

# FICHE D'ANIMATION PHILO

## SI J'ÉTAIS DIRECTEUR DE MUSÉE

### L'ART DE CHOISIR

Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*<sup>1</sup> où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

### OBJECTIFS<sup>2</sup>

Argumenter

Opérer des choix

Réfléchir aux rôles possibles de l'art et à sa réception

### QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Si j'étais directeur de musée* est conçue pour aborder le thème de l'art.



#### MATÉRIEL

Des chaises pour les participants

Des impressions d'œuvres d'art variées

Un tableau et de quoi y écrire (facultatif)

#### En annexe

Une liste d'œuvres d'art à imprimer

#### EN PRATIQUE

**PUBLIC** À partir de 8 ans

**NOMBRE** De 5 à 25 participants

**DURÉE** De 50 à 100 minutes

**ESPACE** Les participants sont assis en cercle

<sup>1</sup> PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2019 (Éd. révisée).

<sup>2</sup> Les fiches d'animation du Pôle Philo rencontrent les **compétences** visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. L'animation *Si j'étais directeur de musée* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion.

Animation conçue en 2018

## DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

L'animateur a disposé au sol des impressions d'œuvres d'art diverses et variées. Les participants se sont installés en cercle autour de celles-ci.

- 1 L'animateur demande aux participants d'observer attentivement et en silence les œuvres d'art. Il leur explique qu'ils sont maintenant appelés à endosser un rôle particulier, à savoir celui de directeur de musée. À cet égard, il leur est demandé de choisir une œuvre particulière qui garnira une exposition imaginaire et sera présentée au public. L'animateur invite également les participants à réfléchir aux justifications de leur choix ainsi qu'à un titre à donner à leur exposition.
- 2 Tour à tour et après un moment de réflexion, les participants présentent au groupe l'œuvre qu'ils ont choisie ainsi que le titre de leur exposition et cela, en prenant soin de justifier leurs choix.
- 3 En fonction des divers arguments émis, l'animateur veille à approfondir la discussion. Il peut par exemple demander qu'un critère de choix particulier soit précisé, ou encore s'assurer de sa bonne compréhension par le groupe.

Participant 1 – *J'ai choisi cette œuvre parce qu'elle nous permet de comprendre des choses qui se passent réellement dans le monde.*

Animateur – *Qu'est-ce vous pensez de cette idée-là ?*

Participant 2 – *Je comprends ce qu'il veut dire mais, pour moi, c'est pas au musée de faire ça. C'est au journal télévisé par exemple.*

Participant 1 – *Je suis d'accord que le journal télévisé fait ça aussi, mais le musée il le fait d'une manière différente.*

Animateur – *Est-ce que tu peux préciser ton idée ?*

Participant 1 – *Même si au départ c'est la même information dans le journal télévisé, dans le musée, c'est de l'art... Le journal télévisé, il l'explique avec des mots et des images réelles. Dans le musée, ce sont aussi des images mais avec la technique de l'artiste, et ça peut nous permettre de comprendre autrement.*

Participant 3 – *Oui, je suis d'accord. Ça ne fait pas le même effet. On s'en souvient plus quand c'est une œuvre d'art.*

Participant 4 – *En plus, il y a des choses qu'on nous explique dans un musée et que je n'avais jamais entendues au journal télévisé. Comme dans cette exposition qui montrait des gens disparus au Mexique. Moi, je ne savais pas que ça existait.*

- 4 En guise de synthèse, l'animateur propose aux participants de rassembler – soit oralement, soit par écrit sur un tableau commun – les différents rôles possibles attribués à un musée d'art et qui sont apparus dans la discussion (rôles selon lesquels, par exemple, le musée explique le monde, montre de belles choses ou encore, à vocation à surprendre).

## UN EXEMPLE DE DISCUSSION PHILO À PRÉPARER<sup>3</sup>

### Choisir un thème et rechercher des notions liées :

L'art

Le beau, l'utilité, le regard, les émotions, la valeur, la technique, la créativité, l'originalité

### Préparer des questions pour relancer la discussion :

Le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* offre une liste de questions de relance essentielles. Ajoutons-y quelques questions d'approfondissement spécifiques au thème de l'art :

- (Face à un participant ayant choisi son œuvre pour ses couleurs) Il y a plusieurs œuvres en couleurs, alors pourquoi celle-ci en particulier ?
- (Face à un participant ayant choisi son œuvre pour son côté humoristique) En quoi l'humour est-il important dans un musée d'art ?
- (Face à un participant ayant choisi son œuvre car elle le pousse à réfléchir) Pourquoi te fait-elle réfléchir ? Plus globalement, pourquoi l'art devrait-il nous pousser à réfléchir ?

### VARIANTES

Si les conditions le permettent, l'animateur peut donner plus d'ampleur à l'animation en invitant par exemple les participants à scénographier l'œuvre d'art dans le lieu d'animation et à expliquer leur choix de scénographie, ou encore à jouer le rôle de journalistes posant des questions sur l'œuvre choisie.

Un prolongement créatif de l'animation est également envisageable. L'animateur peut en effet mettre du matériel à disposition des participants et les inviter à jouer le rôle d'artistes créant leurs propres œuvres d'art. Celles-ci viendraient alors s'ajouter à celles choisies pour la discussion.

<sup>3</sup> Une méthode de préparation est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.



## ASTUCES !

Prévoyez des œuvres  
de tous les styles et de toutes  
les époques !

Vous le constaterez assez vite :  
cette animation est plus facile à  
réaliser avec des participants ayant  
déjà fréquenté un musée d'art.

## ANNEXES À PRÉPARER

---



Imprimer les œuvres d'art (format A4 ou A3)

## LISTE D'ŒUVRES

MONDRIAN Piet, *L'arbre gris*  
BRUEGHEL Pieter (dit Brueghel l'Ancien), *Jeux d'enfants*  
COURBET Gustave, *Le Désespéré*  
DEGAS Edgar, *La répétition*  
DOISNEAU Robert, *L'information scolaire*  
DUCHAMP Marcel, *Fontaine*  
DÜRER Albrecht, *Tête d'un vieil homme*  
SOWA Michaël, *Sheep with laptops*  
BANKSY, *No ball games*  
MATISSE Henri, *Nature morte aux poissons rouges*  
VERMEER Johannes, *La jeune fille à la perle*  
RODIN Auguste, *Le penseur*  
ANONYME, *Le scribe accroupi*  
POLYCLÈTE, *Le doryphore*  
ANONYME, *Sedes Sapientiae dite « Vierge d'Évegnée »*  
BOSCH Jérôme, *Le portement de Croix*  
BOTTICELLI Sandro, *La naissance de Vénus*  
DE VINCI Léonard, *La Joconde*  
VELASQUEZ Diego, *Les Ménines*  
GOYA Francesco, *Les fusillades du 3 mai 1808*  
GÉRICAULT Théodore, *Le Radeau de la Méduse*  
BRANCUSI Constantin, *Portrait de Mademoiselle Pogany*  
CALDER Alexandre, *Mobile*  
MALEVITCH Kasimir, *Carré noir sur fond blanc*  
REMBRANDT, *La Ronde de Nuit*