

PROJET 1

- **Titre du projet** : Créer une exposition virtuelle à l'aide d'une application numérique et en faire le récit

- **Présentation succincte de votre structure** :

Les missions de *Françoise pour l'œuvre contemporaine* s'articulent autour de trois axes pour accompagner les artistes, les œuvres en société, construire une mémoire dynamique sur le territoire, et développer des outils utiles à chacun. L'œuvre stimule la curiosité et offre des contenus artistiques, scientifiques, techniques et sociaux sans cesse renouvelés par des projets théoriques, pratiques et expérimentaux.

1. Un accompagnement éducatif personnalisé sur le territoire : *Françoise* s'engage sur son territoire, convaincue de l'enjeu social, économique et culturel que représente l'œuvre en société. *Françoise* lutte pour préserver une mémoire culturelle. Elle s'engage à répertorier les œuvres publiques installées, oubliées ou abandonnées, au cœur des espaces publics et au sein des établissements scolaires. Elle redonne sens à l'œuvre par la production et la diffusion de contenus scientifiques idoines.

2. Un engagement auprès des artistes : francoiseartmemo.fr est une vitrine professionnelle et gratuite pour les artistes.

3. Des appels à projets permanents : accompagner les artistes sur leurs marchés de l'art mais aussi sur le marché de l'entreprise. Chaque année un Concours international réservé aux artistes âgés de moins de 35 ans et diplômés des Écoles Supérieures d'Art et de Design affirme la diversité des liens entre l'artiste et l'entreprise.

Pour illustrer ses programmes, l'association dispose d'un fonds d'œuvres qui peut aussi être prêté pour des expositions dans l'établissement scolaire.

Adéquation avec le socle commun de connaissances, de compétences et de culture, et avec le projet d'établissement :

- Domaine 1 : langages scientifiques, langage des arts, langue française
- Domaine 2 : accès à l'information et à la documentation, outils numériques, conduite de projets individuels et collectifs
- Domaine 3 : apprentissage de la vie en société, capacité à résoudre les problèmes
- Domaine 4 : curiosité et sens de l'observation, capacité à résoudre les problèmes
- Domaine 5 : compréhension de la société actuelle, interprétation des productions culturelles humaines, connaissance du monde social contemporain

- **Nom du référent en charge du projet** : VALLEZ
- **Prénom du référent en charge du projet** : Marie-Emeline
- **Titre du référent en charge du projet** : chargé de projets pédagogiques et culturels
- **Email du référent en charge du projet** : touch@francoiseartmemo.fr

- **Nom maximum de réalisations possibles de votre projet** : 10
- **Thématique principale** : Arts plastiques – Photographie
- **Commune de votre adresse principale** : Senlis

- **Objectifs du projet** :

Créer une exposition virtuelle à partir d'un corpus d'œuvres proposées, à l'aide d'une application, en faire le récit imaginé : de l'exposition virtuelle à la découverte d'une création sous la forme d'une performance.

Découvrir les métiers de la culture par une approche pragmatique qui associe les disciplines enseignées, les techniques contemporaines et leur diffusion (support numérique et/ou présenté dans l'établissement).

Du virtuel au réel : dans le cadre d'une galerie présente dans l'établissement ou d'un espace dédié, une sélection d'œuvres pourra être prêtée.

- **Descriptif du projet** :

Découvrir le métier de commissaire d'exposition par le choix du thème de l'exposition et la sélection d'un corpus d'œuvres pour l'exposition (approche pratique) et du métier de régisseur par une approche théorique.

Tel un scénographe, définir les lieux d'exposition, réaliser des schémas et maquettes de l'espace avec présentation des œuvres et imaginer la mise en espace virtuelle des œuvres.

Développer une application numérique permettant le partage des contenus avec le plus grand nombre. Production de contenus scientifiques et techniques (cartels, biographies). Rédaction d'une médiation orale, et restitution sous la forme d'un récit.

Pour chaque intervention seront réalisés un compte-rendu, une fiche technique qui viendront enrichir un classeur de suivi, et le projet bénéficie de la visibilité affectée par nos outils de communication (réseaux sociaux, newsletters...)

- **Public cible de votre projet** : lycéens et apprentis
- **Nom maximum de jeunes pouvant participer au projet** : 60
- **Bassin principal éducation – formation** : Oise centrale
- **Bassins contigus** : Oise orientale ; Oise occidentale ; Amiens ; Santerre Somme

- **Titre Phase pédagogique 1** :

Exposition à la carte : choix du thème et de l'espace virtuel

Nombre total heures de la phase 1 : 3h

- **Titre Phase pédagogique 2** :

Commissariat d'exposition et scénographie : découverte métier par une approche théorique et pratique

Nombre total heures de la phase 2 : 4h

- **Titre Phase pédagogique 3** :

Production de contenus et développement de l'application dédiée

Nombre total heures de la phase 3 : 2h

- **Titre Phase pédagogique 4** :

Restitution sous forme de récit et mise à disposition des productions

Nombre total heures de la phase 4 : 3h

- **Contraintes techniques** :

Pour favoriser l'interdisciplinarité, les professeurs de Lettres modernes, Philosophie, Langues vivantes, Histoire-Géographie et Mathématiques sont invités à participer à chaque phase pédagogique (en fonction de leurs disponibilités) en duos par exemple.

- **Coût prévisionnel total du budget** : 4500 euros

- **Nature du coût** : TTC

- **Montant de l'aide demandée** : 4050 euros