite (1h30)

Découvrir les œuvres d'«Un monde réel»:

- Comment les sciences sont-elles abordées? Quel est le lien entre arts et sciences dans les œuvres?
- Que nous apprend l'œuvre de Diller Scofidio + Renfro? Comment permet-elle de représenter les sciences? Comment permet-elle d'aborder la notion de «catastrophe»?
- 30 minutes en autonomie: proposer de déambuler en autonomie dans les espaces pour s'approprier le musée.
 - Retrouver toutes les œuvres qui abordent la notion de «catastrophe» dans l'exposition.
 - Laquelle permet d'aborder cette notion de la façon la plus marquante? Pourquoi?

Conclure la visite en demandant à chaque élève d'évoquer l'œuvre qui l'a le plus interpellé.

Après la visite (4 séances de 2h)

Séance 1:

- Revenir sur la notion de progrès qui échappe à l'Homme et qui tourne à la catastrophe.
💡 Idée de prolongement: montrer les séries ou livres qui explorent la notion de catastrophes qui échappent à l'Homme (*Dr. Jekyll et Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson, *Frankenstein* de Mary Shelley, *Tchernobyl*, *The last of us...*).
- Diviser la classe en petits groupes. Leur proposer de rédiger la première scène d'un scénario catastrophe causé par le progrès technique.

Séance 2:

- Poursuivre l'élaboration des scénarios catastrophes.

Séance 3:

- Poursuivre l'élaboration des scénarios catastrophes.

Séance 4:

- Partager les textes au reste de la classe en jouant les dialogues.

Proposer de conclure par un débat autour du scénario catastrophe le plus probable.

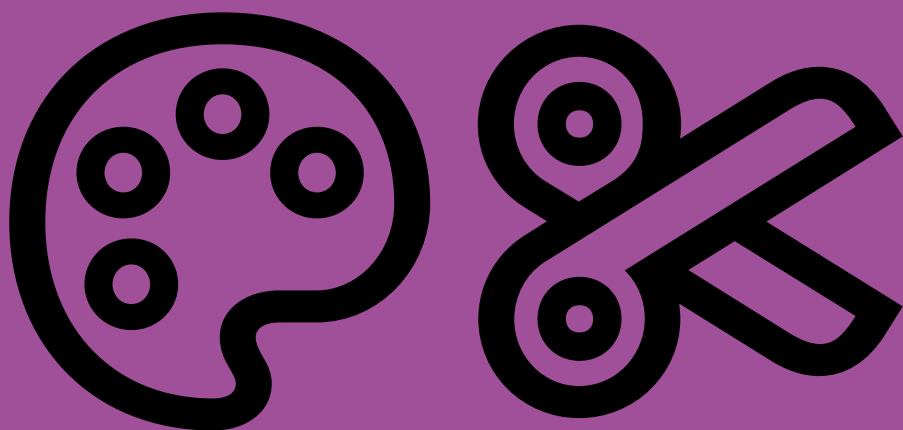
Matériel

- Photothèque des œuvres du corpus.
- Une fresque chronologique.
- Des carnets, des stylos.

Making Things

La thématique *Making Things* se présente comme un espace d'expérimentation des matériaux et des techniques, où les élèves sont immergés dans un rapport direct au processus de fabrication des objets. Les artistes explorent les potentialités de la matière pour faire émerger de nouvelles formes, de nouveaux récits issus des traditions culturelles et renouveler les savoir-faire vernaculaires. L'exposition valorise la diversité des pratiques en plaçant sur un même plan arts appliqués, designs, objets du quotidien et arts visuels. Elle réhabilite la rencontre entre artisanat et techniques contemporaines pour renouveler les symboles et discours artistiques. Reniant toute hiérarchie entre disciplines, la thématique *Making Things* met en avant les postures exploratoires des artistes de la collection et ouvre la réflexion tant sur les formes émergentes, que sur l'impact des savoirs et leur transmission dans la création artistique contemporaine.

Cet axe encourage les élèves à investir leurs corps et leur sensibilité pour comprendre le monde non plus seulement par la pensée, mais par le geste. En revalorisant le travail technique, chaque cycle renoue avec les vertus de l'expérimentation, celles qui permettent d'améliorer ses compétences manuelles et de concevoir des objets par l'apprentissage de savoir-faire et l'exécution. L'exploration des nombreuses facettes de l'artisanat permettra de développer la créativité des élèves tout en aiguisant leur regard à divers matériaux.



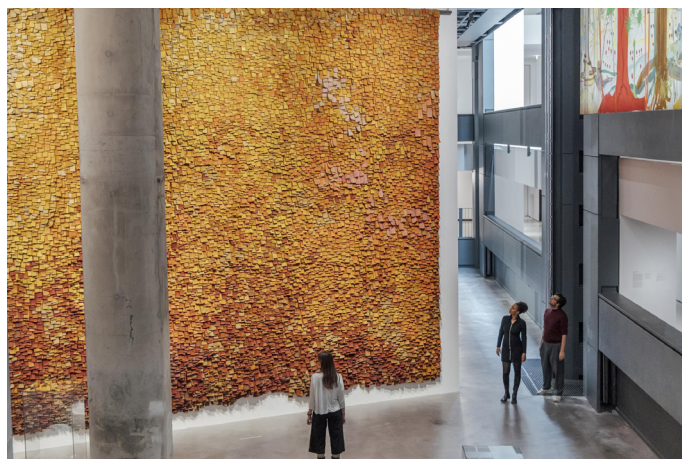
Corpus d'œuvres

Olga de Amaral

Muro en rojos, 1982

Laine, crin de cheval (acquisition 2025)

L'artiste colombienne Olga de Amaral a contribué à la relecture et à la métamorphose de médium textile. Formée au design textile aux États-Unis, elle développe dès les années 1960 une pratique qui confronte l'héritage du Bauhaus aux traditions artisanales pré-colombiennes. Au cours des années 1970, elle reçoit plusieurs commandes d'œuvres de grandes dimensions pour des bâtiments d'architectes. Afin de produire ces œuvres, dont l'échelle dépasse celles de ses projets antérieurs, elle imagine des pièces composées de bandelettes rectangulaires tissées avec de la laine et du crin de cheval et cousues sur un autre tissage servant de fond. Mesurant 7 mètres de haut et 8 mètres de large, *Muro en rojos* fait partie de la série des *muros tejidos*, ou «murs tissés», par laquelle elle interroge la subordination de l'œuvre au mur et explore la tridimensionnalité du textile, en quête de son autonomisation. S'émancipant à la fois de sa fonction décorative et de sa dépendance au mur, cette série défie les conventions pour arborer une qualité proprement sculpturale, voire architecturale. Commanditée par la Fundación Santa fe de Bogotá et appartenant anciennement à ses collections, elle est composée de six panneaux qui comprennent des milliers de bandelettes tissées avec de la laine et du crin de cheval. Cette œuvre d'une intense matérialité est emblématique des expérimentations d'Olga de Amaral sur la relation entre espace, couleur et matériaux organiques, inspirée par les paysages de son pays natal. Par ses couleurs jaune, ocre et rouge, l'œuvre traduit l'attachement de l'artiste pour les paysages colombiens, évoquant à la fois un parterre de feuilles mortes et la teinte des briques des maisons de Bogota.



Muro en rojos, 1982 © Olga de Amaral. Photo © Cyril Marcilhacy

Simon Hantaï

Études (pour Pierre Reverdy), 1969
Huile sur toile (acquisition 1989)

Artiste majeur de l'abstraction européenne d'après-guerre, Simon Hantaï développe à partir des années 1960 une méthode picturale inédite fondée sur le pliage qui renouvelle en profondeur les enjeux de la peinture. *Études (pour Pierre Reverdy)* s'inscrit dans une série éponyme réalisée en 1969, en hommage au poète surréaliste. L'artiste utilise la technique qu'il nomme le «pliage comme méthode», procédé consistant à peindre les surfaces laissées visibles après le pliage de la toile. Révélant les motifs créés une fois la toile dépliée, le froissage dévoile les fragments de couleur ocre en contraste avec les espaces blancs. S'inspirant des papiers découpés de Matisse que l'artiste découvre à son arrivée à Paris à la fin des années 1940 et de la forme de l'écriture automatique héritée des surréalistes, Simon Hantaï dépersonnalise l'acte de peindre en privilégiant un geste méthodique et aléatoire qui dissocie la conscience de l'artiste du processus créatif. À travers ses expérimentations, Hantaï dépasse la convention moderniste de la bi-dimensionalité du médium pictural pour en investir les potentialités proprement plastiques.



Études (pour Pierre Reverdy), 1969 © Archives Simon Hantaï / Adagp, Paris, 2025.
Photo © Claude Gaspari

Izabel Mendes da Cunha

Sans titres, 1970, 1980, 1999, 2000
Céramique polychrome (acquisition 2012)

L'artiste brésilienne Izabel Mendes da Cunha réinvente la céramique traditionnelle de la vallée du Jequitinhonha, située au sud-est du Brésil, savoir-faire historiquement réservé aux femmes et principalement destiné à des objets utilitaires. Elle crée des «bonecas», des sculptures représentant des scènes de la vie quotidienne, des traditions et des croyances populaires de sa région natale. Ces sculptures donnent à voir des femmes aux regards solennel, aux corps élégants et aux visages expressifs, portant ou allaitant leur enfant, ou représentées sans bras. Vêtues d'habits de cérémonies, de bijoux et de parures de tête, elles sont l'incarnation des femmes de la région. L'utilisation d'argile et de matériaux naturels, ainsi que l'emploi de couleurs terreuses amplifient l'aspect mystérieux et suspendu dans le temps. À travers ces figures intemporelles, l'artiste transforme un savoir-faire artisanal en un art narratif, questionnant l'existence humaine.



Sans titre, 1970-2000 © Izabel Mendès da Cunha. Photo © Marc Domage

Véio

Grupo de penitentes, 1989
Bois peint (acquisition 2012)

Cicero Alves dos Santos, connu sous le nom de Véio, sculpteur autodidacte, se passionne pour les récits et mythes venant du Sertao au Brésil, région dont il est originaire et qu'il valorise à travers ses œuvres. Ses sculptures naissent des formes du bois mort qu'il y récupère et dont la forme naturelle inspire l'œuvre et les sujets. La relation de l'artiste avec la nature et les traditions de sa région donne vie à des figures marquées par la culture et les mythes de sa communauté. Dans *Grupo de Penitentes*, Véio représente un défilé religieux qui évoque la souffrance des rituels de pénitence du Sertão. Avec *O apelo*, la sculpture devient un cri, un appel à la solidarité face aux défis sociaux et environnementaux de la région. *O passaro de bico enorme* représente un oiseau au bec démesuré, une métaphore de l'excès et de la lutte, alors qu'*O animal de duplo sentido* fusionne les traits d'un animal et d'un humain pour dépasser les frontières entre les espèces. À travers ces sculptures, Véio transforme son environnement en une forme artistique, rendant hommage à la nature ainsi qu'à l'histoire et à la spiritualité du Sertão.



O animal de duplo sentido, 2010 © Véio. Photo © Isabella Matheus

Pour aller plus loin: art et artisanat, entre assimilation et contraste

L'artisanat, issu de l'italien *artigiano* – dérivé de *arte*, «art» – désigne à l'origine celui qui exerce un art manuel, un métier. Ce terme, longtemps synonyme d'«artiste», ne s'en distingue véritablement qu'à partir du XVII^e siècle, lorsque l'artiste se voit attribuer une vocation plus intellectuelle, esthétique et désintéressée, tandis que l'artisan reste attaché à la fabrication utile, ancrée dans l'économie et la technique. Pourtant, à travers les âges, ces deux figures n'ont cessé de dialoguer, partageant une même attention portée à la matière, un même goût du geste et de la transformation du réel.

L'artisanat se définit avant tout par la maîtrise d'un savoir-faire transmis de génération en génération, par l'apprentissage, la connaissance et le travail manuel. Ce savoir-faire, profondément enraciné dans les traditions culturelles, reflète les influences locales et incarne une mémoire vivante des sociétés. Chaque geste de la main, chaque outil, chaque matériau mobilisé porte en lui la culture et l'histoire d'un territoire, d'un usage ou d'un rapport au monde. Le travail artisanal est un acte technique et commercial, mais il suppose aussi une approche sensible de la matière, une écoute de ses résistances, de ses ambiguïtés et de ses potentialités. Comme le montre le sociologue Richard Sennett, l'artisan engage un dialogue perpétuel avec les matériaux: il module, ajuste, improvise, au fil d'un échange constant entre l'esprit et la matière. Selon lui, la culture artisanale ne se présente pas seulement comme «un moyen en vue d'une fin», elle exprime pleinement les idées dans les choses et se distingue en cela des logiques abstraites de la science ou de l'industrie.

Dans un monde dominé par la production de masse et l'uniformisation, l'artisanat fait figure de contre-modèle. Il incarne une autre temporalité, celle du «slow made», (littéralement «fait lentement») où la valeur du temps, l'attention au détail, le geste et la singularité sont réhabilités et priment sur la standardisation. Il est aussi porteur de durabilité: en valorisant des matériaux locaux, des techniques ancestrales et des cycles courts, l'artisanat participe à une économie plus respectueuse des ressources et des identités culturelles. Ainsi, l'Unesco définit les produits artisanaux comme des objets fabriqués

par des artisans, soit entièrement à la main, soit à l'aide d'outils à main ou même de moyens mécaniques, pourvu que la contribution manuelle directe de l'artisan demeure la composante la plus importante du produit fini. La nature spéciale des produits artisanaux se fonde sur une fonction qui peut être utilitaire, esthétique, symbolique, décorative, culturelle ou sociale. L'artisanat n'est pas figé dans le passé, il s'adapte aux mutations du présent, intègre parfois des outils numériques ou des procédés innovants, tout en restant fidèle à une culture du fait main.

En France, l'artisanat recouvre aujourd'hui des domaines aussi variés que la céramique, la broderie, la fabrication textile, le travail du bois ou du métal. L'artisan est souvent un travailleur indépendant, inscrit au répertoire des métiers, qui exerce seul ou en petite équipe de dix salariés maximums, transmettant son savoir à des apprentis. Cette transmission des compétences artisanales d'une génération à l'autre s'effectue souvent par le biais d'apprentissages informels et permet de préserver les techniques, les récits traditionnels et la nature. L'artisanat, en tant que modèle pédagogique, offre une alternative aux systèmes d'éducation formels, en mettant l'accent sur l'expérience pratique et l'apprentissage individualisé.

Depuis le mouvement *Arts and Crafts* né au Royaume-Uni en 1880, qui prônait une fusion de l'art et de l'artisanat face à la montée de l'industrialisation, de nombreuses démarches artistiques contemporaines remettent en lumière la richesse de l'artisanat d'art. Broderies, tissages, arts décoratifs ou objets du design brouillent les frontières entre fonctionnel et esthétique, entre œuvre d'art et produit artisanal. L'art contemporain lui-même, notamment depuis les années 1960, réinvestit les savoir-faire manuels dans une logique de déhiérarchisation des disciplines et de réhabilitation du faire. Aujourd'hui, le retour de l'artisanat s'inscrit au cœur de la modernité. Il n'est plus relégué à la sphère du traditionnel, mais réévalué comme un savoir-faire porteur d'innovation et d'identité culturelle. En faisant dialoguer techniques ancestrales et expressions contemporaines, il participe à une vision élargie de la création, où l'artiste et l'artisan peuvent à nouveau se rejoindre dans une même quête de sens, de beauté et d'engagement dans la matière.

Glossaire

Artisanat: l'artisanat désigne la production de biens ou la prestation de services grâce à un savoir-faire particulier et souvent traditionnel, impliquant un travail manuel et des compétences spécifiques. Il se distingue de la production industrielle par son caractère unique et personnalisé, chaque pièce étant le fruit du temps, de l'attention et de la créativité de l'artisan. L'artisanat couvre un large éventail de domaines comme la poterie, la menuiserie, le tissage, la joaillerie, la forge, et bien d'autres formes d'art et de métiers. Ces objets artisanaux sont souvent appréciés pour leur qualité, leur esthétique et leur authenticité, reflétant les traditions culturelles, l'histoire et l'identité des communautés qui les produisent.

Céramique: la céramique est le premier «art du feu» à apparaître, avant le travail du verre et du métal, à la fin de la préhistoire, au Néolithique. Elle désigne l'ensemble des objets fabriqués en terre qui ont subi une transformation physico chimique au cours d'une cuisson à température plus ou moins élevée. Elle englobe la fabrication des objets en terre cuite, faïence, grès et porcelaine.

Faïence: céramique à pâte tendre, souvent recouverte d'un émail opaque à base d'étain, utilisée pour créer des pièces décoratives ou utilitaires. Elle se compose généralement d'une pâte blanche, appelée «biscuit», faite d'argile, de roche argilo-calcaire et de sable.

Fiber Art: mouvement artistique né au XX^e siècle dont les représentants exploitent des fibres, des tissus ou des fils textiles. Les œuvres du *Fiber Art*, qui se réfèrent aux Beaux-Arts, privilégient l'aspect artistique plutôt que pratique, leur importance résidant dans les matériaux eux-mêmes et dans le travail manuel et artisanal de l'artiste qui les a créées.

Fibre: matière filamenteuse d'origine animale (comme la laine et le crin de cheval), végétale (comme le coton et le lin) ou synthétique (comme le polyester) qui constitue certains tissus.

Grès: céramique à pâte silico-argileuse, opaque, dure, capable de supporter une haute température de cuisson (1 200-1 400 °C) qui la vitrifie partiellement et la rend imperméable aux liquides.

Matière et forme: la matière correspond au contenu d'une chose, à ce dont elle est faite. La forme, quant

à elle, est ce qui donne une structure, une organisation à la matière, lui permettant d'être identifiée comme une entité.

Mythe: récit relatant des faits imaginaires non consignés par l'histoire, transmis par la tradition et mettant en scène des êtres représentant symboliquement des forces physiques, des généralités d'ordre philosophique, métaphysique ou social.

Patrimoine culturel immatériel: ensemble des pratiques sociales, des représentations, des connaissances et des savoir-faire qui font partie du patrimoine culturel d'une communauté. (Il comprend les rituels, les arts du spectacle, l'artisanat traditionnel, les traditions et expressions orales.)

Patrimoine culturel matériel: ensemble des biens, des richesses matérielles qui appartiennent à une communauté, une nation et constituent un héritage commun.

Porcelaine: céramique à pâte fine, compacte, généralement blanche qui, si elle est produite à partir du kaolin par cuisson à plus de 1 200 °C, prend le nom plus précis de porcelaine dure. Elle est majoritairement utilisée pour fabriquer la vaisselle ou des objets devant principalement servir à l'isolation thermique ou électrique.

Poterie: objet en terre cuite fabriqué à partir d'une argile commune, de couleur variable allant du gris au rouge en fonction de sa composition.

Précolombien (art): sont définies comme «art précolombien» les créations artistiques et artisanales, ainsi que l'architecture des peuples indigènes d'Amérique du Nord, d'Amérique centrale, d'Amérique du Sud et des îles des Caraïbes, réalisées avant l'arrivée de Christophe Colomb dans les Amériques. On parle donc de toutes les créations réalisées entre 13000 av. J.-C. et 1500 ap. J.-C. Les Mayas, les Aztèques et les Incas, parmi d'autres cultures, ont développé des formes artistiques qui reflètent leurs croyances, leur organisation sociale et leur relation avec la nature. L'art précolombien, profondément lié à la religion, à la mythologie, à la nature et au quotidien, se manifeste à travers une variété de supports: l'architecture monumentale, la sculpture, la céramique, les textiles et la métallurgie.

Sculpture molle: dans l'histoire de la sculpture contemporaine, une volonté de contester le caractère solide et durable des réalisations apparaît à la fin des années 1960. L'artiste se confronte désormais à toute matière et expérimente les matériaux naturels et synthétiques, leur mélange et leurs effets, leur apparence et leur présence. La sculpture se nourrit alors des techniques textiles artisanales, comme la tapisserie, la broderie ou le tricot. Le tissu (coton, laine, jute, nylon, latex, sac, tente, couverture, bâche, vêtement, linge, peluche, ballon) et la ficelle (fil, corde) resteront prédominants mais seront bientôt rejoints par le papier, les matières naturelles et la nourriture. De nombreuses sculptures molles dont des œuvres éphémères, des installations temporaires ou des installations *in situ*. La sculpture molle joue souvent sur le recouvrement ou la suspension, la série, le tas, la collection. Elle intègre les notions de douceur (visuelle, tactile et symbolique), de déformation (suspension, plissement, étirement, gonflement), de légèreté (suspension), voire d'envol (mouvement réel du tissu ou du ballon).

Ready-made: mot choisi par Marcel Duchamp en 1915 pour désigner un objet manufacturé privé de sa fonction utilitaire et promu au rang d'objet d'art par le seul choix de l'artiste.

Surréalisme: mouvement littéraire et artistique né à la fin de la Première Guerre mondiale qui vise à libérer la création de toute contrainte morale, sociale et logique. Il utilise des procédés tels que l'automatisme, le rêve et l'inconscient, et se réclame des écrits théoriques d'André Breton, considéré comme l'un des principaux fondateurs du mouvement.

Technique: étymologiquement, le mot technique est issu du mot grec *teknè*, «art manuel», «ensemble des procédés d'un métier». La technique désigne l'ensemble des procédés et méthodes pour réaliser une tâche ou produire un résultat. Elle peut se référer à des applications scientifiques dans des réalisations pratiques, ou à des savoir-faire artisanaux ou industriels.

Tissage: technique qui consiste à entrelacer des fils afin d'obtenir un tissu. On croise les fils en deux directions, horizontalement (les fils de trame) et verticalement (les fils de chaîne).

Tradition: ensemble de pratiques, idées, connaissances, légendes, etc., transmis de génération en génération par la parole, l'écrit ou l'exemple.

Axes pédagogique

Cycle 1 « Mon personnage de toutes pièces »

Matières et compétences travaillées

Agir, comprendre et s'exprimer à travers les activités artistiques	Développer du goût pour les pratiques artistiques; réaliser des compositions plastiques, planes et en volume; pratiquer une activité du spectacle vivant.
Acquérir le langage oral	Enrichir son vocabulaire et produire des discours variés (autour des thèmes de l'art et de l'artisanat).
Apprendre en jouant	Comprendre différentes notions par le jeu symbolique et le jeu de construction.

Avant la visite

(1 séance de 2h

+ option visionnage

d'un épisode de série de 1h03)

Introduire la thématique « Making Things »

- Définir les différentes pratiques et techniques artistiques (ex: la peinture, la sculpture, le dessin, le tissage, la poterie...).
- A l'aide d'images (option 1) ou d'objets (option 2), faire associer les différentes pratiques artistiques à leurs matériaux et outils (ex: la peinture avec le pinceau, la palette, le tablier, la gouache...).
- Faire toucher les différents matériaux utilisés (ex: argile crue puis cuite, laine non filée puis tricotée...).

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

💡 Idée de prolongement: montrer l'épisode *Le tissage de Barbapapa*.

Pendant la visite (1h)

Découvrir les œuvres de « Making Things »:

- Veio: faire deviner les techniques et matériaux utilisés pour la création de cette œuvre. Détailler les étapes de création de l'œuvre. Possibilité de faire pratiquer un cadavre-exquis pour introduire l'idée d'aléatoire.

Après la visite (3 séances de 1h)

Séance 1

- Expliquer à nouveau la façon dont Veio a créé ces œuvres.
- Partir à la collecte d'éléments naturels qui peuvent être récupérés sans déracinement ou autre dommage.

Séance 2

- Rappeler la séance précédente.
- A la façon de Veio et avec de la peinture, du fil, des morceaux de tissus, proposer de décorer les éléments naturels ramassés plus tôt pour en faire des personnages.

Séance 3

- Selon le niveau:
 - Par petits groupes, faire interagir les personnages.
 - Ou par petits groupes, inventer une courte mise en scène et la présenter au reste de la classe dans un petit théâtre improvisé.

Matériel

- Photothèque:
 - Images des œuvres de ce corpus.
 - Option 1: matériel utilisé dans les arts (ex: pinceau, palette...).
 - Option 2: matériel utilisé dans les arts (ex: pinceau, palette...).
- Matériaux: terre crue et terre cuite (ex: argile, grès...), tissus naturels et tissus travaillés ou assemblés (ex: laine, coton...).
- Des bouts de bois mort, de la peinture, de la colle, du tissu découpé au préalable, du fil.
- Optionnel: des rideaux pour installer un petit théâtre.

Cycle 2 «Autoportrait modelé»

Matières et compétences travaillées

Arts plastiques	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes; expérimenter, produire, créer; mettre en œuvre un projet artistique.
Questionner le monde	S'approprier des outils et des méthodes.
Français	Participer à des échanges, écouter pour comprendre, dire pour être compris; produire des textes courts; enrichir son vocabulaire.

Avant la visite

(1 séance de 1h30
+ option visionnage d'un film
de 30 minutes)

Introduire la thématique «Making Things»

- Introduire la notion d'«artisanat»:
 - Définir brièvement l'artisanat et le distinguer de l'art.
 - Activité introductive: demander à chaque élève de citer un objet issu de l'artisanat.
 - Ouvrir en citant les techniques qui permettent de créer ces objets (ex: la tapisserie, la céramique, la poterie...) et les matériaux utilisés (ex: le verre, l'argile, le grès...). Demander d'associer chaque matière à sa technique.
 - Option matériauthèque, faire toucher les différents matériaux.

Introduire les œuvres de l'exposition

- Aborder la notion d'artisanat et de savoir-faire en présentant les œuvres du corpus de ce guide pédagogique (focus sur l'œuvre d'Izabel Mendes da Cunha). Faire deviner la technique employée pour chacune des œuvres.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

💡 Idée de prolongement: montrer le film *Un mauvais pantalon* de la série *Wallace & Gromit*, de Nick Park en insistant sur la technique de conception du film (pâte à modeler).

Pendant la visite (1h)

Découvrir les œuvres de «Making Things»:

- En général: faire deviner les techniques et matériaux employées puis faire mimer les techniques.
- Izabel Mendes da Cunha: par groupe de 4, se répartir les rôles des 4 statuettes et inventer une courte narration. Raconter l'histoire de la technique employée par l'artiste.

Après la visite

(2 séances de 1h30,
1 séance de 1h)

Séance 1:

- En groupe, récapituler les techniques des différentes œuvres que l'on a observées puis s'arrêter sur les œuvres d'Izabel Mendes da Cunha.
- Introduire l'activité plastique:
 - Option 1: proposer de se représenter avec de la pâte fimo.
 - Option 2: proposer de se représenter avec de l'argile.
 - Option 3: proposer de se représenter avec de l'argile autodurcissante.
- Option 1 et 2: suite à cette séance, cuire les créations au four.

Séance 2:

- Option 2 et 3: peindre les créations, une fois cuites.
- Présenter brièvement son personnage et ses caractéristiques (choix des couleurs, taille...).

Séance 3:

- Proposer de réaliser un court film d'animation à la façon de *Wallace & Gromit*.

Matériel

- Matériauthèque: terre crue et terre cuite (ex: argile, grès, tissus naturels et tissus travaillés ou assemblés...).
- Photothèque des œuvres de ce corpus.
- Option 1: de la pâte fimo, un four.
- Option 2: de l'argile, des pinceaux, de la peinture, un four.
- Option 3: de l'argile autodurcissante, des pinceaux, de la peinture.
- Un appareil photo.

Cycle 3 «Raconter et modeler ma boneca»

Matières et compétences travaillées

Français	S'exprimer clairement; argumenter; écouter et comprendre les autres; rédiger des textes clairs et structurés; comprendre des textes variés.
Arts plastiques	Développer sa créativité, son expression artistique et sa sensibilité esthétique; pratiquer le dessin, la peinture et la sculpture.
Mathématiques	Reconnaître des formes géométriques.

Avant la visite

(1 séance de 1h30 + option visionnage d'un film de 2h32 en entier ou certains épisodes au choix)

Introduire la thématique «Making Things»

- Introduire la notion d'«artisanat»:
 - Commencer à définir ensemble le concept d'artisanat.
 - Demander à chaque élève de citer un métier artisanal pour ensuite s'appuyer sur ces exemples afin d'expliquer la notion de tradition et de transmission.
- Discuter de la distinction entre art et artisanat.

Introduire les œuvres de l'exposition

- Montrer les œuvres du corpus de ce guide pédagogique et faire deviner les différentes techniques employées et les divers matériaux utilisés pour les réaliser.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

💡 Idée de prolongement: montrer le film *24 portraits*, d'Alain Cavalier.

Pendant la visite (1h15)

Découvrir les œuvres de «Making Things»:

- En général: rappeler la technique employée et les matériaux utilisés pour créer chacune des œuvres. En quoi les techniques relèvent-elles de l'art et de l'artisanat? Quelles sont les histoires de ces techniques? Comment ont-elles été transmises?
- Olga de Amaral: mimer la technique employée; deviner à quel paysage ce tissage fait référence.
- Izabel Mendes da Cunha: imaginer une histoire à partir de ces personnages puis la mettre en scène; expliquer comment on pratique la céramique et raconter l'histoire de cette technique.

Conclure la visite en récapitulant les différentes techniques employées et à travers quels objets on peut y être confronté chez soi.

Après la visite (4 séances de 1h30)

Séance 1:

- En groupe, rappeler les caractéristiques des *bonecas* d'Izabel Mendes da Cunha (formes géométriques, attributs, vêtements, motifs...) et exprimer les émotions qui s'en dégagent.
- Imaginer puis dessiner sa propre boneca en pensant à un personnage (réel ou imaginaire) que l'on souhaiterait représenter.

Séance 2:

- Poursuivre la création de la boneca en la modelant avec:
 - Option 1: de la pâte fimo.
 - Option 2: de l'argile.
 - Option 3: de l'argile autodurcissante.
- Et en utilisant des petits outils de modelage (ex: cure-dents, ciseaux...).
- Pour les options 2 et 3: suite à cette séance, cuire les créations au four.
- Par groupe de 2 ou 3, commencer à réfléchir à une histoire et à un dialogue sur la base de ces créations.

Séance 3:

- Décorer sa boneca avec de la peinture, des perles, des coquillages...
- Poursuivre l'écriture du dialogue.

Séance 4:

- Partager son dialogue au reste de la classe.

Matériel

- Photothèque des œuvres de ce corpus.
- Des feuilles et des crayons de couleur.
- Option 1: de la pâte fimo, un four.
- Option 2: de l'argile, des pinceaux, de la peinture, un four.
- Option 3: de l'argile autodurcissante, des pinceaux, de la peinture.
- Des cure-dents, des ciseaux, des perles, des coquillages...
- Des feuilles et des stylos.

Cycle 4 «Premier pas dans mon atelier céramique»

Matières et compétences travaillées

Français	Débattre et argumenter; développer sa culture artistique.
Arts plastiques	Expérimenter, produire, créer; mettre en œuvre un projet; développer sa sensibilité esthétique et son esprit critique; découvrir des œuvres et des artistes.
Enseignements pratiques Interdisciplinaires	Cultures et créations artistiques.

Avant la visite (1 séance de 2h + option écoute d'un épisode de podcast de 40min)

Introduire la thématique «Making Things»

- Introduire la notion d'«artisanat»:
 - Définir ensemble ce qu'est l'artisanat et faire ressortir les grandes caractéristiques de cette notion.
 - Proposer une brève histoire de l'artisanat au fil des siècles.

Introduire les œuvres de l'exposition

- Montrer les œuvres du corpus de ce guide pédagogique. Faire deviner quels sont les matériaux et techniques qui ont été utilisés.
- Expliquer comment ces techniques s'exécutent et avec quels matériaux. Si possible, faire éprouver différents types de terre crues et cuites (argile, grès...).
- Demander dans quel autre contexte du quotidien ces techniques sont utilisées.
- Ouvrir sur le rapport entre l'art et l'artisanat, ce qui les distingue ou qui les rapproche.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

- 💡 Idée de prolongement: écouter un ou plusieurs épisodes du podcast *The craft project* (ex Episode 12: *Un tapissier qui a conquis l'Amérique*).

Pendant la visite (1h30)

Découvrir les œuvres de «Making Things»:

- En général: se demander comment les œuvres ont été conçues, les matériaux utilisés; dans quelle mesure l'œuvre est aussi un objet; quel a été le mode de transmission de la technique. Réfléchir au contexte dans lequel les techniques peuvent être utilisées dans la vie quotidienne.

- Veio & Simon Hantai: proposer de réaliser des cadavre-exquis pour comprendre l'idée d'aléatoire, en lien avec les deux œuvres. En profiter pour aborder le surréalisme brièvement et expliquer que ces deux œuvres sont réalisées en se basant sur le hasard, l'aléatoire comme méthode.
- Olga de Amaral: à quel paysage cette œuvre fait-elle penser? Possibilité de le dessiner.
- Izabel Mendes da Cunha: expliquer l'histoire de la technique utilisée. Y a-t-il des détails qui n'étaient pas visibles en classe? Lesquels?

Conclure la visite en demandant à chaque élève s'il y a une technique artisanale qui l'intéresse plus qu'une autre et en récapitulant ce qui a été dit autour de la notion d'artisanat.

Après la visite (3 séances de 1h30)

Séance 1:

- Revenir sur les différentes techniques artisanales et expliquer que l'on va se pencher sur la céramique en prenant l'exemple d'Izabel Mendes da Cunha.
- Proposer de tester différentes techniques et pratiques ensemble, avec de l'argile, de la pâte fimo ou de l'argile autodurcissante:
 - Le Pincé (parfait pour réaliser un bol, une coupelle ou un pot):
 1. Partir d'une boule d'argile.
 2. Creuser un trou avec le pouce et pincer les parois entre le pouce et les autres doigts pour agrandir et affiner la forme.
 - Le Colombin (parfait pour réaliser un petit vase ou un pot à crayon):
 1. Rouler des boudins d'argile de diamètre régulier.
 2. Assembler les boudins en les superposant et en les soudant avec de la barbotine (mélange d'argile et d'eau) et en lissant les jointures.

Cycle 4 «Premier pas dans mon atelier céramique»

→ La Plaque (parfait pour réaliser une boîte ou une sculpture géométrique):

1. Étaler l'argile à l'aide d'un rouleau pour obtenir une plaque d'épaisseur uniforme.
 2. Découper des formes géométriques (carrés, rectangles, cercles) à l'aide d'un couteau.
 3. Assembler les plaques avec de la barbotine.
- Proposer de créer l'objet de son choix en utilisant ces techniques avec:
 - Option 1: de la pâte fimo.
 - Option 2: de l'argile.
 - Option 3: de l'argile autodurcissante.

Séance 2:

- Continuer à concevoir l'objet de son choix.
- Si utilisation de pâte fimo ou d'argile, cuisson des créations entre les séances.

Séance 3:

- Peindre sa création.
- Présenter son objet et expliquer comment on l'a conçu.

Matériel

- Photothèque des œuvres de ce corpus.
- Option 1: de la pâte fimo, un four.
- Option 2: de l'argile, des pinceaux, de la peinture, un four.
- Option 3: de l'argile autodurcissante, des pinceaux, de la peinture.
- Des cure-dents, des ciseaux, des perles, des coquillages...

Cycle 5 «Quel métier d'art es-tu?»

Matières et compétences travaillées

Français	Argumenter, exposer, débattre.
Philosophie	Développer sa pensée autour d'enjeux éthiques et existentiels.
Histoire-géographie	Comprendre les enjeux historiques et géographique; établir des rapports de causalités et des effets de rupture.
Éducation morale et civique	Débattre de questions éthiques; développer son esprit critique et sa réflexion personnelle.
Possibilité de prolongement dans les options suivantes	Numérique et sciences de l'informatique; physique-chimie; sciences économiques et sociales; humanités, littérature et philosophie; langues, littérature et cultures étrangères.

Avant la visite (1 séance de 2h + option écoute d'un épisode de podcast d'environ 20 minutes)


Introduire la thématique «Making Things»:

- Introduire la notion d'artisanat.
 - Définir ensemble ce qu'est l'artisanat et le lien entre art, design et artisanat (ce qui les lie ou distingue).
 - Partager une brève histoire de l'artisanat en mentionnant les révolutions industrielles.
 - Option mise en œuvre d'un débat «Industrialisation ou artisanat?» (en divisant la classe en deux groupes).
 - Réfléchir à comment on réutilise des techniques ancestrales pour innover et au contexte quotidien dans lequel on est face à l'utilisation de techniques artisanales.

Introduire les œuvres de l'exposition

- Analyser les œuvres en posant les questions suivantes: quels sont les matériaux utilisés? Les techniques exécutées? Quel sont les sujets représentés?

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

 Idée de prolongement: écouter les épisodes du podcast *De l'or dans les mains* (ex: *L'art de la couture, chez Kidur*).

Pendant la visite (1h30)

Découvrir les œuvres de «Making Things»:

- En quoi ces œuvres sont-elles innovantes? Quelles sont les techniques et compétences qui ont été utilisées pour les créer? Quels sont les métiers d'art qui s'y rattachent? Dans quels autres domaines ces techniques sont-elles utilisées?
- 30 minutes en autonomie: proposer de déambuler en autonomie dans les espaces pour s'approprier le musée.
 - Confier des missions aux élèves: rechercher toutes les œuvres du musée qui ont été réalisées en terre; répartir les différentes techniques employées par catégories.
 - Se demander quelle technique on aimerait pratiquer, avec laquelle on a le plus d'affinités et pourquoi.

Conclure la visite en demandant aux élèves de détailler la technique qui les a le plus marqué et pourquoi.

Après la visite (3 séances de 2h + 1 séance optionnelle de 2h)

Séance 1:

- Revenir sur les différentes techniques observées: la façon dont elles sont exécutées (possibilité d'un focus scientifique physique-chimie), dans quel contexte on les observe au quotidien, les compétences requises pour les mener à bien.
- Diviser la classe en sous-groupes et leurs proposer d'élaborer des tests ludiques sur le thème des métiers de l'artisanat que l'on retrouve dans l'art (ex: «Quel métier de l'artisanat

Cycle 5 «Quel métier d'art es-tu?»

es-tu?»). Attribuer une famille de métier à chaque groupe (ex: les métiers du tissage, de la céramique, de la verrerie...).

- En autonomie, commencer à effectuer des recherches (bibliothèque ou internet) autour des métiers de l'artisanat. Quels sont-ils? Quelles sont leurs caractéristiques? Les qualités et sensibilités requises pour les exercer? (Possibilité de suggérer des sources variées telles que le site de l'Onisep, des Compagnons du devoir, de l'Institut national des métiers d'art ou encore des réseaux sociaux).
- Définir 4 métiers sur lesquels se concentrer.

Séance 2:

- Organiser les éléments de contenu préalablement relevé sous forme de questions, correspondant à des réponses (ex: pour être mosaïste, il faut apprécier travailler en extérieur alors que pour être tapissier, en intérieur. L'une des questions pourrait être la suivante: quand tu as du temps libre, préfères-tu: (a) te promener en forêt = mosaïste, (b) regarder un film chez toi = tapissier).
- Option numérique et sciences de l'informatique: possibilité de créer un algorithme pour réaliser cette partie.
- Rédiger des questions et des réponses ludiques.

Séance 3:

- Poursuivre l'élaboration des tests.
- Échanger et faire passer les tests.
- Ensemble, partager ce que l'on a découvert sur les métiers de l'artisanat.

Séance 4 (optionnelle):

- Possibilité de prolonger le travail autour des métiers de l'artisanat en exécutant un objet issu du métier qui nous a été attribué.

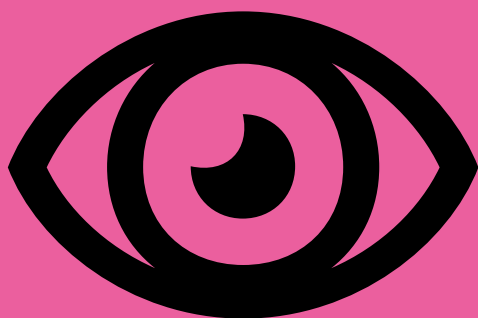
Matériel

- Photothèque des œuvres de ce corpus.
- Des ressources autour des métiers de l'artisanat (ordinateurs ou téléphones avec une connexion internet, livres, bandes dessinées...).
- Des feuilles, des stylos.
- Option NSI: des ordinateurs avec logiciels spécifiques de programmation.
- Option séance 4: Matériel de céramique, de tapisserie, de cuisine... (ex: argile autodurcissante, laine...).

Comment constituer une collection?

Exposition Générale, explore quatre thématiques – mondes vivants, architecture, sciences et liens avec l'artisanat – qui ont fait l'histoire de la Fondation Cartier, mais aussi des «Expositions personnelles», trajectoires et démarches individuelles de certains artistes qui ont marqué l'institution. Sa collection, vivante et évolutive, rassemble près de 4000 œuvres représentant plus de 500 artistes du monde entier. Elle reflète une pratique libre, plurielle et actuelle qui dépasse les catégories traditionnelles pour interroger les enjeux de notre époque. Construite indépendamment du marché de l'art, elle donne place à toutes les expressions artistiques de notre époque et participe activement aux changements culturels et identitaires, en montrant l'image d'une planète qui, petit à petit, n'est plus dominée par l'Occident ni par une vision anthropocentrée. Les artistes y explorent une grande variété de médiums et de techniques – peinture, photographie, vidéo, performance, installation, art numérique – pour appréhender de nouvelles formes, décloisonner les disciplines et élargir l'expression artistique.

Depuis sa création, la Fondation a à cœur «d'exposer» plutôt que de «collectionner»; sa collection étant un reflet de sa programmation d'expositions puisque, à l'issue de chaque exposition, une œuvre est acquise.



Corpus d'œuvres

Graciela Iturbide

Mujer ángel, Desierto de Sonora, México, 1979

Rosa, Juchitán, Oaxaca, 1979

Magnolia, Juchitán, Oaxaca, 1986

Velo negro para el viento, Juchitán, Oaxaca, 1988

Gaicho, Santa Fé, Argentina, 1986

Cementerio, Juchitán, México, 1988

Los Pollos, Juchitán, 1979

Pescaditos de Oaxaca, México, 1992

Genoveva, San Agustín Etla, México, 2007

Señor Enmarcado, Ciudad de México, 1972

À travers sa photographie engagée, Graciela Iturbide ne se contente pas de documenter des réalités: elle raconte nos sociétés contemporaines avec poésie. Elle privilégie le médium de la photographie en noir et blanc, dont les contrastes élevés traduisent la rudesse des existences tout en sublimant la dignité des sujets photographiés. Son processus repose sur le temps long, l'écoute, et l'intuition: elle a une réelle volonté de comprendre l'autre. Son travail, notamment auprès des peuples Séri ou des femmes zapotèques de Juchitán, incarne une approche vivante de la collection telle que la promeut la Fondation Cartier. Dans ses portraits, les rôles de genre stéréotypés sont souvent renversés: les femmes zapotèques dominent la sphère économique et sociale, tandis que les hommes, à l'exception des homosexuels pleinement intégrés, sont exclus de certaines activités. Cette mise en lumière d'une société matriarcale remet en question les hiérarchies traditionnelles du pouvoir, notamment le modèle patriarcal des sociétés contemporaines, qui valorise la figure du père comme détenteur de l'autorité et du pouvoir. En choisissant de documenter une réalité contraire à cette norme, Graciela Iturbide déconstruit le regard ethnocentrique et occidental souvent portés sur les peuples autochtones. Fréquemment marginalisées, les communautés indigènes que Graciela photographie évoluent loin de la vie urbaine et des technologies contemporaines, sans pour autant échapper aux effets néfastes provoqués par ces modes de vie (tels que la déforestation ou encore la sécheresse).



Mujer ángel, Desierto de Sonora, México 1979 © Graciela Iturbide

Ron Mueck

Woman with Shopping, 2013

Résine, silicone peint, cheveux synthétiques, crin de cheval, verre, textiles, cuir, plastique, matériaux divers (acquisition 2013)

Woman with Shopping est la troisième et dernière œuvre d'un cycle sur la maternité que le sculpteur Ron Mueck a initié en 2001. S'inspirant d'une scène qu'il a observée dans les rues de Londres, il insiste sur un moment en apparence ordinaire pour proposer une réflexion sur la condition humaine et les fardeaux invisibles de la vie quotidienne. La sculpture dépeint une femme emmitouflée dans un manteau, les bras chargés de sacs de courses, portant contre elle un bébé. La posture de la femme, légèrement voûtée sous le poids de sa charge, suggère un état de fatigue. Il s'agit en fait ici de représenter la charge mentale, c'est-à-dire les responsabilités écrasantes liées à la maternité et au quotidien. Les nombreux détails – les plis du tissu, les rides de la peau, l'expression subtile du visage – de la sculpture amplifient son impact, obligeant le spectateur à se confronter à ce qu'il ne voit plus, ou qu'il choisit d'ignorer. À travers cette œuvre, Ron Mueck aborde aussi des enjeux contemporains de santé mentale, soulignant la solitude et la force intérieure qui se cachent derrière les gestes les plus simples. En intégrant *Woman with Shopping* à sa collection, la Fondation Cartier affirme l'importance de représenter des expériences souvent invisibilisées et de faire une place à la sphère de l'intime, au quotidien et à la vulnérabilité dans le champ de l'art contemporain.

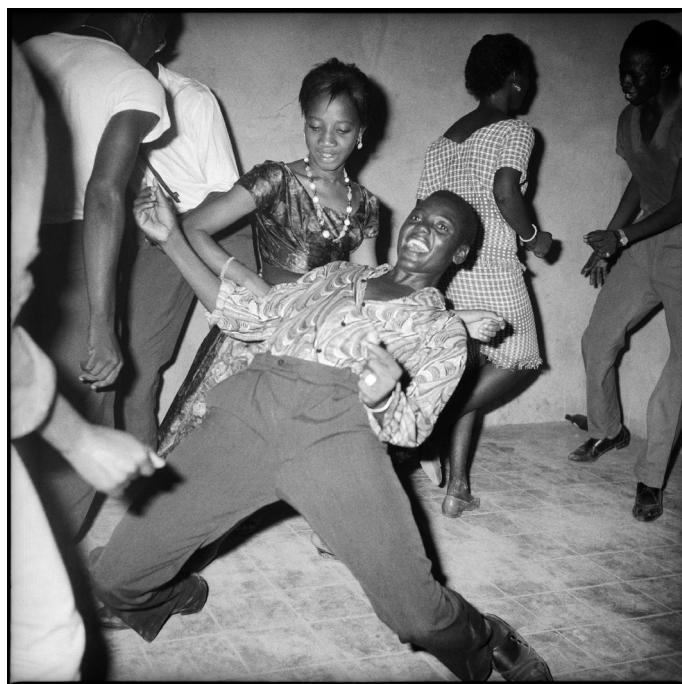


Ron Mueck, *Woman with Shopping*, 2013 © Ron Mueck / Adagp, Paris, 2025.
Photo © Patrick Gries

Malick Sidibé

Combat des amis avec pierres, 1976
Nuit de Noël (Happy-club), 1963
Regardez-moi!, 1962
Fans de James Brown, 1965
Soirée mariage Drissa Balo, 1967
Le faux musicien derrière sa voiture, 1971
Mademoiselle Kante Sira, 1965
Un jeune gentleman, 1978
Tirages gélatino-argentiques
(acquisitions 2004 & 2018)

Réalisées à partir des années 1960, les photographies en noir et blanc de Malick Sidibé captent le style et l'atmosphère de la société de Bamako, au Mali, à un moment charnière de son histoire: celui du passage d'une colonie française imprégnée de traditions à une nation indépendante, en quête de sa propre modernité. Fin observateur de la jeunesse, Malick Sidibé fixe la mémoire culturelle d'une génération qui embrasse sa toute nouvelle liberté à travers la mode, la musique et la danse. Il conserve ainsi les traces du passé et inscrit les histoires individuelles dans une histoire collective. Qu'ils soient pris de manière spontanée lors de fêtes ou soigneusement mis en scène dans le studio de l'artiste, les portraits de Malick Sidibé révèlent bien plus que l'apparence physique de ses sujets: ils donnent à voir leur personnalité, leur fierté et leurs aspirations. Le photographe encourage ses modèles à poser avec leurs objets personnels ou avec des accessoires mis à disposition dans le studio leur offrant ainsi un espace d'expression individuelle. Ces photographies forment un véritable reportage sur l'évolution des styles, des musiques et des comportements, et reflètent l'élan d'une jeunesse résolue à inventer sa propre identité. Malick Sidibé ne se contente pas de documenter un lieu et une époque: il contribue à forger l'imaginaire visuel d'un Mali nouvellement indépendant. Ses images témoignent du rôle fondamental de la photographie dans la construction d'une identité culturelle, à travers le portrait d'une jeunesse porteuse de sa propre vision de la modernité en Afrique postcoloniale.



Regardez-moi, 1962 © Malick Sidibé, courtesy Galerie Magnin-A, Paris

Jonathan Vinel

Martin pleure, 2017

Vidéo d'animation (acquisition 2019)

Ce court-métrage est entièrement réalisé avec le jeu *Grand Theft Auto V*, en utilisant le mode «réalisateur», qui permet de filmer le personnage sous différents angles, et de bénéficier d'un large éventail d'options de montage. Jonathan Vinel et Caroline Poggi allient ainsi langages du cinéma, du jeu vidéo et de l'art numérique pour enrichir les références culturelles et l'expression artistique. En détournant un univers virtuel codifié, les artistes révèlent la puissance interne de l'animation, où le jeu explore la solitude, le rejet, les violences policières, et traduit l'adolescence comme un moment de crise identitaire. *Martin pleure* explore les codes de la narration, les potentialités du montage numérique, et montre comment les jeux vidéo, loin du seul divertissement, deviennent des outils de mémoire, de critique sociale et de représentation de soi. Cette œuvre incarne les mutations du médium vidéo et affirme la place des nouvelles cultures numériques dans le champ élargi de l'art contemporain.



Vue de l'exposition *Exposition Générale*, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, 2025, Jonathan Vinel, *Martin Pleure*, 2017. © Jonathan Vinel. Photo © Cyril Marilhacy

Pour aller plus loin: qu'est-ce qu'une collection?

Une collection artistique se définit comme un ensemble structuré d'objets et d'œuvres d'art réunis volontairement pour leur valeur artistique, scientifique ou documentaire. La conservation d'objets et leur présentation à des publics constituent aujourd'hui le socle de toute institution muséale. Que l'on collectionne pour permettre d'appréhender les exigences esthétiques, les pratiques intellectuelles ou les relations sociales dans un espace et un temps donné, l'acte de collectionner engage une représentation et une transmission du réel qui ne peut se détacher d'une volonté de faire dialoguer l'œuvre avec le spectateur. La collection est à la fois un outil de connaissance et un marqueur historique et socio-culturel qui révèle les sensibilités d'une époque, les priorités d'un savoir, ou le goût national.

Dès l'Antiquité, le Museion (« Temple des Muses »), abrite des œuvres d'art, des trophées ou des offrandes, dans le but de conserver les objets témoins du passé. La civilisation romaine adhère à cette pratique et la prolonge en conservant également les butins de guerre. À la chute de l'empire romain, l'Église naissante assume le rôle de conservatoire d'objets culturels et ce, durant tout le Moyen Âge. Mais ce sont encore les cabinets de curiosités de la Renaissance qui se rapprochent le plus de l'idée de musée tels qu'on se les représente actuellement. Rassemblant merveilles naturelles, œuvres d'art et instruments scientifiques, témoignages de la multiplication des voyages d'exploration, ces collections privées reflètent une quête encyclopédique de savoir. Aux XVII^e et XVIII^e siècles, ces pratiques évoluent et prennent une tournure plus rationalisée: on trie, on classe, on étudie et on expose les collections. Sous l'impulsion des Lumières et de la Révolution française de 1789, la collection devient un outil de transmission universelle des connaissances. C'est dans ce contexte que naît l'idée du musée moderne, ouvert au public, avec la création du musée du Louvre en 1793, symbolisant l'accès démocratique au patrimoine jusque-là réservé à une élite.

Au XIX^e siècle, les musées se multiplient dans toute l'Europe. Spécialisés en beaux-arts, histoire naturelle ou sciences, on leur attribue une nouvelle mission: l'éducation. En effet, leurs collections sont enrichies par des réseaux d'échanges ainsi que des prises de guerre et enrichissent le récit national. Au XX^e siècle, la collection muséale s'inscrit dans un cadre de plus

en plus globalisé, reflétant les échanges culturels mondiaux et l'ouverture à l'art contemporain international. Critiqués pour leur manque de réactivité en matière d'actualité, les musées intègrent des œuvres d'artistes vivants et issus de cultures diverses. Cette évolution s'accompagne d'un renforcement juridique des fonctions du musée. En France par exemple, la loi du 4 janvier 2002 protège les collections, patrimoine d'intérêt public, organisé et renouvelé en vue de la connaissance, de l'éducation et du plaisir du public. Le Code de Déontologie de l'ICOM (« International Council Of Museum ») souligne aussi le devoir éthique des musées dans la conservation, la documentation et l'accessibilité à des collections variées. Ainsi, la collection est devenue un enjeu d'identité locale, où l'histoire des sciences, des techniques, des arts ou des sociétés est pérennisé et s'offre à un public élargi et diversifié.

C'est à la fois dans cet héritage et cette contemporanéité de la collection que s'inscrit la Fondation Cartier pour l'art contemporain. Depuis sa création en 1984, elle développe une approche singulière de la collection, en rupture avec la tradition patrimoniale figée. La Fondation constitue une collection vivante, composée de près de 4000 œuvres contemporaines issues de commandes, de rencontres et d'expositions. Elle favorise le dialogue entre disciplines – art, science, anthropologie, écologie – et entre cultures, en donnant la parole à plus de 500 artistes du monde entier. En soutenant la création par l'accompagnement des artistes depuis quarante ans, elle fait de sa collection un support vivant, diversifié et collectif qui reflète les mutations de la société actuelle. Elle tend à exposer une pluralité de médiums et de techniques, supports permettant aux artistes d'illustrer leurs engagements, qu'ils soient identitaires, sociaux, environnementaux, politiques ou culturels. Ainsi, la Fondation Cartier participe au renouvellement de la définition de la collection en l'exposant non plus comme une transmission du passé, mais comme un engagement dans le présent.

Glossaire

Abstrait: le terme «abstrait» est souvent utilisé pour décrire quelque chose qui est déconnecté de la réalité tangible, physique ou concrète. Dans le domaine de l'art, l'abstraction se réfère à un style artistique dans lequel les œuvres ne représentent pas des objets ou des personnes de manière réaliste, mais plutôt de manière simplifiée, symbolique ou non figurative. Les artistes abstraits explorent des concepts, des émotions, des formes et des couleurs d'une manière qui transcende la représentation directe de la réalité.

Antiquité: l'Antiquité désigne une période historique qui s'étend de l'apparition de l'écriture, vers 3000 avant J.-C., jusqu'à la chute de l'Empire romain d'Occident en 476 après J.-C. Cette ère est caractérisée par le développement et l'épanouissement de plusieurs civilisations anciennes autour du bassin méditerranéen, notamment en Grèce, en Égypte, en Mésopotamie, et à Rome.

Déontologie: règles de bonne conduite constituant la morale d'une profession.

Le devoir de mémoire: concept qui désigne la responsabilité morale de se souvenir des événements historiques marquants afin de mieux comprendre le présent et de construire l'avenir. Il implique la nécessité de commémorer et de transmettre la mémoire des événements tragiques pour éviter qu'ils ne soient oubliés ou reproduits.

Encyclopédie: ouvrage dans lequel on expose méthodiquement ou alphabétiquement l'ensemble des connaissances universelles (encyclopédie générale) ou spécifiques d'un domaine du savoir (encyclopédie spécialisée).

Exposition commerciale: une exposition commerciale est un événement organisé dans le but de présenter et promouvoir des produits ou services à un public cible, souvent composé de professionnels du secteur. Elle permet aux entreprises d'accroître leur visibilité, de nouer des partenariats et de générer des opportunités commerciales.

Exposition universelle: créée au milieu du XIX^e siècle, cet événement, régi par le Bureau international des expositions, a pour objectif de présenter les réalisations industrielles et techniques des différentes nations participantes. Organisée plus ou moins tous

les 4 ans, mais sans régularité imposée, il s'agit d'une démonstration de prouesses et de savoirs. Grandes manifestations commerciales et culturelles, les investisseurs présentent leurs produits en espérant remporter des prix, se faire connaître et s'enrichir. La première Exposition universelle s'est tenue à Londres en 1851. 14 000 exposants et plus de 6 millions de visiteurs s'y sont rendus. Puis elle s'est exportée dans d'autres villes telles que Paris, Vienne, Philadelphie, Chicago, San Francisco puis finalement Osaka au Japon, en 1970. Il aura fallu attendre 120 ans avant que cet événement ne quitte le monde occidental. De nombreuses réalisations présentées à cette occasion ont par la suite connu une renommée internationale: la tour Eiffel à Paris (1889), l'Atomium à Bruxelles (1958), le Space Needle à Seattle (1962) ou encore la Biosphère à Montréal (1967).

Installation: l'installation émerge dans les années 1960, principalement aux États-Unis, portée par des artistes qui cherchent à enlever les frontières et les hiérarchies entre les médiums et les genres artistiques. C'est une œuvre d'art sensitive en trois dimensions, souvent créée pour un lieu spécifique et conçue pour offrir au spectateur une expérience esthétique immersive et spatiale.

Médium: un médium désigne le support ou le procédé par lequel une œuvre d'art prend forme – peinture, vidéo, installation, performance, art numérique, etc. Théorisé au XX^e siècle pour définir les propriétés essentielles de chaque discipline artistique, il est aujourd'hui envisagé comme un aspect du processus créatif, choisi pour véhiculer l'expression artistique et l'intention de l'artiste. Dans l'art contemporain, les médiums sont détournés ou mêlés entre eux pour élargir le champ de création et renouveler les formes d'interaction avec le spectateur.

Muséographie: ensemble des techniques utilisées pour la présentation et la mise en valeur des pièces d'une collection muséale.

Renaissance: la renaissance est à la fois une période de l'histoire européenne et un mouvement artistique et intellectuel qui met à l'honneur la littérature, la philosophie et les arts de l'Antiquité gréco-romaine. Elle voit progressivement le jour en Italie, aux XIV^e et XV^e siècles, puis dans toute l'Europe. Cette époque marque la fin du Moyen Âge et le début des Temps modernes.

Scénique: relatif à la scène, au théâtre.

Scénographie: discipline artistique et technique visant à concevoir et à agencer l'espace scénique pour une représentation ou une exposition.

Le siècle des Lumières: le siècle des Lumières est un mouvement littéraire, philosophique et culturel qui émerge en Europe au XVIII^e siècle (de 1715 à 1789). Les philosophes des Lumières veulent promouvoir le rationalisme, l'individualisme et le libéralisme pour permettre au peuple d'accéder au savoir, à la liberté et à l'égalité. Ils remettent ainsi en cause l'obscurantisme et la superstition de l'Église catholique, l'arbitraire de la royauté et de la noblesse, et dénoncent les inégalités sociales.

Cycle 1

Focus: Ron Mueck «Modeler mes émotions»

Matières et compétences travaillées

Acquérir le langage oral	Enrichir son vocabulaire et produire des discours variés (autour des thèmes de l'art et des émotions).
Agir, comprendre, s'exprimer à travers les activités artistiques	Exprimer des choix; composer en volume; observer, comprendre et transformer des images.
Exprimer des émotions	Vivre et exprimer des émotions par le geste.
Apprendre en jouant	Comprendre différentes notions par le jeu symbolique et le jeu de construction.

Avant la visite

(1 séance de 1h + option visionnage d'un film de 1h35)

Introduire la thématique de l'art contemporain

- Définir les différentes pratiques artistiques (ex: la peinture, la sculpture, le dessin, le tissage...).
- A l'aide d'images (option 1) ou d'objets (option 2), faire associer les différentes pratiques artistiques à leurs matériaux et outils (ex: la peinture avec le pinceau, la palette, le tablier, la gouache...).

Introduire la thématique des émotions

- Nommer les couleurs puis les décrire.
- Les associer ensuite à des émotions (ex: le rouge et la colère, le rose et la joie...).
- 💡 Idée de prolongement: montrer le film *Vice versa*, de Pete Docter qui traite de la question des émotions.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

Pendant la visite (1h)

Découvrir l'œuvre de Ron Mueck:

- Faire deviner les émotions exprimées par le personnage représenté puis les mimer et imaginer le discours oral que le personnage pourrait avoir.

Après la visite

(2 séances de 1h30)

Séance 1

Choisir une émotion / couleur et la modeler avec de la:

- Option 1: pâte fimo.
- Option 2: pâte à modeler.

Séance 2

- En cercle, se mettre dans la peau de l'émotion illustrée et la décrire à la première personne du singulier en rebondissant sur celle qui a été précédemment discutée.
- Puis exposer les créations dans la classe en décidant ensemble d'un endroit, d'une façon de les organiser (par couleur, par émotion, par taille...).

Matériel

- Photothèque:
 - Images de matériel utilisé dans les arts (ex: pinceau, palette...).
 - Images des œuvres de ce corpus.
- Ou matériel utilisé dans les arts (ex: pinceau, palette...).
- Option 1: de la pâte fimo, un four.
- Option 2: de la pâte à modeler.

Cycle 2

Focus: Malick Sidibé «Exposer 2025»

Matières et compétences travaillées

Français	Participer à des échanges, écouter pour comprendre, dire pour être compris; produire des textes courts; enrichir son vocabulaire.
Arts plastiques	Expérimenter différentes techniques; mettre en œuvre un projet artistique; développer sa créativité.
Questionner le monde	Se repérer dans le temps et l'espace: découvrir des éléments historiques.

Avant la visite (1 séance de 1h30 + option lecture d'un livre, 20 à 30 minutes)

Introduire la thématique du musée d'art contemporain

- Introduire la notion de «mission du musée»:
→ Demander au groupe de définir les missions d'un musée puis les reformuler ensemble (ex: partager des connaissances, transmettre une histoire...).
- Activité: demander à chaque élève d'inventer le musée de ses rêves (ex: le musée de la glace, le musée des paillettes, le musée du chocolat...).
- Introduire la notion d'art contemporain:
→ Expliquer le mot "contemporain" et brièvement l'histoire de l'art contemporain.
→ Citer et définir en groupe les différentes formes d'œuvres d'art contemporain et en montrer en photo quelques exemples.

Introduire les œuvres de l'exposition

- Aborder à nouveau la notion de rôle du musée et de mémoire en présentant les œuvres de Malick Sidibé. Insister sur les vêtements, les ambiances, les accessoires photographiés et ce qu'ils témoignent de cette époque puis présenter cette période.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

💡 Idée de prolongement: lire *Une journée au musée*, de Nia Gould.

Pendant la visite (1h)

Découvrir les œuvres de Malick Sidibé

- Danser devant les photographies, reproduire les postures, identifier à nouveau les objets représentés et se demander quel objet permet de se représenter.

Après la visite (2 séances de 1h30, 1 séance de 1h)

Séance 1:

- En groupe, se demander quel est l'objet que l'on souhaiterait exposer dans 60 ans, qui témoignerait de notre époque.
- Individuellement, réaliser une reproduction de l'objet de son choix en papier mâché.

Séance 2:

- Poursuivre l'activité plastique en peignant sa création.
- Ajouter enfin une couche de vernis.
- Présenter brièvement son objet et ses caractéristiques (choix de l'objet, couleurs, taille...) et réaliser un petit cartel réunissant toutes ces informations.

Séance 3:

- Ensemble, organiser la façon dont on expose ces créations, à la façon d'un musée. Demander si on classe ces objets par couleur, par fonction, par taille... Puis ajouter les petits cartels à côté de chacune des créations. Possibilité de travailler aussi la façon dont on positionne les cartels, leur taille...

Matériel:

- Photothèque:
→ Images d'œuvres d'art connues diverses (ex: sculptures, installations, objets d'art, peintures...).
- Images des œuvres de ce corpus.
- Du papier journal, de l'eau, de la farine, de la colle blanche, du vernis, de la peinture, des pincesaux, du vernis.
- Des feutres, crayons, stylos et crayons de couleur, du papier cartonné.

Cycle 3

Focus: Graciela Iturbide «(D)écrire l'art de Graziela Iturbide»

Matières et compétences travaillées

Français	Rédiger des textes clairs et structurés; s'exprimer clairement, argumenter, écouter et comprendre les autres.
Enseignement moral et civique	Apprendre à vivre ensemble; respecter les autres.
Arts plastiques	Développer sa créativité, son expression artistique et sa sensibilité artistique.

Avant la visite

(1 séance de 1h30

+ option visionnage d'un film, 1h48)


Introduire la thématique du musée d'art contemporain

- Introduire la notion de «mission du musée»:
 - Demander au groupe de définir les missions d'un musée puis les reformuler ensemble (ex: partager des connaissances, transmettre une histoire...); puis leur demander de citer des métiers qui se rattachent à ces missions et les décrire ensemble.
 - Activité: demander à chaque élève d'inventer le musée de ses rêves (ex: le musée de la glace, le musée des paillettes, le musée du chocolat...).
- Introduire la notion d'art contemporain:
 - Expliquer le mot «contemporain» et brièvement l'histoire de l'art contemporain ainsi que les différents types d'œuvres d'art qui s'y rattachent.
 - Activité: art contemporain ou pas art contemporain? Montrer différentes images d'œuvres d'art: les élèves doivent décider s'il s'agit ou non d'œuvres d'art contemporain (clôturer l'activité en montrant les œuvres de Graciela Iturbide).

Introduire les œuvres de Graciela Iturbide

- Montrer les photographies de Graciela Iturbide et entamer une analyse en surface: définir ensemble les caractéristiques; où ces photos ont-elles été prises? Quelles sont leurs particularités? Quelles émotions s'en dégagent?

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

 Idée de prolongement: montrer le film *La nuit au musée*, de Shawn Levy

Pendant la visite (1h15)

Découvrir les œuvres de Graciela Iturbide

- Focus sur les œuvres de Graciela Iturbide: quelles sont les différences entre les voir en classe et ici? Comment sont-elles exposées? Quels sentiments cela provoque-t-il? À partir des émotions suscitées par les photographies, demander aux élèves de réfléchir à leur façon idéale de montrer ces photos (ex: en extérieur? Dans le noir? Dans une grande salle?).

Conclure la visite en récapitulant les différentes œuvres d'art contemporain que l'on a découvert et la façon dont elles ont été exposées.

Après la visite

(3 séances de 1h30

+ 1 séance de 1h30 optionnelle)

Séance 1:

- En groupe, discuter des différents métiers du musée et récapituler comment leur exercice ont impacté les photographies de Graciela Iturbide à un moment donné. Les décrire.
- Option approfondissement des métiers du musée: créer un jeu des 7 familles à partir des métiers du musée en demandant aux élèves de représenter chaque personnage avec un attribut représentant son métier (ex: les régisseuses avec un marteau, les conservateurs avec un livre...); possibilité de les faire s'exprimer en expliquant comment ils ont interagi avec les photographies de Graciela Iturbide et de plastifier ensuite les cartes.
- Constituer des groupes et leur attribuer des photographies.

Cycle 3

Focus: Graciela Iturbide «(D)écrire l'art de Graziela Iturbide»

Séance 2:

- Demander aux groupes d'inventer puis d'écrire une histoire à partir de la photographie qui leur a été attribuée. Que s'est-il passé avant? Et que se passe-t-il après? (En profiter pour aborder la notion d'instantanéité de la photographie).
- A partir des histoires inventées, écrire un nouveau cartel.

Séance 3:

- Poursuivre l'élaboration / la décoration des cartels.
- Partager les créations au reste de la classe.
- A la façon de curateurs, décider de l'accrochage des photographies et de leurs cartels.

Matériel

- Photothèque:
 - Images d'œuvres d'art diverses connues (ex: sculptures, installations, objets d'art, peintures...).
 - Images des œuvres de ce corpus.
- Option: du papier cartonné, des feutres, crayons, stylos et crayons de couleur, des ciseaux
+ option plastifieuse et pochettes plastiques.
- Du papier, du papier cartonné, des feutres, crayons, stylos et crayons de couleur.

Cycle 4

Focus: l'art contemporain «Notre maison de vente aux enchères»

Matières et compétences travaillées

Français	Débattre et argumenter; développer sa culture artistique.
Arts plastiques	Développer sa sensibilité esthétique et son esprit critique; découvrir des œuvres et des artistes.
Enseignements pratiques Interdisciplinaires	Cultures et créations artistiques

Avant la visite

(1 séance de 2h + option écoute d'un épisode de podcast de 40min)

Introduire la thématique du musée d'art contemporain

- Introduire la notion d'«art contemporain»:
 - Définir ensemble ce qu'est l'art contemporain (d'aujourd'hui) puis proposer une courte histoire de ce mouvement.
 - Activité: art contemporain ou pas art contemporain? Montrer différentes images d'œuvres d'art: les élèves doivent décider s'il s'agit ou non d'œuvres d'art contemporain (clôturer l'activité en présentant les œuvres du corpus de ce guide pédagogique).

Introduire les œuvres de l'exposition

- Questionner la valeur des œuvres:
 - Pourquoi sont-elles exposées dans un musée? Pourquoi considère-t-on qu'il s'agit d'œuvres d'art?
 - Sont-elles belles? Rares? Uniques?
 - Quelles sont les impressions personnelles? Qu'est-ce que cela évoque?
- Présenter brièvement les œuvres.
- Pour chaque œuvre, attribuer ensemble trois éléments de réponses expliquant leurs valeurs.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

💡 Idée de prolongement: montrer le film *Faites le mur!*, de Banksy ou *The square*, de Ruben Östlund.

Pendant la visite (1h30)

Découvrir les œuvres de ce corpus

- En général: se demander ce qui fait la spécificité de ces œuvres, ce qui est intéressant ou non, ce qui nous touche ou non et pourquoi.
- Malick Sidibé: si on devait faire le portrait de la jeunesse d'aujourd'hui et de nos sociétés, quels vêtements et accessoires montrerait-on? Proposer de les dessiner.
- Jonathan Vinel: quel est le jeu vidéo dont le graphisme plaît le plus? Expliquer pourquoi et argumenter. Possibilité de mettre en place un débat mouvant selon les jeux vidéo proposés. Plus largement, questionner la valeur du jeu vidéo et expliquer que certaines formes d'art ne sont pas encore institutionnalisées, font débat mais n'en restent pas moins intéressantes (la bande dessinée, le rap...).
- Graciela Iturbide: où ces photos ont-elles été prises? Qui sont les sujets? Quelles sont les émotions qui se dégagent des photographies? Réfléchir à la façon dont réaliser un portrait photographique et à quel point de vue adopter pour faire ressortir une émotion en particulier. En binôme, possibilité de choisir une émotion et de se dessiner de la façon dont on aurait pris la photo.
- Ron Mueck: à l'inverse des photographies de Graciela Iturbide, quelles émotions se dégagent de cette œuvre? Comment l'artiste s'y prend-t-il pour les mettre en valeur? Comment s'y serait-il pris pour représenter d'autres émotions? Possibilité d'en choisir une et de la dessiner à la façon de l'artiste.

Conclure la visite en demandant à chaque élève de partager l'œuvre qui l'a le plus marqué.

Après la visite (3 séances de 1h30)

Séance 1:

- Expliquer le système du marché de l'art en s'attardant sur les maisons de vente aux enchères.
- Diviser la classe en sous-groupe et attribuer une des 4 œuvres du corpus à chacun.
- Leur demander d'effectuer des recherches sur l'œuvre attribuée.
- A la façon des maisons de vente aux enchères, leur proposer de rédiger un texte de présentation valorisant, de réaliser une petite fiche regroupant les informations relatives à l'œuvre (titre, artiste, date de création, prix fixé par les élèves...).

Séance 2:

- Poursuivre les recherches et l'élaboration des textes.

Séance 3:

- Attribuer des rôles aux élèves (commissaire-priseur, collectionneuse, musée, vendeur, restauratrice...).
- Proposer de mettre en scène une vente aux enchères pour chacune des 4 œuvres.
- Encourager la discussion, la remise en question des arguments proposés et mener l'activité à la façon d'un débat.

Conclure la séance en demandant aux élèves de partager leurs avis sur ce système. S'ils le trouvent juste/injuste; ce qu'ils proposeraient pour le remplacer/ l'améliorer.

Matériel

- Photothèque:
 - Images d'œuvres d'art diverses connues (ex: sculptures, installations, objets d'art, peintures...).
 - Images des œuvres de ce corpus.
- Du papier, des stylos.
- Des ressources concernant les œuvres d'art de ce corpus (internet, articles, ouvrages...).

Matières et compétences travaillées

Français	Argumenter, exposer, débattre, prendre la parole en public.
Histoire-géographie	Comprendre les enjeux historiques et géographiques; analyser des documents.
Enseignement moral et civique	Développer sa réflexion personnelle; débattre de questions éthiques et civiques.
Possibilité de prolongement dans les options suivantes	Histoire-géographie, géopolitique et sciences politiques; humanités, littérature et philosophie.

Avant la visite (1 séance de 2h + option visionnage d'un film de 2h09)

Introduire la thématique du musée d'art contemporain

- Explorer l'idée de musée:
 - Comparaison des différentes offres de musées via leurs sites internet; ce qui est valorisé ou au contraire, mis de côté, le design graphique...
- Introduire la notion d'«art contemporain»:
 - Expliquer brièvement ce qu'est l'art contemporain et son histoire.
 - Activité: art contemporain ou pas art contemporain? Montrer différentes images d'œuvres d'art: les élèves doivent décider s'il s'agit ou non d'œuvres d'art contemporain (clôre l'activité en montrant les œuvres de Malick Sidibé).

Introduire les œuvres de Malick Sidibé:

- Les analyser en posant les questions suivantes: quel est le médium utilisé? Quand ont-elles été réalisées? Dans quel contexte? Que veulent-elles dire de la période? Qui sont les personnes représentées et comment?
- Partager quelques éléments de contexte historique.

Conclure la séance en récapitulant ce que l'on va voir durant la visite.

- 💡 Idée de prolongement: montrer le film *Twist à Bamako* de Robert Guédiguian.

Pendant la visite (1h30)

Découvrir les œuvres de Malick Sidibé

- Comment sont-elles exposées? Où? Quel(s) sentiment(s) cela provoque-t-il? Est-ce apprécié? Quelles sont les recommandations?
- 30 minutes en autonomie: proposer de déambuler en autonomie dans les espaces pour s'approprier le musée.
 - Observer comment les œuvres sont accrochées et émettre un avis sur ces façons de les montrer. Se demander ce que cela veut dire et quels effets cela peut provoquer sur le ressenti des publics. Possibilité de prendre en photo celles qui semblent intéressantes pour les partager ensuite en classe.
 - Aller à la rencontre des métiers des musées; possibilité de poser des questions sur le fonctionnement de la structure.

Conclure la visite en demandant aux élèves si la visite correspond à l'idée qu'il se faisaient du musée et ce qui les a marqués.

Après la visite (5 séances de 2h)

Séance 1:

- Revenir sur les différentes techniques scénographiques qui ont suscité l'intérêt et pourquoi.
- Proposer de se donner deux semaines pour prendre trois photos qui évoquent la période et le contexte actuel.

Séance 2:

- Partager les photos et expliquer pourquoi elles évoquent la période et le contexte actuel.
- Ensemble, en choisir une parmi les trois par personne.
- En profiter pour expliquer qu'il s'agit du travail des commissaires d'exposition.

Cycle 5 «Exposer 2025»

Séance 3:

- Distribuer des plans d'un espace défini au préalable (possibilité de les dessiner).
- Discuter ensemble de comment accrocher les photos et où.
- S'arrêter sur une proposition de plan.

Séance 4:

- Imprimer et accrocher les photographies selon ce qui a été défini lors de la séance précédente.
- Option: possibilité de créer des cadres.

Séance 5 (optionnelle):

- Chaque élève rappelle le sujet de son œuvre, le propos et l'intention.
- En autonomie, préparer une petite présentation de l'accrochage (anecdotes, pourquoi les œuvres ont été accrochées de cette façon, dans quel contexte...).
- Possibilité d'organiser un petit évènement en proposant aux parents d'élèves, aux autres classes, à des proches, de venir voir l'exposition et de créer une invitation.

Matériel

- Photothèque:
 - Images d'œuvres d'art diverses connues (ex: sculptures, installations, objets d'art, peintures...).
 - Images des œuvres de ce corpus.
- Un espace (ex: classe, foyer, couloir...).
- Des appareils photos ou des téléphones, une imprimante.
- Des plans, des feuilles, des stylos, des crayons.
- Du matériel pour accrocher les photographies: de la patafixe, des clous, un marteau, de la colle, des punaises...
- Option créer des cadres: du carton, du bois, des feutres...
- Option évènement: du papier, des feutres...

Boîte à outils pédagogiques

Dans cette boîte à outils pédagogiques, retrouvez un plan de l'exposition ainsi que des astuces mais aussi une bibliographie. Des visuels du corpus d'œuvres proposé sont téléchargeables en version haute définition depuis notre site internet, sur la page dédiée à l'éducation : «scolaire».

Plan de l'exposition

+1

-  Toilettes
-  La Manufacture
-  Ascenseurs
-  La Mezzanine

Espaces d'exposition

- Machines d'architecture
- Être nature
- Un monde réel
- Making Things
- Expositions personnelles et collaboratives






0

-  Le Petit Café
-  La Librairie
-  Le Studio
-  Point information
-  Ascenseurs

Espaces d'exposition

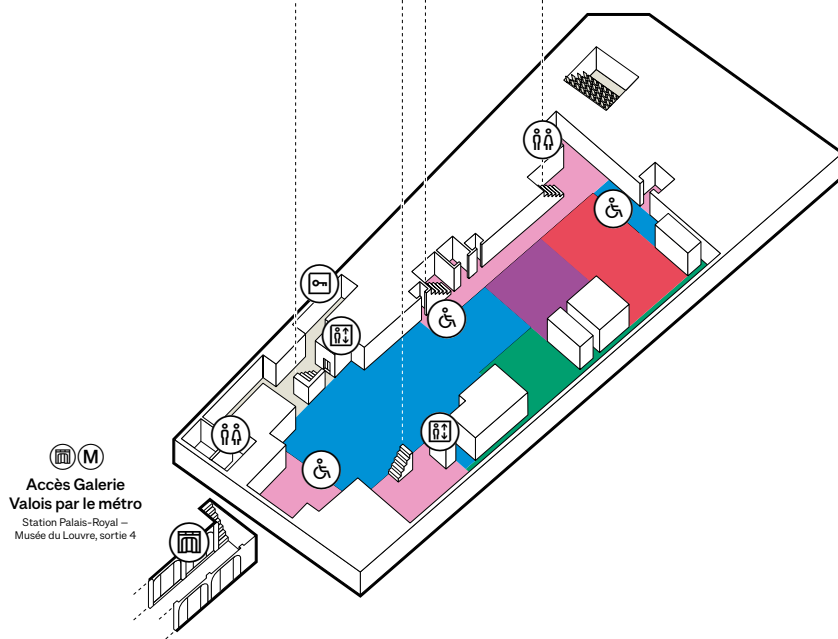
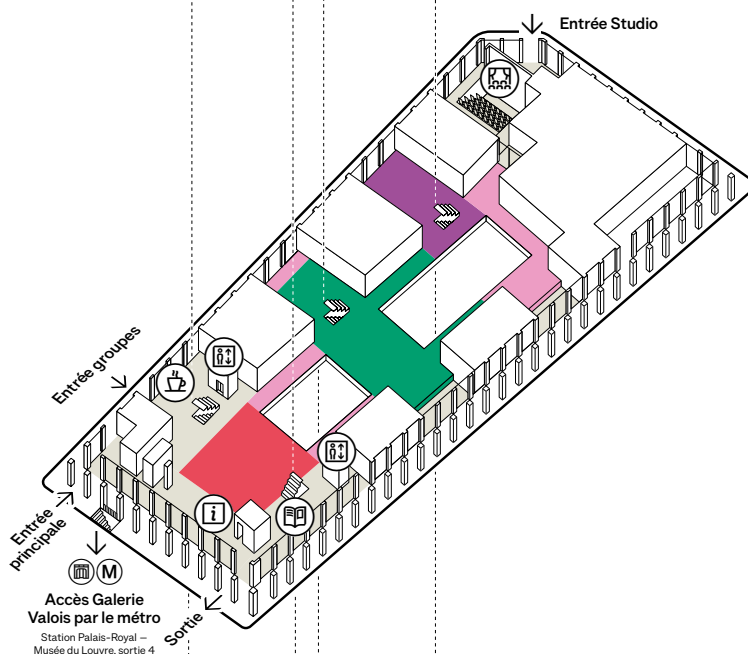
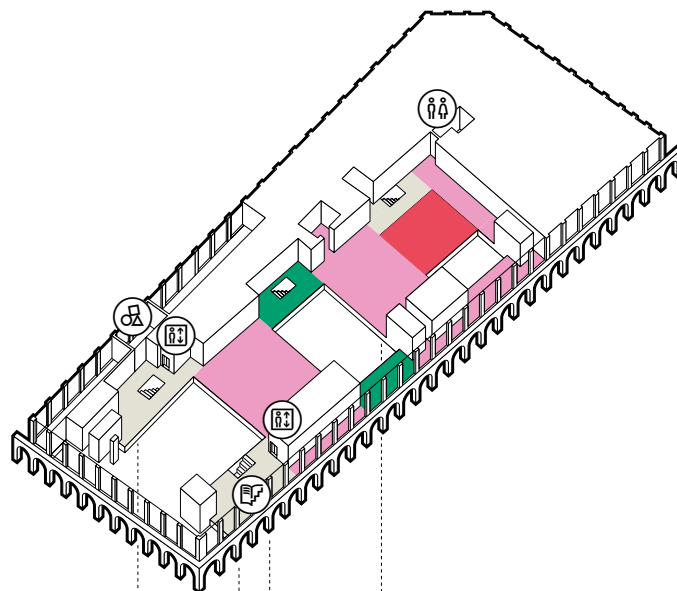
- Machines d'architecture
- Être nature
- Un monde réel
- Making Things
- Expositions personnelles et collaboratives

-1

-  Plateformes élévatrices PMR
-  Vestiaire
-  Toilettes
-  Ascenseurs
-  Galerie Valois (accès par le métro)

Espaces d'exposition

- Machines d'architecture
- Être nature
- Un monde réel
- Making Things
- Expositions personnelles et collaboratives



Astuces de visite

Cette fiche rassemble des suggestions et conseils que vous pouvez appliquer avant, pendant ou après la visite du musée avec votre classe. Vous pouvez les utiliser dans de multiples contextes.

Avant la visite

- **Cycles 1 et 2:**

Demander aux élèves s'ils savent ce que c'est qu'un musée, s'ils en ont déjà visité, ce qu'on y trouve et les différents types d'œuvres d'art qu'on peut y voir.

- **Cycles 3, 4 et 5:**

→ Demander aux élèves de définir le musée et sa fonction, de partager leurs expériences de visites s'ils en ont déjà vécu et d'expliquer ce qu'ils apprécient dans la visite muséale ou au contraire ce qui peut les déranger.

→ Raconter brièvement l'histoire du musée; d'où cette idée est née et comment elle a évolué (ex: du temple des muses dans l'Antiquité, à l'idée de musée démocratique durant la Révolution française, en passant par les cabinets de curiosité de la Renaissance). Et aujourd'hui? Ouvrir sur les caractéristiques (physiques et théoriques) des musées aujourd'hui.

→ Activité introductive: comparer différentes définitions du musée pour ensuite créer la sienne, qui mette en avant ce qui semble être essentiel. Les partager pour ouvrir ensuite à la discussion. Pour conclure, partager celle de l'ICOM et expliquer qu'elle a suscité beaucoup de débats. Identifier les caractéristiques du musée qu'elle met en avant.

Pendant la visite

- **Cycles 1 et 2:**

Poser un cadre qui fait appel à l'imagination, à la narration (par exemple: une balade dans la forêt, l'incroyable ville dans le musée, le laboratoire de la Fondation Cartier, ...).

- **Cycles 3, 4 et 5:**

Poser le cadre de la visite: 1h30 pour explorer une thématique en particulier (ex: la préservation, comment le thème de la nature est traité dans l'art contemporain, le progrès, l'utopie, l'artisanat, la scénographie, ...).

En général, pour faire découvrir les œuvres, vous pouvez proposer d'imaginer leurs titres, de reproduire l'un de leur détail par le dessin, de les reproduire physiquement, de mettre en place des débats mouvants ou encore des votes à main levée.

Après la visite

Rappeler ce qui a été évoqué lors de la 1^{re} séance puis vu durant la visite et encourager la participation autour de ce que l'on a aimé ou non et pourquoi.

Bibliographie

Être nature

- Sophie Blanchy, *Nature et culture en anthropologie*.
- Jean-Claude Carrière, *La controverse de Valladolid*
- Sarah Cheveau, *7 comptines d'Oiselles et d'oiseaux*
- Philippe Descola, *Par-delà nature et culture*.
- Vinciane Despret, *Le chez-soi des animaux, petites fables pour les enfants*
- Quentin Hiernaux, *Du comportement végétal à l'intelligence des plantes*.
- Bruno Latour, *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*.
- Tony Kirkham et Katie Scott, *Arboretum*
- Bernie Krause, *Le grand orchestre des animaux, Célébrer la symphonie de la nature*
- Claude Lévi-Strauss, *Œuvres, Race et histoire*.
- Eduardo Viveiros de Castro, *From the enemy's point of view: humanity and divinity in an Amazonian society*.
- Hope B. Werness, *Le fabuleux langage des plantes, Art, nature & symbolisme*

Machines d'architecture

- Margaret Atwood, *La servante écarlate*.
- Suzanne Collins, *Hunger Games*.
- Olivier Dain-Belmont et Fachri Maulana, *Permacité! La ville de mes rêves*.
- Aldous Huxley, *Le meilleur des mondes*.
- Charles Jenks, *The Language of Postmodern Architecture*.
- Rem Koolhaas, *New-York Délire*.
- Rem Koolhaas, *Junkspace*.
- Rem Koolhaas, *Études sur (ce qui s'appelait autrefois) la ville*.
- Adolf Loos, *Ornement et crime*.
- Thomas More, *Utopia*.
- Thibaut Rassat, *Mauvaise herbe*.
- Louis H. Sullivan, *The Tall Office Building Artistically Considered*.
- Vito, *Utopie!*
- *Les trois petits cochons*.

Un monde réel

- Leon Battista Alberti, *De pictura*.
- Svetlana Alexievitch, *La Supplication*.
- Isaac Asimov, *I, Robot*.
- Gaston Bachelard, *La formation de l'esprit scientifique*.
- Manon Bucciarelli, *Sciences, devine cherche et trouve*.
- Ray Bradbury, *Fahrenheit 451*.

- Collectif, *L'art au temps de l'IA: Générer, critiquer, créer*.
- Institut Weizmann des sciences, *100 questions, des scientifiques répondent aux enfants et aux parents*.
- Moebius, *Lézards rêveurs*.
- Mary Shelley, *Frankenstein*.
- Robert Louis Stevenson, *Dr. Jekyll et Mr. Hyde*.
- Pierre Saint-Germier, Jean-Louise Giavitto, *L'art au temps de l'IA: Générer, critiquer, créer*.

Making Things

- William Morris, *L'art et l'artisanat*.
- Michel Pastoureau, *Le petit livre des couleurs*.
- Richard Sennet, *Ce que sait la main, La culture de l'artisanat*.

Comment constituer une collection ?

- Nia Gould, *Une journée au musée*.

Références en tous genre

Retrouvez ici les références qui ont été suggérées dans la partie dédiée aux axes et exercices pédagogiques en lien avec le programme scolaire, augmentées de recommandations supplémentaires.

Films, séries, chansons, mais aussi podcasts; nouveauté ou œuvres plus anciennes; du monde de la culture populaire ou académique et institutionnelle, il y en a pour tous les goûts!

Être nature

Films:

- Ali Abbasi, *Border*.
- Xavier Beauvois, *Des hommes et des dieux*.
- Rachid Bouchareb, *Indigènes*.
- Thomas Cailley, *Le règne animal*.
- James Cameron, *Avatar*.
- Nathanaël Coste et Marc de la Ménardière, *En quête de sens*.
- Cyril Dion et Mélanie Laurent, *Demain*.
- James Grey, *The Lost City of Z*.
- Cerro Guirra, *L'étreinte du serpent*.
- Christopher McCandless, *Into the Wild*.
- Hayao Miyazaki, *Ponyo sur la falaise*.
- Hayao Miyasaki, *Princesse Mononoké*.
- Eryk Rocha et Gabriela Carneiro da Cunha, *La Chute du ciel*.
- Matt Ross, *Captain Fantastic*.
- Carlos Saldanha, *L'âge de glace 2*.
- Jean-Daniel Verhaeghe, *La controverse de Valladolid*.

- Gints Zilbalodis, *Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau*.

Séries:

- Jannik Tai Mosholt, Esben Toft Jacobsen et Christian Potalivo, *The rain*.

Chansons:

- (Anonyme), *J'ai descendu dans mon jardin*.
- Mickey 3D, *Respire*.
- Pomme, *Les séquoias*.
- Radiohead, *Fake plastic trees*.

Exposition:

- *Amazonia*, Créations et futurs autochtones, au Musée du Quai Branly (30/09/25 - 18/01/26).
- *Science/Fiction — Une non-histoire des Plantes*, à la Maison Européenne de la Photographie (2024).

Machines d'architecture

Films:

- Brady Corbet, *The brutalist*.
- Stéphane Demoustier, *L'inconnu de la grande arche*.
- Victor Kossakovsky, *Architecton*.
- Fritz Lang, *Métropolis*.
- Jacques Tati, *Playtime*.
- Olivia Wilde, *Don't worry darling*.

Séries:

- Franck Darabont, *The walking dead*.
- Bruce Miller, *The handmaid's tale*.
- Michael Schur, *The good place*.

Chansons:

- (Anonyme), *Pirouette Cacahouète*.

Expositions:

- *Dreamland, des parcs d'attraction aux cités du futur*, au Centre Pompidou (2010).
- *Women house*, à la Monnaie de Paris (2018).

Œuvres d'art:

- Berndt and Hilla Becher, *Les photographies*.
- Louise Bourgeois, *Precious Liquid*.
- Malevitch, *Architecton*.

Un monde réel

Films:

- Julia Ducournau, *Titane*.
- Jon Favreau, *Iron man*.
- James Marsh, *The theory of everything*.
- Theodore Melfi, *Les figures de l'ombre*.
- Anna Novion, *Le théorème de Marguerite*.
- Alex Proyas, *I, Robot*.
- Steven Spielberg, *Minority report*.
- Andrew Stanton, *Wall-e*.
- Gus Van Sant, *Will hunting*.
- Lana et Lilly Wachowski, *Matrix*.
- Chris Wedge et Carlos Saldanha, *Robots*.

Séries:

- Charlie Brooker, *Black Mirror*.
- Nicolas Falacci, *Numbers*.
- Craig Mazin, *Tchernobyl*.
- Craig Mazin et Neil Druckmann, *The last of us*.

Œuvres d'art:

- Berndt and Hilla Becher, *Les photographies*.

Making Things

Films:

- Djamel Bacha, *Azetta*.
- Alain Cavalier, *24 portraits*.
- Nick Park, *Un mauvais pantalon*.
- Donald Peter, *Pierre et le potier*.
- Kelly Reichardt, *Showing up*.

Séries:

- Barbapapa, *The Great Pottery Throw down, Épisode 25 – Le tissage*.

Podcast:

- *De l'or dans les mains*.
- *The Craft Project*.

Œuvres d'art:

- Mona Cara, *Les tissages*.
- Erin M. Riley, *Les tissages*.

Comment constituer une collection ?

Films:

- Banksy, *Faites le mur!*
- Pascal Bonitzer, *Le tableau volé*.
- Pete Docter, *Vice-versa*.
- Léa Glob, *Apolonia, Apolonia*.
- Robert Guédiguian, *Twist à Bamako*.
- Shawn Levy, *La nuit au musée*.
- Ruben Östlund, *The square*.

Informations pratiques

L'offre dédiée aux scolaires

Les visites libres

Durant 1h30, parcourez librement l'exposition avec votre classe.

Les visites guidées

Découvrez l'exposition avec un médiateur ou une médiatrice.

Le propos ainsi que le format de visite peuvent être adaptés à votre demande.

Les visites architecturales

Abordez la Fondation Cartier du point de vue de son architecture avec un médiateur ou une médiatrice pendant 1h30.

Les visites-ateliers

Explorez l'exposition conceptuellement puis par le geste grâce aux visites-ateliers, pendant 2h.

Tarifs

Type de visite	Conditions de visite	Tarif
Visite libre sans médiation culturelle	Pour les effectifs d'une classe et leurs accompagnateurs	80 euros
Visite libre sans médiation culturelle (centre de loisirs REP + ou REP ++)	Pour les effectifs d'une classe et leurs accompagnateurs	40 euros
Visite guidée	Pour les effectifs d'une classe et leurs accompagnateurs	80 euros
Visite guidée (centre de loisirs REP + ou REP ++)	Pour les effectifs d'une classe et leurs accompagnateurs	40 euros
Visites-ateliers	Pour les effectifs d'une classe et leurs accompagnateurs	100 euros
Visites-ateliers (centre de loisirs REP + ou REP ++)	Pour les effectifs d'une classe et leurs accompagnateurs	60 euros

Réservations

Pour réserver une visite, vous pouvez contacter notre service de réservation: groupe@fondation.cartier.com
Celui-ci vous fera parvenir un formulaire de réservation vous permettant de préciser votre demande et de nous faire part du créneau de visite souhaité. Celui-ci vous sera attribué selon les disponibilités.

Nous proposons des créneaux de visite:

- le mardi, 12 créneaux
- du mercredi au vendredi, 9 créneaux
- du samedi au dimanche, 6 créneaux.

Accessibilité

En groupe, vous pouvez emprunter l'entrée dédiée «Porte des Bons-Enfants», située au 153bis, rue Saint-Honoré, 75001, Paris.

La Fondation est entièrement accessible aux fauteuils. Des fauteuils roulants et cannes-sièges sont à disposition sur place.

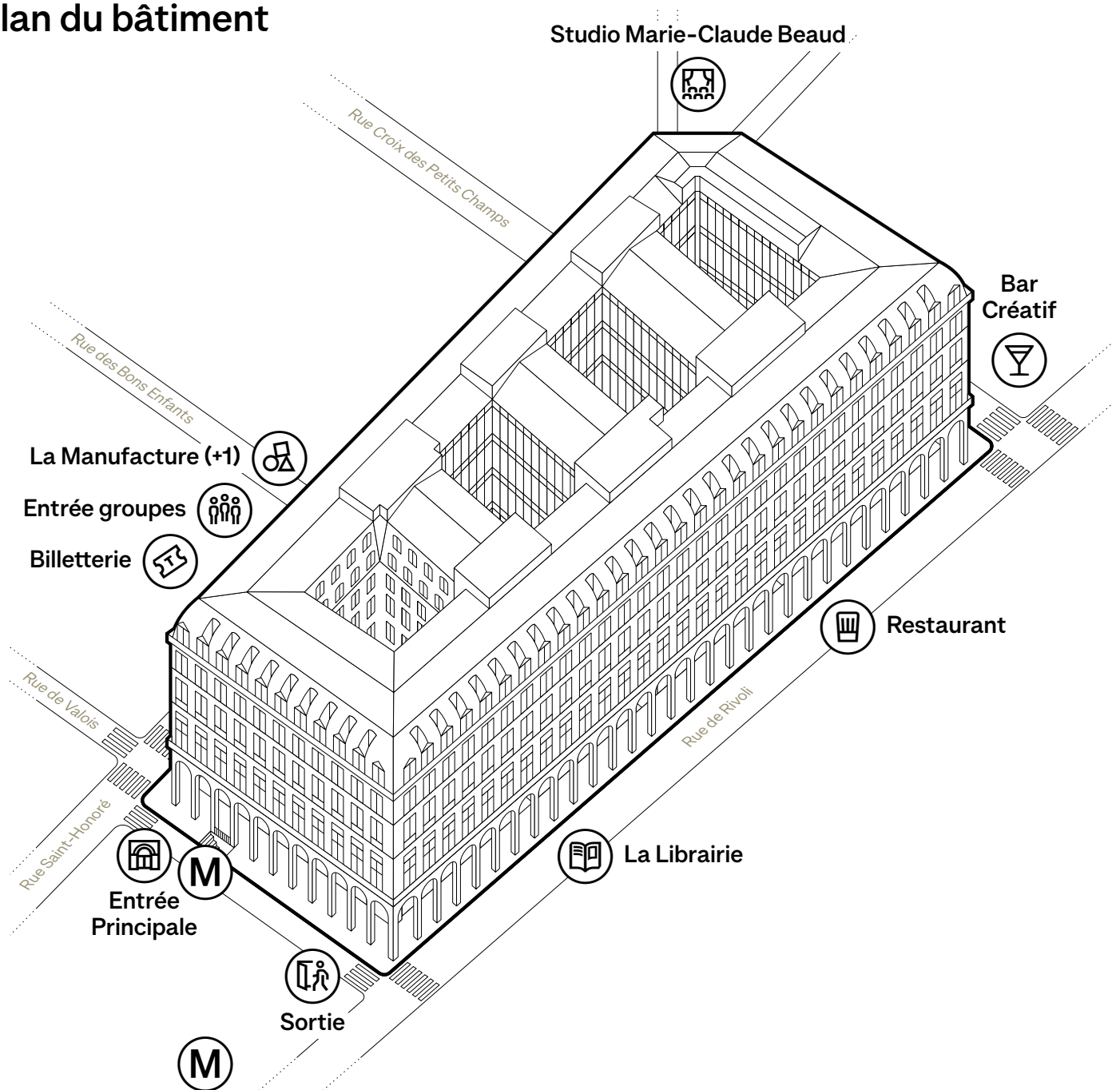
Vous souhaitez connaître nos actualités et événements dédiés aux scolaires? Inscrivez-vous à notre newsletter dédiée via ce QR Code:



Vous pouvez aussi nous retrouver ici:



Plan du bâtiment



Entrées

 **Entrée principale**
Porte Palais-Royal
2, place du Palais-Royal
pour les visiteurs munis d'un billet
acheté sur place ou en ligne

 **Billetterie**
Porte Valois
153 bis, rue Saint-Honoré
pour les visiteurs sans billet

 **Entrée groupes**
Porte des Bons-Enfants
153 bis, rue Saint-Honoré
pour les groupes constitués, sur réservation
préalable d'un créneau de visite auprès
du service de la relation visiteurs

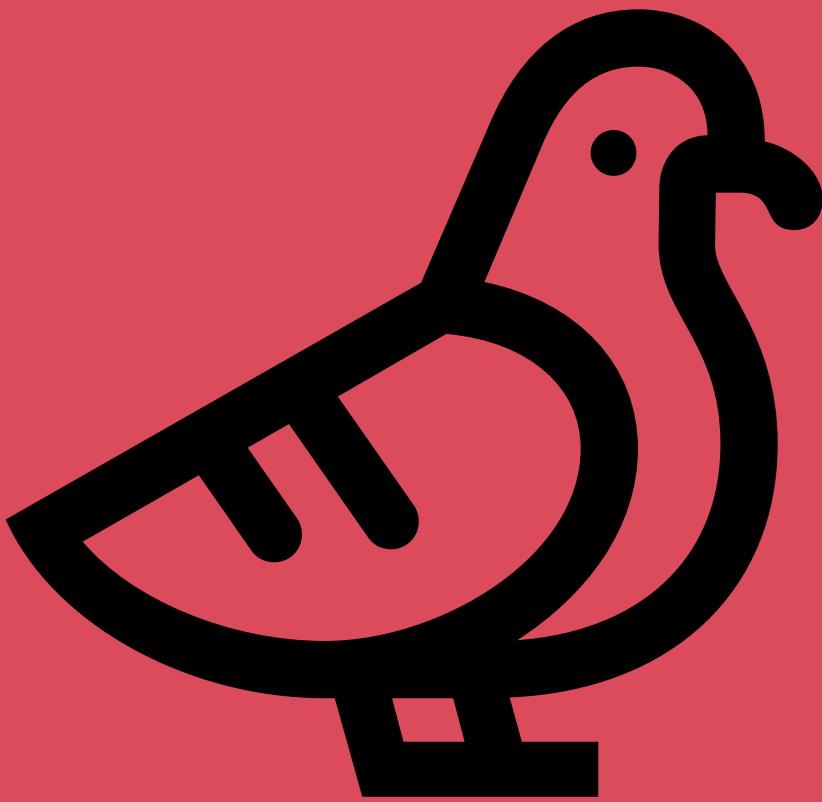
Accès transports en commun

 **M** Métro Palais Royal – Musée
du Louvre (lignes 1 et 7)

 **B** Bus 67/69 Palais-Royal
– Musée du Louvre
Bus 21 Saint-Honoré – Valois

 **V** Station Vélib' n°1013
151, rue Saint-Honoré

*ouverture printemps 2026



bonne visite