



Concevoir un espace d'exposition virtuel sur le corps en mouvement.

publié le 11/06/2024 - mis à jour le 13/06/2024

Artothèque : panorama des représentations du sport dans l'art

Descriptif :

2024, année des jeux olympiques, le sport est omniprésent. De là l'idée de faire un projet mettant en valeur une thématique rarement traitée par l'histoire des arts et ceci d'autant plus que la ville d'Angoulême, ville de l'image, sera particulièrement mise à l'honneur puisqu'elle sera sur le parcours de la flamme olympique le vendredi 24 mai 2024.

Sommaire :

- 1. Présentation du projet et scénario pédagogique
- 2. Compétences du Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture
- 3. Compétences du CRCN et du CRCN-EDU
- 4. Les exploitations pédagogiques en classe
- 5. Ressources numériques



Le symbole de la ville d'Angoulême étant l'image, et plus précisément la bande dessinée, de part la présence de son musée (le plus grand d'Europe), mais aussi de son festival qui célèbre cette année sa 51ème édition, de là l'idée de penser une production d'élèves autour de ce médium et de travailler avec le fond iconographique de [l'Artothèque d'Angoulême](#).

Objectifs pédagogiques

- Faire découvrir l'Artothèque d'Angoulême
- Inscrire l'art au sein d'un établissement du second degré (lycée)

● 1. Présentation du projet et scénario pédagogique

Le projet, **Le corps en mouvement s'expose, panorama des représentations du sport dans l'art**, s'articule autour d'un projet de commissariat d'exposition mené avec l'Artothèque d'Angoulême et instaure un dialogue entre l'iconographie du fond de l'Artothèque et des oeuvres issues du patrimoine artistique.

L'accrochage se fera en deux temps : un premier volet d'exposition en mars et le deuxième en avril.

Une exposition élargie avec des oeuvres du patrimoine artistique en lien avec le sport aura lieu en mai, pour le passage de la flamme olympique.

○ Les compétences travaillées

- **d'ordre esthétique :**
 - allier l'émotion ressentie devant des oeuvres *in situ* à un travail intellectuel d'analyse
- **d'ordre méthodologique :**
 - appréhender une oeuvre dans son contexte, son histoire, sa forme, son matériau, sa spécificité.

- être capable de reconnaître des types d'expression artistique, de décrire leurs particularités formelles et matérielles, comparer des oeuvres diverses entre elles, faire dialoguer des oeuvres du passé et des oeuvres contemporaines sur une thématique commune.

- initier les élèves aux questions liées à la médiation et travailler la prise de parole au sein d'un groupe et devant un public.

● **d'ordre culturel :**

- connaître une sélection d'oeuvres emblématiques du patrimoine mondial, de l'Antiquité à nos jours, comprendre leur genèse, leurs codes, leur réception et les motifs pour lesquels elles continuent de nous concerner et à nous affecter.

- maîtriser un vocabulaire permettant de s'exprimer spontanément et personnellement sur des bases raisonnées.

● **2. Compétences du Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture**

Domaine 1 : l'élève apprend à s'exprimer et à communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en adaptant son niveau de langage et son discours à la situation.

Domaine 2 : l'élève sait utiliser de manière réfléchie des outils de recherches. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus.

Domaine 3 : l'élève fonde et défend ses jugements en s'appuyant sur sa réflexion et sur sa maîtrise de l'argumentation.

Domaine 5 : l'élève exprime ce qu'il ressent face à une oeuvre littéraire ou artistique, il s'approprie, de façon directe, des oeuvres artistiques appartenant au patrimoine, à la création contemporaine, il étaye ses analyses et les jugements qu'il porte sur l'oeuvre.

● **3. Compétences du CRCN et du CRCN-EDU**

Pour les élèves (CRCN)

Domaine 1 : Information et données

1.1 Mener des recherches

1.2 Gérer des données

Domaine 2 : Communication et collaboration

2.2 Partager et publier

2.3 Collaborer

Domaine 3 : Création de contenus

3.1 : Développer des documents textuels

3.2 : Développer des documents multimédia

Domaine 5 : Environnement numérique

5.2 Évoluer dans un environnement numérique

Pour les enseignants (CRCN- EDU)

Domaine 2 : Ressources numériques

2.1 Sélectionner des ressources

2.3 Gérer des ressources

Domaine 3 : Enseignement - Apprentissage

3.1 Concevoir

3.2 Mettre en œuvre

Domaine 4 : Diversité et autonomie des apprenants

4.3 Engager les apprenants

Domaine 5 : Compétences numériques des apprenants

5.1 Développer les compétences numériques des apprenants

● 4. Les exploitations pédagogiques en classe

Découverte de l'institution et rencontre avec une professionnelle - durée : 1 heure

Le premier temps consiste en une visite de l'artothèque et de l'exposition au [musée du papier](#) sur les 40 ans de cartotheque présentée par sa responsable, Laila Bouazzaoui, pour comprendre l'enjeu de cette institution. Cette approche permet de sensibiliser les élèves à la conservation des oeuvres et à leur accrochage et aussi de leur faire découvrir des métiers liés au musée.

Sélection d'oeuvres en classe entière - durée : 1 heure

Une seconde visite est ensuite organisée afin d'opérer une sélection d'oeuvres en lien avec le sport et le mouvement. Les élèves choisissent des oeuvres qu'ils ont envie d'analyser, seuls ou par groupes. La finalité sera de faire une exposition en deux volets au lycée.

Recherche documentaire - durée : 2 heures + travail personnel à la maison

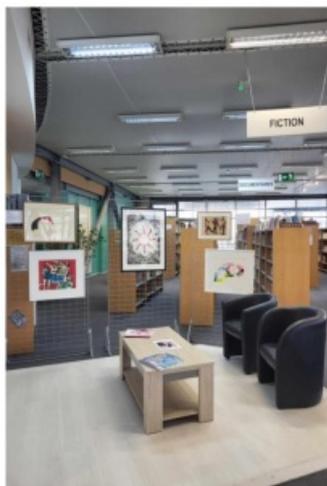
De là, il s'agit d'accompagner les élèves dans la constitution de connaissances liées aux oeuvres exposées. Par groupes et encadrés par leurs enseignants et la responsable de cartotheque, les élèves s'attèlent à la réalisation de cartel, texte de présentation et notices en vue d'un accrochage des oeuvres de cartotheque à la médiathèque du lycée.

Ce travail s'appuie sur une recherche documentaire qui favorise le travail en groupe et en autonomie.

Choix d'une scénographie d'accrochage - durée : 1 heure

Regroupement des oeuvres par thématiques, réflexion. sur la disposition formelle des éléments.

- volet 1, la décomposition du mouvement et le cirque



Travail sur d'autres oeuvres du patrimoine artistique en lien avec le sport - travail personnel à la maison

Choix par chaque élève d'une oeuvre d'art traitant la représentation du mouvement, analyse approfondie.

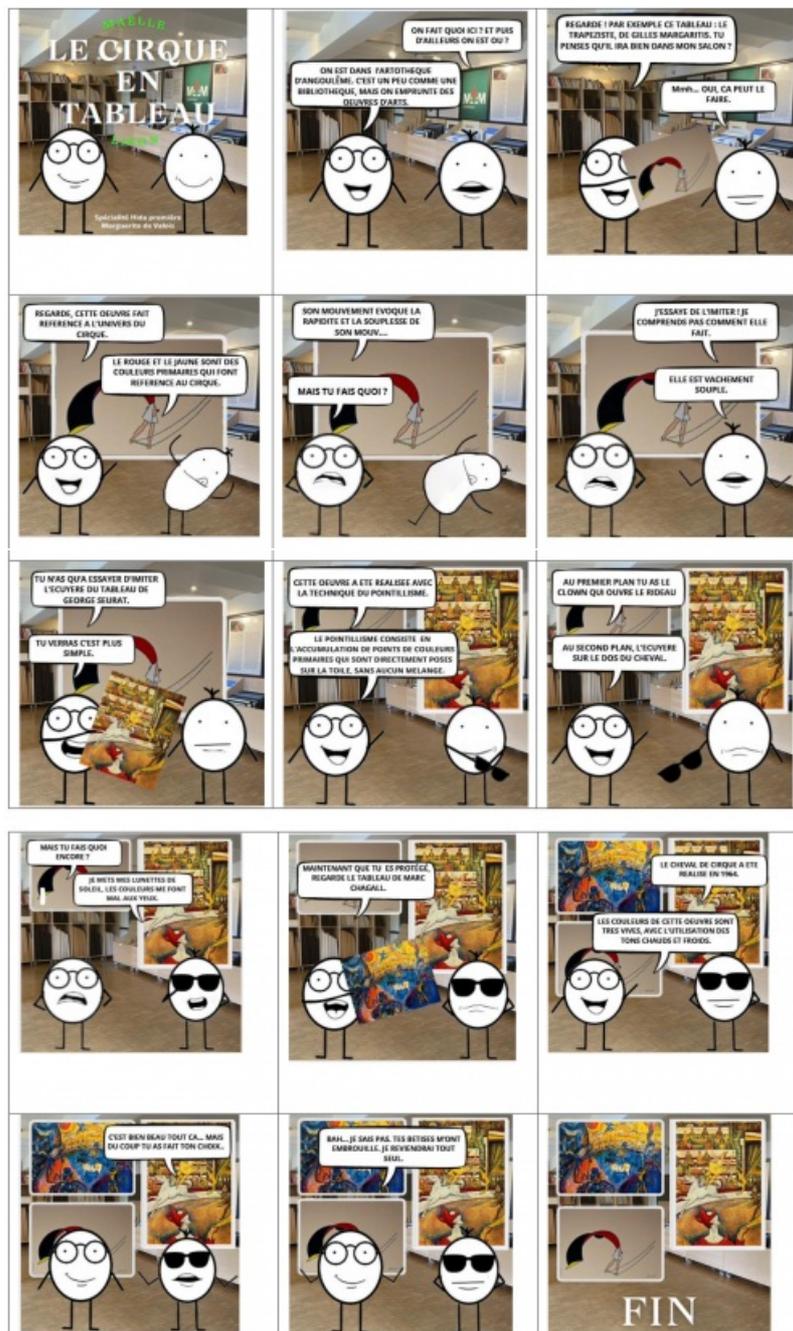
- volet 2 : la danse et la natation





Réalisation de BD numériques - travail en autonomie à la maison

Un deuxième travail est envisagé pour inscrire les visuels de cartothèque dans le champ de réflexion plus large intégrant d'autres oeuvres en lien avec le sport issu du patrimoine artistique, sous forme de planches de bandes-dessinées, à mettre aussi en ligne sur le modèle des plateformes de BD numériques, ou bien de vidéos.



Visites annexes - durée : 4 heures

Fin janvier, la visite du [musée de la BD](#) et une journée passée au [FIBD](#), Festival International de la Bande Dessinée, permet d'appréhender le médium bande dessinée, de comparer différentes scénographies d'expositions et de découvrir l'exposition de Matotti, "l'art de la course".

Pour certains élèves de la classe, ce travail est complété lors du voyage à Paris avec la visite guidée du [département des céramiques grecques](#) et des [représentations des Jeux Olympiques](#) ainsi que la visite de l'exposition "[Le Paris de la modernité](#)".

5. Ressources numériques

Diaporamas réalisés pour les élèves comme supports du projet : <https://ww2.ac-poitiers.fr/histoire-arts/spip.php?article473>

Pour voir des vidéos culturelles : <https://www.cultureprime.fr/>

Courtes vidéos du Musée du Louvre sur la représentation du mouvement : [MOOC : L'instant figé](#)

Pour voir des exemples de BD en ligne : <https://grandpapier.org>

Pour créer de la BD en ligne : <https://classetice.fr/2020/09/17/14-applications-pour-creer-des-bandes-dessinees/>

Pour monter une exposition :

<https://culture.ac-nancy-metz.fr/wp-content/uploads/KIT-on-monte-une-expo-02042023-2.pdf>

https://artplasantex.weebly.com/uploads/1/2/7/1/127106121/méthodo_note_dintention.pdf

Un exemple d'exploitation pédagogique :

https://ww2.ac-poitiers.fr/arts_p/spip.php?article1331



Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.