

Le Château Borély

La bastide

Les collections permanentes

Les expositions

année scolaire 2024-2025

dossier pédagogique



Le Château Borély.....	3
Les expositions en 2024-2025.....	4
OBJECTIFS pédagogiques.....	5
PROPOSITIONS pédagogiques.....	6
Visites ludiques AVEC MÉDIATEUR	7
Mémo, loto & co	7
L'empire des sens	7
Safari Borély	8
La quête d'Harold	8
Les Olympiades d'Apollon	9
Les routes de l'exotisme	9
Le petit bain	10
Noir, c'est noir	10
La vie de château	11
Commissaire d'expo : c'est la classe !	11
Affabula	12
Visites-passerelles AVEC MÉDIATEUR	13
La nature une inspiration	13
Matière et couleur	13
Parcours EAC AVEC MÉDIATEUR	14
Les faïences provençales du 18 ^e siècle	14
La bastide Borély	14
Marchandises extraordinaires	14
Visite-atelier AVEC MÉDIATEUR	15
Design tissu	15
Décalcomanie	15
Activités EN AUTONOMIE	16
La quête d'Harold	16
Safari Borély	16
Commissaire d'expo : c'est la classe !	17
Visite de l'exposition en cours avec livret enfant	17
DOSSIER DOCUMENTAIRE	18
Ça sert à quoi un musée ?	19
Définition.....	19
Missions.....	19
Le cartel d'oeuvre.....	20
Les métiers des musées.....	21
La bastide Borély	22
Le projet architectural	22
Le parc	23
Vivre dans une bastide au 18 ^e siècle	24
Les collections des musées	25
La mode	25
Les arts décoratifs.....	26
Les métiers des arts décoratifs	32
OUTILS & SUPPORTS pédagogiques.....	33
FICHE enseignant : Premiers pas au musée	34
Fiche élève : Les métiers des musées	36
Fiche élève : Tu peux ou tu ne peux pas	37
Fiche élève : Le cartel d'oeuvre	38
FICHE enseignant : Commissaire d'expo, c'est la classe !	39
Fiche élève : Profil d'oeuvre.....	40
Fiche élève : Profil de collection	41
FICHE enseignant : La Quête d'Harold	42
FICHE enseignant : Safari Borély	43
Plans du musée	44
RÉSERVATIONS & INFORMATIONS pratiques.....	45



© Musées de Marseille

Le Château Borély

Musée des Arts décoratifs, de la Faïence et de la Mode

Le château Borély accueille, depuis 2013, le Musée des Arts décoratifs, de la Faïence et de la Mode. Il forme, avec le musée Grobet-Labadié, le pôle Arts décoratifs des Musées de Marseille.

Classé au titre des monuments historiques depuis 1936, l'édifice fut bâti dans les années 1767-1777 par les Borély, une famille de négociants enrichie par le commerce maritime avec l'Égypte.

Si Louis Borély (1692 – 1768) est à l'initiative de la construction, c'est son fils Louis Joseph Denis (1731- 1784) qui mena le projet à son terme et conçut le programme décoratif intérieur de la bâtisse. Les plans de l'architecte J.-L. Clérisseau, dont le goût italianisant était célèbre dans toute l'Europe, furent épurés par l'architecte Esprit-Joseph Brun. La fastueuse décoration intérieure fut confiée à Louis Chaix. Ce peintre d'Aubagne multiplia les trompe-l'œil et autres camaïeux, inséra de précieuses gypseries et boiseries dorées, orna murs et plafonds de vastes compositions mythologiques placées sous le patronage d'Apollon.

De nos jours, la bastide se distingue toujours par son élégante façade ainsi que par la qualité de ses aménagements intérieurs. Fait rare, elle conserve la majeure partie de son décor d'origine : le Salon doré, la chapelle, la chambre d'apparat et la bibliothèque.

Le musée présente aujourd'hui des œuvres d'une riche diversité :

- des arts décoratifs : céramique (dont de nombreuses faïences de Marseille et de Moustiers), mobilier, verre, tapisserie, émaux, tenture de cuir, objets d'art et exotiques, œuvres contemporaines...
- de la mode, du 18^e siècle à nos jours. Dans un accrochage renouvelé, en lien avec les expositions temporaires, la galerie de la Mode permet d'admirer les modèles de couturiers de renom ou de créateurs émergents, souvent issus du pourtour méditerranéen.

Ce dossier rassemble les **activités et supports pédagogiques** proposés aux groupes scolaires du premier et du second degré, que la visite s'effectue avec un médiateur ou en autonomie.

Une **présentation** en sera faite aux enseignants :
le mercredi 18 septembre à 14h au Château Borély

Les expositions en 2024-2025

Du 28 juin 2024 au 5 janvier 2025

Le Grand Bain

Ou comment bien se (dé)vêtir au soleil. Maillots et tenues de plage 1940-2000

Longtemps élitiste, la mer, en tant que loisir, se démocratise avec l'accroissement des voies de communication, la mise en place des congés payés de 1936 et le développement des sports nautiques. Elle attire aujourd'hui des millions de baigneurs venus se délecter des plaisirs de la plage, théâtre des dernières tendances.

Du justaucorps unisexe et fonctionnel des années 30 aux créations « couture », parfois décalées de stylistes contemporains, l'exposition *Le Grand bain* permet de suivre l'évolution des mœurs et des goûts de la société, à travers l'histoire du maillot – ou comment bien se (dé)vêtir au soleil !

Très présente dans les collections du Château Borély, la mode balnéaire se fait l'écho des Jeux olympiques à travers la sélection d'une centaine de pièces du département Mode du musée : maillots de bain pour hommes, femmes et enfants, tenues de plage et sportives, accessoires de l'après-guerre aux années 2000.

Dans une approche à la fois chronologique et esthétique et une scénographie originale où les maillots de bains s'affichent à la manière d'une « galerie de portraits », cette exposition raconte un moment de l'histoire du maillot de bain, reliée à celle des pratiques balnéaires et de la mode.

Des photographies inédites, provenant des Archives et du Musée d'Histoire de la Ville de Marseille, mettent en lumière le goût des plaisirs immédiats des Marseillais photographiés à la plage. Julia Pirotte (1907-2000), journaliste et résistante, livre par exemple en 1940, des portraits sensuels de baigneuses qui, en osmose avec le paysage méditerranéen, et en dépit de la réalité de Marseille en guerre, rendent perceptible l'exaltation du corps.

L'exposition montre comment l'évolution du vêtement se rattache à la pratique sportive. Les archives du Cercle des Nageurs de Marseille, célèbre club de natation fondé en 1921, rendent compte de l'adaptation des formes et des matières, nécessaire à la performance et à la compétition. L'exposition se clôt sur des images de la création contemporaine issues des dernières collections de labels marseillais, régionaux ou plus largement méditerranéens, qu'ils soient émergents ou confirmés.

Du 5 janvier à fin février 2025

FERMETURE COMPLÈTE DU MUSÉE
pour le montage de l'exposition suivante

De mars 2025 à mars 2026

Autour du bleu

Un parcours autour de la couleur bleue dans les collections mode et arts décoratifs du Château Borély.

Objectifs pédagogiques

La découverte du musée permet certes de découvrir le riche patrimoine marseillais mais elle offre aussi aux élèves de tous âges, la possibilité de développer des compétences multiples à la lueur des diverses disciplines scolaires.

Un tableau de concordances met en relation les différentes thématiques et les programmes scolaires de la maternelle au lycée.

1. Découverte d'un monument culturel local

- Découvrir un lieu patrimonial ;
- Comprendre le rôle d'un musée, les enjeux de conservation et de diffusion du patrimoine ;
- Appréhender la notion d'exposition ou de collection ;
- S'approprier les espaces du musée, s'y repérer, s'y sentir à l'aise, comprendre qu'on peut y revenir sur son temps libre.

2. Immersion historique et artistique

- Découvrir un pan de l'histoire locale et le relier à un contexte national : Marseille au 18^e siècle, grand port commercial ouvert sur le monde, le siècle des Lumières, les nouveaux échanges mondiaux, le goût de l'exotisme et du voyage... ;

- Découvrir des objets de formes et de matériaux variés ; découvrir des métiers et des savoir-faire ;
- Découvrir les spécificités patrimoniales locales ;
- Réfléchir à l'impact des phénomènes historiques et artistiques.

3. Éducation du regard et vocabulaire

- Apprendre à regarder une œuvre d'art ;
- Observer, différencier et décrire les matériaux, les formes, les scènes et les motifs ;
- Repérer des références iconographiques communes ; en découvrir de nouvelles ;
- Réfléchir au lien entre usage(s) et esthétique.

5. Développement de la coopération et de l'imaginaire

- Mettre en mots son ressenti, développer son vocabulaire ;
- Partager ses références culturelles en lien avec ce qui est observé ;
- Développer la réflexion personnelle et collective et le travail d'équipe ;
- Utiliser son imaginaire pour créer des formes nouvelles ; expérimenter les matières, couleurs, formes et associations possibles.

Liens possibles avec les programmes scolaires

Histoire-géographie

- l'histoire locale- Marseille au 18^e siècle, grand port commercial ouvert sur monde, le développement de l'aristocratie et l'apparition de nouvelles bastides, l'art de vivre en Provence ;
- l'histoire nationale- le siècle des Lumières, les nouveaux échanges mondiaux, le goût pour l'exotisme et le voyage.

Français

- la mise en image de la mythologie gréco-romaine ;
- la littérature du 18^e siècle.

Histoire des arts

- la représentation de la mythologie ;
- l'architecture au 18^e siècle ;
- les arts décoratifs du 18^e siècle à aujourd'hui ;
- l'art de la faïence et son évolution.

Arts plastiques

- pratique plastique sur les thèmes de l'assemblage, du décor et de l'imitation ;
- réflexion sur le lien entre usages et esthétique ;
- découverte de métiers et savoir-faire artisanaux.

PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES



Plat fabrique Joseph Clérissy, Marseille 18^e siècle © Musées de Marseille – J.-L. Maby

Visites ludiques avec médiateur

Mémo, loto & co

JEUX D'OBSERVATION

Qui a dit que les tout-petits n'étaient pas assez grands pour apprécier les œuvres d'art ?!

Une série de petits jeux pour stimuler les capacités d'observation et de mémorisation des enfants mais aussi mettre des mots sur ce qui est vu et ressenti.

Niveaux : de la PS à la GS

Durée : 45 mn

Objectifs :

- aiguïser son sens de l'observation et mettre en mots ses sensations ;
- constater la diversité des ressentis ;
- découvrir un musée.

Pour aller plus loin

EN AVAL DE LA VISITE – Jouer en classe avec des images des œuvres observées au musée.

L'empire des sens

VISITE SENSORIELLE

Chocolat, thé ou café, cannelle, poivre, faïences, porcelaines, soie délicate ou cuirs rêches...

Une découverte des collections à travers des expérimentations sensorielles. De quoi aiguïser la curiosité des enfants et amener l'idée de produits venus d'ailleurs ! Sentir, toucher, admirer... pour mieux percevoir le goût des choses.

Niveaux : de la MS au CP

Durée : 1h

Objectifs :

- découvrir les collections avec tous ses sens ;
- aiguïser son sens de l'observation et mettre en mots ses sensations ;
- constater la diversité des ressentis ;
- connaître et reconnaître les matières, les associer à une époque ou à un style.

Pour aller plus loin

EN AMONT DE LA VISITE – Travailler sur les matériaux et leur origine en proposant aux enfants d'associer des images (ex. une image de vache et une image de cuir...).

EN AVAL DE LA VISITE – Poursuivre l'expérience en associant senteurs et images des sens. Travailler sur la synesthésie.

Safari Borély

JEU DE PISTE

Lièvre, méduse, lion, singe ou dragon...

La faune, réaliste ou stylisée, et parfois farfelue, est omniprésente à Borély. En avant pour un safari d'observation : les enfants doivent débusquer les animaux qui jouent à cache-cache dans le musée.

Niveaux : de la MS au CE1

Durée : 1h

Objectifs :

- aiguïser son sens de l'observation et de l'orientation ;
- mettre en mots ses sensations et enrichir son vocabulaire ;
- s'appropriier les espaces du musée ;
- découvrir différents types de représentations animales ;
- travailler en équipe et constater la diversité des ressentis.

Pour aller plus loin

EN AMONT DE LA VISITE – Aborder la répartition des espèces animales à travers le monde sur un planisphère ; introduire la notion de classification (plumage-pelage, régime alimentaire, rareté...).

EN AVAL DE LA VISITE – Revenir sur les représentations artistiques des animaux. Imprimer en format A3 noir et blanc une sélection de photos d'œuvres observées au musée (fichiers envoyés par le musée) et les faire colorier par les enfants pour composer, par exemple, « le zoo de la classe ».

La Quête d'Harold

JEU DE PISTE

À partir d'un détail et de quelques indices, les élèves partent en quête des objets dont notre petite geisha a perdu la trace. En groupe de 2 ou 3, ils arpentent les salles à la recherche des œuvres, collectent les informations à leur sujet et échangent sur les réponses à fournir. Il leur faudra ouvrir grand les yeux, aiguïser leur esprit et écouter leur cœur !

Niveaux : du CE1 à la 6^e

Durée : 1h-1h30

Objectifs :

- se repérer dans le musée ;
- exercer son sens de l'observation et son esprit de déduction ;
- savoir trouver des informations sur un objet exposé ;
- travailler en équipe, encourager le dialogue et la déduction à plusieurs.

Pour aller plus loin

EN AMONT DE LA VISITE – Les enfants prolongent en dessin les détails d'œuvres qui leur seront soumis le jour de la visite. Surprise assurée lorsqu'ils découvriront les œuvres dans leur totalité !

EN AVAL DE LA VISITE – Ce travail pourra être renouvelé ou réalisé après la venue au musée.

Les Olympiades d'Apollon

JEU DE PLATEAU

Jeu de l'oie pour s'approprier l'espace muséal tout en se familiarisant avec Apollon et son cortège de nymphes, muses et autres divinités de l'Olympe.

Au Château Borély, Apollon est comme chez lui, il est présent partout ! Avec ce jeu, il défie les élèves et leur propose de partir en quête de différents personnages mythologiques représentés sur les décors et objets du musée : quelle équipe remportera ces Olympiades ?!

Niveaux : du CE2 à la 6^e

Durée : 1h30

Objectifs :

- connaître et reconnaître les figures de la mythologie gréco-romaine ;
- respecter les règles du jeu ;
- travailler en équipe ;
- savoir lire un plan et se repérer le musée ;
- exercer son sens de l'observation et son esprit de déduction.

Pour aller plus loin

EN AMONT DE LA VISITE – Travailler sur la notion d'attributs et de symboles.

Les Routes de l'exotisme

JEU DE PLATEAU

Embarquez à bord des bateaux de commerce des différentes Compagnies des Indes européennes et voguez sur les routes maritimes du monde entier : quelle équipe ramènera la première à Marseille thé, café, chocolat, porcelaines, indiennes... toutes ces précieuses marchandises à la mode aux 18^e et 19^e siècles ?!

Niveaux : du CE2 à la 5^e

Durée : 1h30

Objectifs :

- respecter les règles du jeu ;
- travailler en équipe ;
- se repérer sur un planisphère ;
- se repérer dans le musée ;
- exercer son sens de l'observation et son esprit de déduction.

Pour aller plus loin

EN AMONT DE LA VISITE – Travailler sur les continents, les océans, les pays, les grandes villes et les ports principaux à partir d'un planisphère. Inviter à constater les différentes représentations du monde selon les époques et l'endroit où l'on se place.

Autour de l'exposition *Le Grand bain*

Le petit bain

jusqu'au 5 janvier 2025

VISITE DIALOGUÉE autour de l'exposition *Le Grand bain*. L'accent sera mis sur le rapport à l'eau et ses divers usages (domestique, récréatif, thérapeutique...).

Niveaux : du CE1 à la 6^e (*Histoire - Histoire des arts - Français*)

Durée : 1h

Objectifs :

- découvrir l'évolution de la silhouette et le rapport au corps au 20^e siècle ;
- constater l'évolution de notre relation à l'eau depuis le 18^e siècle ;
- exercer son sens de l'observation et son esprit de déduction ;
- savoir trouver des informations sur un objet exposé ;
- travailler en équipe, encourager le dialogue et la déduction à plusieurs.

Pour aller plus loin

EN AMONT DE LA VISITE – Aborder la notion de loisirs et la dimension culturelle de la relation au corps.

Autour du parcours sur le bleu à Borély

Bleu, c'est bleu!

à partir de mars 2025

VISITE DIALOGUÉE autour de la couleur bleue dans les collections du Château Borély.

Niveaux : du CE1 à la 6^e (*Histoire - Histoire des arts - Français*)

Durée : 1h

Objectifs :

- découvrir la force symbolique des couleurs et leur dimension culturelles ;
- créer des liens entre les arts décoratifs et la mode.

Pour aller plus loin

EN AMONT DE LA VISITE – Confronter nos façons de percevoir les couleurs et aborder l'idée de synesthésie.

La vie de château à Borély aux 18^e et 19^e siècles

VISITE DIALOGUÉE

Une invitation à remonter le temps pour découvrir l'histoire et la fonction des diverses pièces d'un château, mises en perspective avec notre mode de vie actuel. L'occasion de constater l'évolution du mobilier, d'interroger notre rapport à l'hygiène, au confort et à l'intimité, aux signes extérieurs de richesse et à la domesticité... voire une certaine vision fantasmée du château !

Une plongée dans le temps qui, pour les plus grands, sera enrichie de références littéraires.

Niveaux : du CM1 à la 1^{ère}

Durée : 1h-1h30 selon les niveaux

Objectifs :

- découvrir l'art de vivre au 18^e siècle et comparer avec celui de la société actuelle ;
- se familiariser avec l'esthétique du 18^e siècle ;
- créer des liens entre les arts décoratifs, les arts plastiques et la littérature ;
- observer et comprendre l'évolution des formes, des matières et des décors du 18^e siècle.

Pour aller plus loin

EN AMONT DE LA VISITE – Aborder la notion de style et d'évolution des coutumes, des modes. Replacer ces évolutions dans un contexte plus global de l'histoire de France.

Travailler sur la notion de superflu et de confort en dressant et comparant par exemple la liste des équipements indispensables au 18^e siècle et de nos jours.

Commissaire d'expo : c'est la classe !

VISITE LUDIQUE

Et si les élèves créaient leur propre « accrochage » à partir des œuvres présentées dans le musée ?

Ils effectuent un premier choix d'œuvres à partir d'une thématique tirée au sort puis conviennent ensemble des critères de sélection (qualité esthétique ou technique de l'œuvre, rareté, couleur...) pour constituer un corpus d'œuvres cohérent qui formera le musée de la classe.

Débat d'idées garanti !

Niveaux : du CM1 à la 3^e

Durée sur place : 1h30

Objectifs :

- comprendre la notion de collection et appréhender le métier de commissaire d'exposition ;
- exercer son sens de l'observation ;
- travailler en équipe ;
- écouter, exposer, argumenter et convaincre ;
- développer sa capacité à faire des choix et les expliquer.

Pour aller plus loin

EN AMONT et/ou EN AVAL DE LA VISITE – Échanger sur le rôle et les missions des musées, sur le statut de l'œuvre d'art, voire les conditions de découverte de certaines...

On peut s'interroger sur la nécessité d'avoir des connaissances pour apprécier une œuvre d'art. Les musées sont-ils réservés à une élite ?!

Outils & supports

FICHE-ÉLÈVE Les métiers des musées p.36

FICHE-ÉLÈVE Tu peux ou tu ne peux pas ? p.37

FICHE-ÉLÈVE Le cartel d'œuvre p.38

FICHE-ÉLÈVE Profil d'œuvre p.40

FICHE-ÉLÈVE Profil de collection p.41

Affabula

JEU DE RÔLE – VISITE LUDIQUE

Ouvrez vos chakras ! Par groupe de deux ou trois, les élèves sont invités à se glisser dans la peau d'un guide affabulateur et, inspirés par un mot, à donner leur version fantasmée, voire fantasque des objets et de l'Histoire ! Une manière singulière et décomplexée de découvrir les collections.

Niveaux : lycées et plus spécialement les classes à options type « théâtre »...

Durée : 1h-1h30

Objectifs :

- désacraliser / décomplexer la venue au musée ;
- mobiliser son imagination ;
- travailler en équipe ;
- s'exprimer en public.

Pour aller plus loin

EN AMONT et/ou EN AVAL DE LA VISITE – Échanger sur le rôle et les missions des musées, sur le statut de l'œuvre d'art, voire les conditions de découverte de certaines...

On peut s'interroger sur la nécessité d'avoir des connaissances pour apprécier une œuvre d'art. Les musées sont-ils réservés à une élite ?!

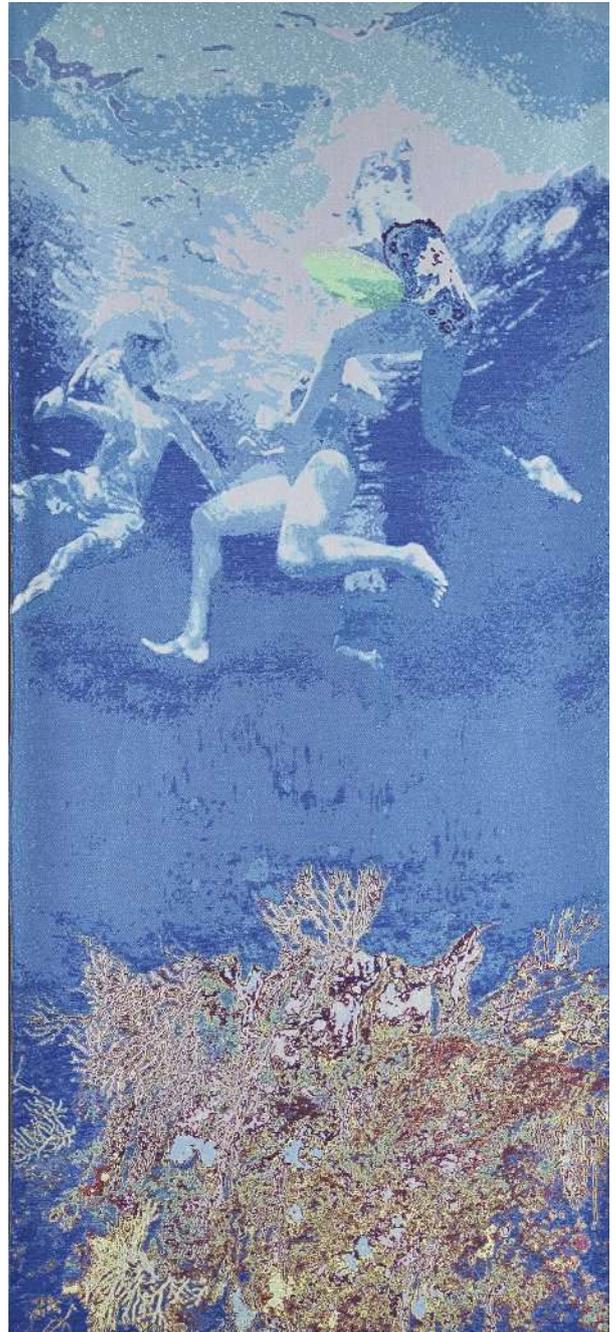
EN AVAL DE LA VISITE – Composer un vrai-faux support de visite reprenant les histoires inventées par les élèves lors de leur venue au musée (format numérique ou papier...).

Outils & supports

FICHE-ÉLÈVE Les métiers des musées p.36

FICHE-ÉLÈVE Tu peux ou tu peux pas ? p.37

FICHE-ÉLÈVE Le cartel d'œuvre p.38



Laurence Aegerter, *Longo Mai*, tapisserie-© Musées de Marseille R. Chipault & B. Soligny



© Musées de Marseille

Visites-passerelles

Visite-passerelle n°2 :
LE PAYSAGE

La nature, une inspiration

VISITE DIALOGUÉE

Inépuisable source d'inspiration pour les artistes, la Nature s'observe partout à Borély et prend des visages divers, dans les œuvres comme aux fenêtres... !

Le contenu et le déroulé de la visite peut être adapté aux objectifs de l'enseignant. Pour les plus grands, la thématique peut être élargie à la notion de paysage.

Niveaux : de la MS au CM2 / collège & lycée (Arts plastiques – Histoire des arts- Français)

Durée : 1h-1h30 selon les niveaux

Visite-passerelle n°3 :
LA COULEUR DANS TOUS SES ÉTATS

Matière et couleur

VISITE DIALOGUÉE

Rouge tomate, vert jade, bleu Deck... Les arts décoratifs aiment à travestir la couleur des matériaux pour surprendre : le bois devient or ou porcelaine, l'argile devient ciel...

Du Salon doré aux ivoires japonais en passant par les faïences, la visite invite à percevoir, au-delà de la dimension technique, la force évocatrice et symbolique des couleurs.

Le contenu et le déroulé de la visite peut être adapté aux objectifs de l'enseignant.

Niveaux : de la MS au CM2 | collège & lycée (Arts plastiques – Histoire des arts – Français)

Durée : 1h-1h30 selon les niveaux



© Musées de Marseille

Parcours EAC

Parcours EAC : PROVENCE

Les faïences provençales du 18^e siècle

VISITE DIALOGUÉE

Où l'on apprend que les faïences de Marseille et de Moustiers, répondant aux exigences nouvelles de l'art de la table, ont envahi les tables européennes au 18^e siècle.

Le contenu et le déroulé de la visite peut être adapté aux objectifs de l'enseignant.

Niveaux : de la MS au CM2

Durée : 1h-1h30 selon les niveaux



© Musées de Marseille

Visites-ateliers avec médiateur

Design tissu

ATELIER

Savez-vous qu'au 18^e siècle, le tissu du mobilier était changé à chaque saison ?!

Munis de tampons, feutres aquarellables et pinceaux, chaque élève imagine les nouveaux motifs du meuble d'été du Château Borély en s'inspirant des décors observés dans le musée. Le thème et les motifs, puisés dans les collections peuvent être ajustés au projet pédagogique de l'enseignant, sur demande.

Niveaux : du CE2 au CM2

Durée : 1h30 (45 mn de visite + 45 mn d'atelier)

Objectifs :

- apprendre à observer les objets, le rapport entre leur usage, leur forme et leur décor ;
- s'inspirer de motifs anciens et se les approprier ;
- composer un décor et l'inscrire dans une forme imposée ;
- donner forme à une idée, développer sa créativité et son adresse ;
- travailler sur les couleurs (associations, superpositions, contrastes) et la répétition d'un motif.

Décalcomanie

ATELIER

Depuis le siècle des Lumières, porcelaines et faïences sont décorées grâce à un principe simple mais efficace : le poncif. À l'aide de calques, les enfants retrouvent le geste des décorateurs et transfèrent des motifs sur un support papier ou céramique.

Le thème et les motifs, puisés dans les collections peuvent être ajustés au projet pédagogique de l'enseignant, sur demande.

Niveaux : du CE2 à la 3^e

Durée : 1h30 (45 mn de visite + 45 mn d'atelier)

Objectifs :

- apprendre à observer les objets, le rapport entre leur usage, leur forme et leur décor ;
- découvrir et expérimenter une nouvelle technique artistique ;
- appréhender la matière céramique ;
- s'inspirer de motifs anciens et se les approprier ;
- donner forme à une idée, développer sa créativité et son adresse.

Pour aller plus loin

EN AMONT ou EN AVAL DE LA VISITE – Chocolatière, terrine, rafraîchissoir, service à bouillabaisse, moutardier... : jouer avec le vocabulaire des arts de la table.



© Musées de Marseille

Activités en autonomie

La Quête d'Harold

JEU DE PISTE

À partir d'un détail et de quelques indices, les élèves partent en quête des objets qu'Harold, la mascotte du musée, souhaiterait collectionner. En groupe de 2 ou 3, ils arpentent les salles à la recherche des œuvres, réunissent les informations à leur sujet et échangent sur les réponses à fournir. Il leur faudra ouvrir grand les yeux, aiguïser leur esprit et écouter leur cœur !

Niveaux : du CE1 à la 6^e (*Arts plastiques - Histoire des arts*)

Durée : 1h-1h30

Objectifs :

- se repérer dans le musée ;
- exercer son sens de l'observation et son esprit de déduction ;
- savoir trouver des informations sur un objet ;
- travailler en équipe, encourager le dialogue et la déduction à plusieurs.

Pour aller plus loin

EN AMONT DE LA VISITE – Les enfants prolongent en dessin les détails d'œuvres qui leur seront soumis le jour de la visite. Surprise assurée lorsqu'ils découvriront les œuvres dans leur totalité !

EN AVAL DE LA VISITE – Ce travail pourra être renouvelé ou réalisé après la venue au musée.

Safari Borély

JEU DE PISTE

Lièvre, méduse, lion, singe ou dragon... La faune, réaliste ou stylisée, et parfois farfelue, est omniprésente à Borély. En avant pour un safari d'observation : les enfants doivent débusquer les animaux qui jouent à cache-cache dans le musée.

Niveaux : de la MS au CE1

Durée : 1h

Objectifs :

- aiguïser son sens de l'observation et de l'orientation ;
- mettre en mots ses sensations et enrichir son vocabulaire ;
- s'approprier les espaces du musée ;
- découvrir différents types de représentations animales ;
- travailler en équipe et constater la diversité des ressentis.

Pour aller plus loin

EN AMONT DE LA VISITE – Aborder la répartition des espèces animales à travers le monde sur un planisphère ; introduire la notion de classification (plumage-pelage, rareté, régime alimentaire...).

EN AVAL DE LA VISITE – Revenir sur les représentations artistiques des animaux.

Imprimer en A3 une sélection de photos noir et blanc d'œuvres du musée (envoyées sur demande) et les faire colorier par les élèves pour composer le « zoo de la classe ».

Commissaire d'expo : c'est la classe !

VISITE LUDIQUE

Et si les élèves créaient leur propre « accrochage » à partir des œuvres présentées dans le musée ? Les enfants effectuent un premier choix d'œuvres à partir d'une thématique tirée au sort. Ils conviennent ensemble de critères de sélection (qualité esthétique ou technique de l'œuvre, rareté, couleur...) pour constituer un corpus d'œuvres cohérent qui formera le musée de la classe. Débat d'idées garanti !

Niveaux : du CM1 à la 3^e
Durée sur place : 1h30

Objectifs :

- comprendre la notion de collection et découvrir le métier de commissaire d'exposition ;
- exercer son sens de l'observation ;
- travailler en équipe ;
- écouter, exposer, argumenter et convaincre ;
- développer sa capacité à faire des choix et les expliquer.

Pour aller plus loin

EN AMONT et/ou EN AVAL DE LA VISITE – Échanger sur le rôle et les missions des musées, sur le statut de l'œuvre d'art, voire les conditions de découverte de certaines... Se demander s'il est nécessaire d'avoir des connaissances pour apprécier une œuvre d'art. Les musées sont-ils réservés à une élite ?!

Outils & supports

FICHE-ÉLÈVE Les métiers des musées p.36
FICHE-ÉLÈVE Tu peux ou tu peux pas ? p.37
FICHE-ÉLÈVE Le cartel d'œuvre p.38
FICHE-ÉLÈVE Profil d'œuvre p.40
FICHE-ÉLÈVE Profil de collection p.41

Visite de l'exposition en cours avec le livret-enfant

VISITE LUDIQUE

Découverte de l'exposition *Le Grand bain* (jusqu'au 5 janvier 2024) ou *L'œuvre au noir* (à partir de mars 2025) en suivant le parcours proposé par le livret enfant.

Niveaux : du CE2 à la 6^e (*Arts plastiques - Histoire des arts - Français*)
Durée : 1h

Objectifs :

- se repérer dans le musée ;
- exercer son sens de l'observation et son esprit de déduction ;
- savoir trouver des informations sur un objet exposé ;
- travailler en équipe, encourager le dialogue et la déduction à plusieurs.

Pour aller plus loin

EN AMONT DE LA VISITE – Les enfants prolongent en dessin les détails d'œuvres qui leur seront soumis le jour de la visite. Surprise assurée lorsqu'ils découvriront les œuvres dans leur totalité !

EN AVAL DE LA VISITE – Ce travail pourra être renouvelé ou réalisé après la venue au musée.

Outils & supports

- Afin de préparer votre visite, n'hésitez pas à solliciter l'envoi d'un exemplaire en amont de la venue de la classe au musée.
- Livrets à retirer gratuitement à l'accueil du musée (réserver le nombre d'exemplaires souhaités au moment de la réservation)

DOSSIER DOCUMENTAIRE

Ça sert à quoi un musée ?

Définitions

Depuis le 4 janvier 2002, une loi redéfinit la notion de musée et remplace les ordonnances de 1945 qui, jusqu'alors, constituaient la base du droit des musées.

Désormais, est considérée comme musée « toute collection permanente composée de biens dont la conservation et la présentation revêtent un intérêt public et organisée en vue de la connaissance, de l'éducation et du plaisir du public ».

Association internationale non gouvernementale liée à l'UNESCO, le **Conseil international des musées (ICOM)** a pour vocation de promouvoir les intérêts de la muséologie et des autres disciplines concernées par la gestion et les activités des musées.

Selon l'ICOM (1986), le musée est une « institution, sans but lucratif, au service de la société et de son développement, ouverte au public, qui fait des recherches concernant les témoins matériels de l'homme et de son environnement, les acquiert, les conserve, les communique et notamment les communique à des fins d'étude, d'éducation et de délectation. »

Le Petit Robert livre une autre définition du terme : « établissement dans lequel sont rassemblées et classées des collections d'objets présentant un intérêt historique, technique, scientifique, artistique en vue de leur conservation et de leur présentation au public. »

Missions

Deux missions principales, parfois contradictoires, se dégagent :

1. Conserver les œuvres afin de les transmettre aux générations futures

Cette mission correspond à plusieurs tâches. Pour bien s'occuper d'une œuvre, il est avant tout nécessaire de bien la connaître.

La première tâche est donc de l'étudier ou du moins de rassembler une documentation scientifique autour de celle-ci. Elle doit s'accompagner de prises de vue de qualité et d'une numérisation. Il faut aussi organiser ou favoriser les travaux de recherche autour des collections, par le biais de collaborations muséologiques, artistiques et scientifiques afin d'améliorer la connaissance des œuvres.

Pour la transmettre aux générations futures, il faut s'assurer de son état de conservation en veillant aux conditions de stockage ou de présentation (notion de « conservation préventive » qui vise à éliminer tout risque de dégradation), en programmant si nécessaire une campagne de nettoyage, voire de restauration, toujours assurée par des spécialistes agréés par les Musées de France.

Tout musée a aussi le souci permanent- et le devoir- d'enrichir ses collections par une politique d'acquisition cohérente, en lien avec l'identité et les collections du musée.

Acquisition à titre gracieux ou onéreux, elle doit toujours être motivée et justifiée. Les critères varient : sera envisagé le caractère historique, technique, scientifique ou esthétique de l'objet. L'entrée d'une œuvre dans les collections est encadrée par une procédure stricte et contrôlée par d'autres spécialistes et personnalités du monde des musées. On ne peut pas acheter ce que l'on veut !

2. Diffuser ces œuvres au plus grand nombre

Il existe plusieurs manières de diffuser les collections mais la plus évidente est la monstration, c'est-à-dire le fait de montrer ou exposer les œuvres. Ce peut être de manière permanente ou dans le cadre d'une exposition temporaire.

Le simple fait de montrer les œuvres leur fait encourir des risques :

- risque lié au transport si prêt à un autre musée ; risque des manipulations liées au fait de les préparer au transport, de les déplacer et de les installer ;
- risques de vandalisme, de vol ou de dégradation accidentelle ;
- risque lié au "climat" comme l'exposition à la lumière, à une température instable ce qui peut entraîner des altérations définitives.

Toutefois, il ne suffit pas d'exposer les œuvres pour les diffuser.

Le musée a le devoir de les rendre accessibles à tous par la mise en place d'actions de médiation (visites, ateliers, jeux, supports papier ou multimédia...) adaptées aux différents publics qui ont des attentes et des besoins différents (jeune public, scolaires, handicap, chercheurs, familles, groupes seniors, personnes hospitalisées...).

Une programmation culturelle (concerts, contes, lectures, danse, performances...) peut donner également un éclairage inédit et original qui permettra aux publics de s'appropriier les œuvres autrement.

La mise en ligne sur le web constitue enfin un mode de diffusion important, quel que soit le contexte.

Le cartel d'œuvre

Le premier support de médiation est le cartel. Toute œuvre montrée doit être accompagnée d'une notice explicative, un panneau qui peut prendre des formes diverses. Le discours autour de chaque objet doit être scientifique, c'est-à-dire unanimement reconnu et documenté par des recherches menées par des spécialistes.

Le cartel comprend le plus souvent :

- **Le type d'œuvre** (vase, assiette, statuette...) ;
- **Le titre de l'œuvre**, s'il existe ;
- **Le nom de l'auteur ou de la manufacture** ;
- **Le lieu et la date/période de création** ;
- **La technique et/ou les matériaux utilisés** ;
- **Le mode d'acquisition** (achat, achat en vente publique, don, legs...), voire l'appartenance à une ancienne collection ;
- **Le numéro d'inventaire**, numéro attribué à toute œuvre entrant dans les collections d'un musée public. Il est reporté dans un registre d'inventaire et sur l'œuvre elle-même (on parle de "marquage").

Parfois, un petit commentaire complète la simple notice. Il permet d'attirer l'attention sur l'intérêt et la singularité de l'œuvre, de la mettre en relation avec d'autres, de signaler sa place dans l'histoire de l'art ou la vie de l'artiste, d'expliciter la raison pour laquelle elle a été intégrée au parcours de l'exposition ou encore d'évoquer les sources d'inspiration de l'artiste... Le cartel est généralement placé au plus près de l'œuvre. Il rassemble parfois les légendes de plusieurs œuvres, si elles sont réunies dans une même vitrine par exemple. Il s'accompagne souvent de panneaux ou de fiches de salle qui expliquent la thématique générale d'une salle et les critères ayant prévalu dans le choix des œuvres présentées.

Les métiers des musées

Personnel administratif

Le personnel administratif est chargé d'assurer l'ensemble des activités relatives au secrétariat, au personnel, au budget, aux relations avec les prestataires, fournisseurs, institutions, etc.

Documentaliste

Le documentaliste constitue et enrichit les fonds documentaires, assure l'informatisation et la numérisation des collections, diffuse les connaissances scientifiques, assiste les conservateurs dans la gestion des collections.

Conservateur

Le conservateur exerce des fonctions scientifiques de haut niveau mais également administratives. Il est responsable de l'enrichissement, de la conservation, de l'étude, de la mise en valeur et de la diffusion des collections dont il a la charge.

Restaurateur

Le restaurateur a pour mission d'améliorer la conservation et la compréhension des œuvres. Un restaurateur est rarement attaché à un seul musée ; il s'agit d'une fonction indépendante.

Muséographe

Le muséographe met en place les conditions techniques nécessaires à la présentation et à la bonne conservation des œuvres de musées tout en prenant en compte les impératifs de médiation.

Régisseur

Le régisseur des collections est chargé de la préparation juridique, administrative et technique des mouvements d'œuvres, de l'organisation des convoiements, de la gestion des assurances, des transports, des contrats de prêt, des constats d'état...

Agent d'accueil

L'agent d'accueil renseigne le public, participe à la surveillance et assure les ventes en boutique. Ce métier requiert une excellente connaissance des œuvres et du fonctionnement du musée, des compétences en histoire de l'art, la maîtrise de langues étrangères, le sens du contact et une aptitude au travail en équipe.

Agent de surveillance

Le terme d'agent de surveillance recouvre plusieurs spécialités techniques ou administratives : les pupitreurs des postes de contrôle (PC) gèrent par exemple les systèmes de détection incendie & intrusion, les systèmes de vidéosurveillance et de contrôle d'accès. Ces diverses fonctions correspondent à des missions, à des responsabilités et à des aptitudes particulières.

Médiateur, animateur, guide

Le médiateur est chargé de la conception, de la programmation et du bon déroulement des activités régulières (animations, ateliers, visites, conférences...) et occasionnelles (animations ponctuelles autour d'un événement) et de l'ensemble des actions mises en place en direction des différents publics.

Les animateurs et les guides sont plus spécifiquement chargés de la mise en œuvre de ces activités.

La bastide Borély

Le projet architectural

Le château Borély a été construit sur le domaine rural de Bonneveine, à l'initiative de Louis Borély (1692-1768), dont la famille, d'origine dauphinoise, est implantée en Provence depuis cinq siècles.

Au 18^e siècle, la famille Borély tient un rang enviable à Marseille. Comme toutes les riches familles commerçantes de la ville, ils possèdent de nombreux biens immobiliers. Mais plus que l'hôtel, c'est l'obsession de la « Bastide » qui habite l'âme marseillaise ; aussi Louis Borély nourrit-il le projet d'en construire une qui surpasserait, par ses dimensions et son ordonnance, toutes celles du territoire (où elles se comptaient par centaines) et serait un « vrai château ».

Ainsi, de retour d'Égypte où il a fait prospérer le négoce familial, il demande en 1767 un projet à l'architecte J.-L. Clérisseau, dont le goût italianisant est célèbre dans toute l'Europe et apprécié jusqu'à la cour de Russie. Sa proposition est simplifiée par l'architecte Esprit Brun (1710-1802) qui réalise finalement les travaux sous la supervision du fils de Louis Borély, Louis Joseph Denis (1731 - 1784). Celui-ci, lettré et amateur d'art, confie la décoration intérieure au peintre Louis Chaix (1744 - 1811), originaire d'Aubagne, qu'il envoie à ses frais étudier et chercher des motifs en Italie.

Chaix conçoit une décoration fastueuse de trompe-l'œil et de camaïeux, faite de vastes compositions à sujets mythologiques pour les plafonds, les murs et les dessus de portes, et de gypseries et boiseries dorées, qui font alors l'admiration d'illustres visiteurs ; Charles VI d'Espagne, la duchesse de Berry, Alfred de Vigny, ou encore Eugène Scribe ont signé le « livre d'or ».



P.H. Coclers dit van Wyck, *Portrait de LJD Borély* © Musées de Marseille R. Chipault & B. Soligny

En 1856, Gaston de Panisse-Passis, héritier du domaine Borély, vend le château à l'industriel Paulin Talabot, qui, pour ses affaires, cède rapidement le parc à la Ville par un jeu « d'échange » de terrain.

En quelques années, la Ville acquiert la parcelle comprenant le château, ainsi qu'une partie de ses collections.

Elle y installe les collections archéologiques et notamment égyptologiques de 1863 à 1989 avant d'en faire le musée des Arts décoratifs, de la Faïence et de la Mode en 2013.

Le parc

Les plantations et aménagements du parc Borély correspondent à un projet du 19^e siècle. Dès sa création, le programme architectural du château comprend un parc à la française avec pièces d'eau et végétaux. Cependant, ce dernier ne reçut pas la même attention que les bâtiments.

À la mort de Louis Joseph Denis Borély, seule la perspective centrale des bassins est partiellement réalisée, sans statuaire. Suite à la vente de Panisse-Passis à Talabot, le parc reste encore à aménager. C'est avec la création du parc public en 1863 que le site se transforme à la mode des grands parcs parisiens.

Le paysagiste en charge de la réalisation de l'ensemble prend le parti de conserver la perspective historique « à la française » dans l'axe du château. Un jardin « à l'anglaise » (avec lac artificiel, rivière, butte et roseraie) est aménagé à l'est, pour permettre, côté mer, la création d'un hippodrome. Enfin, afin de favoriser l'accès au public, les paysagistes créent un pont enjambant l'Huveaune qui permet d'ouvrir le parc vers le Prado, une artère aménagée au milieu du 19^e siècle pour accéder aux plages.



Etienne Philippe Martin (1856-1945), *Le parc Borély depuis le perron du château fin 19^e-début 20^e siècle*, Marseille, Musée d'Archéologie méditerranéenne © Musées de Marseille Jean Bernard

Vivre dans une bastide au 18^e siècle

Après la Renaissance et avec la fin de l'itinérance de la Cour, devenue sédentaire en Île-de-France, se développe le concept de vie privée ou intime. Les arts décoratifs s'invitent dans les demeures et châteaux français afin de « meubler » les appartements.

Sous Louis XIV, l'appartement public évolue pour constituer une série de salles axées sur l'extérieur, appelée enfilade. Ce dispositif qualifié de « grand appartement » permet, en traversant les lieux, de bénéficier autant de la vue sur les jardins que des richesses de l'architecture d'intérieur. Indéniable mise en scène de la réception, ce schéma versaillais manque cependant d'intimité.

Ce n'est qu'avec la Régence et le retour de la Cour à Paris que s'impose une vie publique plus confortable et intime, celle de la vie dans les hôtels particuliers.

Sous Louis XV, cette vie bourgeoise, confortable et luxueuse, s'impose dans les palais et châteaux du royaume avec le développement de ce que l'on appelle les « petits appartements ». Cette singularisation des pièces donne ainsi naissance au petit salon, à la bibliothèque, à la salle à manger ou même au boudoir... devenant un standard de l'aménagement intérieur.

Vie publique à la bastide Borély

D'une ordonnance classique à l'extérieur, la bastide recèle à l'intérieur de ses murs un riche décor réalisé par Louis Chaix, sous la conduite de Louis Joseph Denis Borély.

Dès l'entrée, côté cour, un large vestibule, où s'élève l'escalier d'honneur, permet d'accéder à l'enfilade sur jardin destinée aux réceptions et composée d'un grand salon, d'une chambre et du salon doré. Décors peints, gypseries, bois doré, ou encore marqueterie de marbre ont été mis en œuvre pour éblouir les invités.

L'étonnant salon doré est sans conteste la pièce de prestige la plus richement ornée. Toute l'ambition d'une famille s'y affiche au travers d'un décor abondant et luxueux.

Vie privée à la bastide Borély

La vie privée au sein du château était réservée au maître des lieux, sa famille et ses amis. Ces espaces privés s'organisaient aux étages. Au premier se trouvaient six petits appartements composés de deux pièces (une chambre et un cabinet adjacent) réservés aux membres de la famille. Seul Louis Joseph Denis Borély jouissait de quatre pièces privées, dont la bibliothèque, dans son appartement.

Quant aux invités, le deuxième étage leur était réservé avec une série de six chambres (quatre avec alcôves et deux simples) organisées autour d'une vaste rotonde centrale. Parallèlement à ces appartements, l'architecte a conçu tout un réseau de corridors, chambres de service, escaliers dérobés... utilisés par les domestiques afin de réaliser le service sans être vus ! Deux sociétés se côtoyaient donc, mais ne cohabitaient pas.

L'appartement des bains comprend deux pièces : la pièce des bains où se trouve la baignoire et une pièce de repos avec alcôve. Une petite fontaine (ou *nymphée*) décorée de grotesques se trouvait dans l'angle sud-est, amenant l'eau directement dans la pièce : un très grand luxe, alors réservé aux demeures nobles et aux riches propriétaires.

Le château Borély est en outre doté d'un équipement sophistiqué pour l'époque comprenant à chaque étage des *lieux* (toilettes) et à la cave, une salle des eaux usées. Ces eaux étaient ensuite évacuées vers l'Huveaune, en lisière du domaine.

Les collections du musée

La mode

Riche de 8000 vêtements et accessoires de mode, de Haute Couture et de Prêt-à-Porter, la collection Mode du Château Borély vient de l'ancien « musée de la Mode », autrefois installé sur la Canebière, dont le fonds fut constitué suite à l'acquisition en 1989 d'un ensemble de pièces Chanel par la Maison Mode Méditerranée.

Cette collection possède des pièces de référence pour l'histoire générale des formes vestimentaires et des phénomènes de mode, la mode estivale et la mode balnéaire, des années 30 à nos jours.

Ces collections sont présentées, selon l'actualité des expositions, par roulement de quatre mois maximum car les textiles sont fragiles et ne peuvent être soumis à la lumière trop longtemps.

Outre le plaisir de la découverte d'œuvres de grands couturiers, leur présentation offre l'opportunité :

- d'évoquer les habitudes vestimentaires d'aujourd'hui en les confrontant à celles d'hier ;
- de montrer en quoi la mode constitue un patrimoine, comment et pourquoi il faut la conserver ;
- de démontrer que la mode s'inscrit dans une histoire plus large, celle de la société et de son évolution.

De ce fait, des correspondances entre Mode et Arts décoratifs, eux aussi en prise directe avec l'évolution des goûts et des usages, peuvent être établies.

La visite permet également d'évoquer la diversité des matières et des formes, la richesse des savoir-faire, de distinguer les métiers associés (couturiers, créateurs, plumassiers, brodeurs...), et d'expliquer les différentes étapes du processus créatif (croquis, patron, coupe, prototype, défilé...).



© Musées de Marseille

Les arts décoratifs

Les collections d'arts décoratifs du Château Borély rassemblent plusieurs fonds :

- l'ancien mobilier de la bastide ;
- les céramiques de l'ancien musée de la Faïence, déployées alors au château Pastré ;
- le fonds d'arts décoratifs du musée Cantini ;
- le fonds d'arts décoratifs du musée du Vieux-Marseille.

Les arts décoratifs sont une catégorie d'œuvres d'art rassemblant des objets fonctionnels, mais néanmoins soumis aux injonctions esthétiques des différentes époques. Ils se distinguent des beaux-arts qui visent, eux, l'expression sensible du « beau » et comprennent notamment, au 18^e siècle, l'architecture, la peinture, la sculpture, le dessin et la gravure.

Ces objets sont traditionnellement reconnus comme étant le fruit du travail d'artisans d'art et non d'artistes. Cette distinction entre artisan et artiste est toutefois poreuse. Ainsi, au musée Borély, les toiles peintes attribuées à Philippe Rey (salle à manger du nord) relèvent à la fois du domaine des beaux-arts et des arts décoratifs. Elles sont en effet l'œuvre d'un peintre mais entrent aussi dans la catégorie des arts décoratifs au regard du décor en trompe-l'œil qui les entoure, mettant en scène des pilastres, murs roses et cadres dorés.



Fabrique Clerissy, tête de faune © Musées de Marseille R. Chipault & B. Soligny

Quelles disciplines trouve-t-on dans les arts décoratifs ?

- céramique (faïences, porcelaines, grès) ;
- orfèvrerie (pierres et métaux) ;
- textiles (mode, tentures et tapis) ;
- luminaires (lustres, appliques, chandeliers...) ;
- mobilier (ébénisterie, marqueterie, pierre dure, sculpture) ;
- horlogerie ;
- peinture décorative (sur cuir, bois, toile, verre, plâtre...) ;
- dorure (sur bronze, fer, bois, verre, plâtre...) ;
- verre et vitrail...

Les céramiques

La céramique est un terme générique qui désigne l'ensemble des objets fabriqués en terre ayant subi une transformation irréversible au cours d'une cuisson à température plus ou moins élevée dans un four.

La faïence, la porcelaine et le grès font partie de la céramique. La racine grecque de ce mot (« keramos ») signifie « terre à potier » ou « argile ». *Keramos* était aussi par extension le nom du quartier d'Athènes où se trouvaient les potiers et fabricants de tuiles ou de briques.

Apparue à la fin de la préhistoire, la céramique est le premier « art du feu », avant le travail du verre et du métal.

Elle est un précieux accessoire de l'historien. En effet, qu'elle soit utilitaire ou artistique, elle reflète l'évolution des modes de vie et témoigne des progrès techniques, notamment la maîtrise des quatre éléments (terre, eau, feu et air) et traduit les pratiques et/ou habitudes alimentaires d'une société.

LA FAÏENCE

La faïence, du nom de la ville italienne de Faenza, est une céramique à base d'argile commune, émaillée ou vernissée,

généralement à fond blanc.

Si une faïence est cassée, la matière se révèle donc « colorée » à l'intérieur et blanche à l'extérieur.

Deux techniques :

- La faïence dite « grand feu » est une faïence plus ancienne qui se caractérise par une palette restreinte, composée de bleu (le cobalt), de jaune orangé (l'antimoine), de violet (le manganèse), de vert (l'oxyde de cuivre) et un peu de rouge (l'oxyde de fer), le tout appliqué sur un émail cru et cuit à haute température en une seule cuisson.
- La faïence dite « petit feu » apparaît au 18^e siècle en France. Elle se distingue du grand feu par sa palette de couleurs plus étendue. Le décor est ici appliqué sur la couche d'émail recouvrant la pièce après sa mise en forme, une fois que celle-ci a été soumise au feu. D'application plus aisée, la pose des couleurs sur un enduit cuit permet surtout une cuisson de celles-ci à une température plus basse (autour de 750°) et l'obtention ainsi d'une large gamme de teintes nuancées, comme le vert pâle, l'or, le rose – une couleur à la mode – ou le pourpre.

Plusieurs cuissons sont parfois nécessaires afin de respecter les températures requises pour chaque couleur. Cela induit un coût de production plus élevé puisqu'il faut plus de bois pour chauffer les fours. Mais surtout, la cuisson de la faïence de petit feu nécessite une grande maîtrise technique, des défauts apparaissant souvent.



Sucrier © Musées de Marseille - M. Beck-Coppola

LA FAÏENCE PROVENÇALE

Favorisée par la fonte de la vaisselle métallique à la suite des édits somptuaires de Louis XIV, la faïence connaît un formidable essor en France au 17^e siècle. Les premières formes s'inspirent à l'évidence des pièces d'argenterie : grands plats armoriés, aiguïères, sucriers, chandeliers, surtout...

Marseille, à la suite de Nevers et de Rouen, s'engage dans la production de faïence avec la fondation d'une **première manufacture, en 1679**, située le long de la vallée de l'Huveaune, entre Marseille et Aubagne : Saint-Jean-du-Désert. Dirigée par Joseph Clérissy, faïencier originaire de Moustiers, cette manufacture produit des pièces de grande qualité, décorées en bleu et manganèse. Avec des motifs inspirés de la Chine, des scènes de chasse ou galantes, la faïence marseillaise commence son aventure par le « grand feu », avec surtout des « blancs-bleus » pour devenir à la mode grâce au « petit feu » durant tout le 18^e siècle et jusqu'à la Révolution française.

La **seconde moitié du 18^e siècle** constitue pour les manufactures marseillaises une période de plein épanouissement. Dispersées sur le territoire, elles sont pourtant loin d'être isolées les unes des autres. En effet, entre les mariages conclus entre les familles, les associations de faïenciers, la mobilité des ouvriers et la circulation des modèles, une réelle homogénéité règne dans la production marseillaise. Les pièces sont de grande qualité, d'un émail blanc et brillant et les techniques de grand feu comme de petit feu sont parfaitement maîtrisées.

Certaines manufactures, comme St-Jean-du-Désert, Héraud-Leroy ou encore Fauchier, restent fidèles à la palette restreinte des cinq couleurs du grand feu. Ils explorent par ailleurs le domaine de la statuaire céramique.

D'autres, dirigées par Gaspard Robert, la Veuve Perrin, Honoré Savy ou Antoine Bonnefoy exploitent la palette raffinée aux multiples nuances qu'autorise désormais le petit feu. Cette nouvelle technique de décor permet de se rapprocher au plus près de la porcelaine, alors très prisée par les élites, et de représenter la nature en détails.

THÉODORE DECK

Le grand céramiste Théodore Deck bénéficie d'une salle dédiée dans l'ancienne chambre de Madame. Le musée possède plus de 130 pièces de l'artiste.

Aujourd'hui méconnu du grand public, Théodore Deck incarne de son vivant le renouveau et l'excellence de la céramique française. Ses œuvres atteignent à l'époque des prix si élevés que seuls les musées et les riches amateurs peuvent en faire l'acquisition.

La découverte des arts extra-européens, en particulier asiatiques, est déterminante pour les artistes européens à partir du 18^e siècle. Théodore Deck n'échappe pas à la règle : il est impressionné par la collection de céramiques et de bronzes chinois et japonais d'Henri Cernuschi. Il cherche en particulier à percer les secrets du bleu turquoise des pièces dites « perses » - en fait turques - connues aujourd'hui sous le nom d'« Iznik ». Aucune couleur fabriquée en France ne lui ressemblait alors. Le bleu qu'il parvint à reproduire est aujourd'hui désigné sous le nom de « bleu Deck ».

Lors de l'exposition de 1868, il souhaite rivaliser avec la virtuosité des céramistes chinois en réalisant des pièces rouge flammé, mais cette production est vite stoppée en raison de son coût. Sa découverte tardive des mosaïques à fond d'or de Venise provoque chez l'artiste un véritable choc. Dès lors, il développe les fonds jaunes et une technique nouvelle d'inclusion d'or sous la couverte.

Après 1880, Théodore Deck s'essaye à la porcelaine, avec des objets aux formes résolument orientales comme les lampes de mosquées, les bassins et aiguières...

Séduit successivement par les cloisonnés chinois, les bronzes, les vases décoratifs japonais, Deck n'a de cesse d'en adapter formes et décors durant toute sa carrière.

LA PORCELAINE

La porcelaine est une céramique produite à base de kaolin (argile blanche). Après cuisson, la porcelaine apparaît blanche, translucide et sonore. Si elle est cassée, la matière est blanche à l'intérieur.

La porcelaine dure est fabriquée en Chine depuis le 8^e siècle. En Europe, il faut attendre le 18^e siècle, avec la découverte de gisements de kaolin en Allemagne puis en France dans la région de Limoges en 1768.

La porcelaine rencontre un succès fulgurant et s'impose comme un produit ostentatoire et luxueux. La somptuosité et la variété de ses couleurs, la finesse de ses contours contribuent au déclin de la faïence, peu à peu délaissée par les élites.



Vase en porcelaine, Japon © Musées de Marseille - B.Soligny & R.Chipault

Le papier peint

Alternative économique aux coûteuses tapisseries et soieries, le papier peint d'ameublement se diffuse d'Angleterre en France dès la fin du 18^e siècle, séduisant l'aristocratie pour la décoration des pièces d'apparat.

Les « panoramiques », apparus sous le Premier Empire, sont une production exclusivement française. Réalisés selon la technique de l'impression au tampon, ils présentent un paysage historié et permettent le décor d'un mur ou d'une pièce toute entière.

Le musée présente « La Grande Helvétie » (1815), un paysage suisse composé d'éléments naturels et de scènes d'une vie quotidienne idéalisée. Élaboré en collaboration avec le peintre Pierre-Antoine Mongin, il est une production des ateliers de la manufacture d'Hans Züher à Rixheim (Alsace), reconnue très tôt comme éditeur de papiers peints panoramiques.



La Grande Helvétie © Musées de Marseille – B.Soligny, R.Chipault

Les gypseries

Les gypseries du palais constitue un des plus beaux décors de la bastide. Reprenant la tradition romaine du stuc, les décors de gypse, réalisés au moule, animent plafonds, corniches et plats de moulures de la demeure.

Conçus selon un programme élaboré et de manière spécifique pour chaque pièce, ils révèlent des motifs variés : coquillages, coraux, attributs des saisons et des cinq sens.

Les textiles

LES INDIENNES

Textiles d'importation de luxe très en vogue au 18^e siècle, les indiennes étaient destinées au vestiaire, désigné alors « la robe », et à l'ameublement, « le meuble ». Le meuble désigne le lit, les rideaux et éventuellement des couvertures pour les sièges.

Imprimés à la planche de bois, les motifs, fleurs et ornements étaient des copies plus ou moins fidèles des véritables indiennes des Indes.

Marseille se lance dans la production de ces tissus dès le 18^e siècle. Elle est considérée aujourd'hui comme le plus ancien centre d'indiennage européen. Les indiennes sont devenues l'emblème de toute une région par le biais des caracos, cotillons, fichus et tabliers qui composent le costume provençal.

Au sein du Château, la chambre d'apparat présente un décor d'indiennes remarquable. Chaque panneau de la tenture est composé d'un motif central : un arbre de vie aux branches tourmentées et fleuries prenant naissance sur un petit tertre ou rocher à motif d'écailles, d'une grande et petite bordure à décor fleuri composant l'alentour à la manière d'un tapis. Appelé « Palampore », ce type de panneau est tantôt attribué à l'Inde ou à la Chine. Les motifs des papiers peints chinois du 18^e siècle en sont par ailleurs très proches.

LES RADASSIÈRES

Certaines créations européennes évoquent le goût pour les cultures étrangères. C'est le cas des « turqueries » représentant des personnages ou des scènes d'inspiration orientale.

À la manière des turqueries, la radassière du Salon doré s'inspire ainsi des sofas ou divans orientaux que les Borély, ayant séjourné à Alexandrie, ne manquaient pas de connaître. La radassière du Salon doré est cependant ici recouverte d'une tapisserie d'Aubusson, présentant un motif occidental. Ce type de banquette n'est pas propre au château Borély puisque d'autres exemples sont connus dans de nombreuses bastides provençales de l'époque et ce, jusqu'au 19^e siècle. Toutefois, celle de Borély reste une pièce particulièrement spectaculaire.

LES TAPISSERIES CONTEMPORAINES

Réalisées d'après des photographies, les tapisseries de Laurence Aëgerter s'inscrivent dans une démarche contemporaine de rénovation de l'art classique de la tapisserie, support à la fois traditionnel et emblématique des arts décoratifs français. Conçues par ordinateur, tissées de fils de lurex et de fils réactifs à la lumière, ces tapisseries offrent une double proposition selon l'heure à laquelle on les découvre. Dans l'obscurité ou en lumière noire, les motifs révélés sont tout autres.

Les cuirs polychromes

Appelés « Cuir de Cordoue », les cuirs dorés polychromes étaient utilisés en tenture, paravent ou devant d'autel. Après avoir connu une grande vogue, ils passent de mode au cours de la seconde moitié du 18^e siècle, détrônés notamment par le papier peint.

Tombés dans l'oubli, rares sont les ensembles intacts parvenus jusqu'à nous. La tenture du salon des cuirs de Borély est de grande qualité et dans un état de conservation remarquable. Intégralement revêtu de feuilles d'argent et d'un vernis d'or, le cuir est orné de motifs appliqués à la planche ou peints à la main. Le relief est obtenu par ciselure.

Le mobilier

Le meuble se définit comme un objet mobile qui concourt à l'aménagement ou à la décoration d'une habitation. Il s'adapte à la vie quotidienne et fait écho aux comportements domestiques, professionnels et culturels des hommes.

On distingue deux types de mobilier :

- Le mobilier d'architecture, pérenne et immobile : glace, cheminée, tableau...
- Le mobilier volant, mobile et éphémère, déplaçable dans les salles. Évoluant selon les modes et les pratiques sociales : lit, siège, table, vase, lampe, tapis, armoire...

Souvent en bois, les meubles peuvent être massifs, plaqués, marquetés, vernis ou peints. Afin de protéger, stabiliser ou enrichir, sont ajoutés de la pierre (marbre), du métal (tôle émaillée, inox, bronze doré) ou encore du verre,

de la céramique ou même de la résine peinte. Les sièges brillent par la richesse de leurs matériaux : bois doré, peints, vernis et même métalliques. Les fauteuils, canapés, bergères, radassières, chaises, tabourets ou banquettes sont également, par leur recouvrement de cuir, de toile, de velours, de soierie ou de tapisserie, des témoins de la grande richesse des arts décoratifs.

Le fonds mobilier du musée présente des pièces du 17^e siècle au 21^e siècle, permettant ainsi de constater l'évolution du goût, des matériaux et des pratiques.



Netsuke, Japon, fin 19^e siècle © Musées de Marseille - B.Soligny & R.Chipault

Autres matériaux et techniques

La bibliothèque de Borély réunit, à la manière d'un cabinet de curiosités, des jades, des cloisonnés, des flacons à tabac en verre chinois des 18^e et 19^e siècles et des ivoires japonais offerts par deux collectionneurs marseillais : le marbrier Jules Cantini (1826-1916) et l'homme d'affaires Nicolas Zarifi (1886-1941).

Tous témoignent du goût pour les arts asiatiques qui imprègne tout le 19^e siècle. Dès le 17^e siècle, la bonne société se passionne pour les voyages : l'arrivée du « grand mamamouchi » dans *Le Bourgeois gentilhomme* de Molière (1670), les voyages de Bougainville, la traduction des *Mille et Une Nuits* par Antoine Galland (1704), ou encore les *Lettres persanes de Montesquieu* (1721) en témoignent. Au siècle suivant, l'engouement pour les turqueries, chinoiseries et autres objets provenant d'Inde ou de Perse ne cesse de s'amplifier. Il se démocratise, à partir de 1851, grâce aux Expositions Universelles dont le vif succès va contribuer à renouveler le goût européen.

Le design

Le design est une activité de création qui a souvent une vocation industrielle ou commerciale. Elle consiste en la création d'un projet, en vue de la production d'un objet ou d'un système. L'objectif du design est d'inventer, d'améliorer ou de faciliter l'usage d'un élément. Tout en proposant une vision esthétique, il répond à des besoins, résout des problèmes et apporte des solutions.

Le Château Borély présente des pièces de nombreux designers :

- Hubert Le Gall : miroirs hauts du salon d'honneur, applique « Lisbonne » dans la galerie Parrocel (...);
- Mathieu Lehanneur : lustre (*Les cordes*) dans le vestibule ;
- Lee Broom : lustre *Carafes* de la salle à manger du nord ;
- Françoise Petrovitch : *Service de fables* ;
- Françoise Vergier : *Le triomphe de Flore*, dans la chambre d'apparat ;
- Magdalena Gerber : *Illusions du réel*, vaisselier documentaire-céramique sur le palier du 1^{er} étage ;
- Laurence Aëgerter : *Longo Mai*, *Le bain de midi* et *Le bain de minuit*, tapisseries dans le grand salon.



Matthieu Lehanneur, *Les cordes* © Musées de Marseille

Les métiers des arts décoratifs

Glossaire

Staffeur

Le staff est un mélange de plâtre fin d'origine végétale, minérale ou métallique. Le staffeur participe à la décoration du bâtiment : il réalise les ornements architecturaux, corniches, faux plafonds, moulures de style, colonnes et mobiliers, consoles, cheminées.

Stucateur

Le stuc est un mélange à base de plâtre ou de chaux grasse mêlé à divers agrégats organiques ou pigments. Le stucateur réalise tous les travaux de stuc, enduit ou revêtement imitant le marbre ou la pierre. Il met en œuvre ses enduits sur des murs, plafonds, limons ou colonnes.

Gypsier

Le gypse est un mélange de plâtre et de chaux. Le gypsier réalise des ouvrages d'architecture, de décoration et de sculpture ornementale en trois dimensions.

Doreur

Spécialiste de la dorure, il applique de la dorure sur du bois, du métal, du plâtre ou encore du cuir en utilisant de la poudre d'or, de la peinture dorée ou de la feuille d'or.

Peintre ornemaniste

Il réalise les finitions et embellissements des surfaces par application de peinture, résine, vernis, après préparation manuelle ou mécanique des supports.

Sculpteur

Il taille le bois ou la pierre mais peut aussi recourir au métal, comme le bronze, qu'il fait fondre à très haute température et fait couler dans des moules préalablement réalisés. Il sait manipuler l'argile ou le plâtre pour ses essais.

Ébéniste

Il fabrique meubles et panneaux en bois composés d'un bâti en menuiserie sur lequel sont appliquées des feuilles de bois précieux appelées placages ou de toute autre matière qui dissimule entièrement ou partiellement le bâti.

Céramiste

Le céramiste est un potier, il maîtrise la conception d'un objet en céramique de la mise en forme à la cuisson.

Verrier

Le travail du verrier s'organise autour du four où il prélève le cristal en fusion au bout de sa canne. Comme le métal, la forme donnée au verre après cuisson est définitive.

Tapissier

En charge de la tapisserie d'ameublement, il réalise des garnitures et des couvertures de sièges ou de tout autre meuble recouvert de tissu ou de cuir.

Tisserand

Il tisse divers types de fils pour en faire des étoffes...

Bijoutier-joaillier

Une activité tout en finesse combinant le travail des métaux précieux et l'art de monter les pierres et les perles pour imaginer les plus belles parures.

D'autres métiers, plus rares mais tout aussi essentiels, existent : menuisier en sièges, restaurateur de meubles, parqueteur, maroquinier, sellier, bottier main, ferronnier, métallier-serrurier, fondeur, mosaïste, marbrier, ardoisier, briquetier, tuilier, couvreur, escalier, fabricant et restaurateur de charpentes, fabricant et restaurateur de dallages, maçon...

OUTILS & SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Activité en autonomie

Fiche enseignant : Premiers pas au musée

Durée : environ 45 min

Lieu : de préférence en classe, avant la venue au musée

Objectifs :

- anticiper les questionnements ou inquiétudes face à la visite d'un lieu culturel ; en comprendre les règles ;
- comprendre les notions de conservation et transmission du patrimoine ;
- connaître les métiers du musée ;
- se sentir à l'aise dans les espaces muséaux, identifier les personnes ressources et les outils de compréhension des œuvres.

Déroulé

Introduction : "à chacun son idée du musée"

Les enseignants sont invités à introduire la notion de musée par une série de questions amenant les enfants à discuter de leur représentation et leur propre expérience du musée.

> Certains d'entre vous ont-ils déjà visité un musée et dans quel contexte ? (pas de bonne réponse - on a le droit de ne jamais y être allé)

> Que ce soit oui ou non, pouvez-vous citer deux musées célèbres ?

> Choisissez 3 autres mots pour décrire votre expérience du musée, les émotions ressenties... (encourager la liberté de parole et dépasser les représentations toutes faites)

1- La notion de musée

Orienter le dialogue sur l'idée qu'ils se font du musée, sur sa définition

> Choisissez 3 mots pour décrire l'idée que vous vous faites du musée (encourager la liberté de parole et dépasser les représentations toutes faites)

Discuter des propositions des élèves et noter les notions qui émergent.

Parvenir aux notions suivantes et les préciser : (*cf. dossier documentaire pp.15-18*)

- une institution permanente
- sans but lucratif
- ouverte aux publics
- qui montre des objets rassemblés pour "leur histoire ou leur beauté".

Ce sont des objets originaux dont le "pedigree" est bien connu et dont l'intérêt artistique ou historique justifie qu'ils aient été intégrés au patrimoine public. Ils ont le statut de "trésors nationaux".

2- Un musée, pour quoi faire ?

Poser la question aux élèves et noter les notions qui émergent.

Parvenir aux notions suivantes et les préciser :

- objectif de délectation (plaisir des yeux et de la déambulation) ;
- objectif d'étude (pour les collectionneurs, universitaires qui mènent des recherches concernant les témoins matériels de l'Homme et de son environnement) ;
- objectif d'éducation (dimension sociale et citoyenne, espace de liberté et de respect, apprentissage de la diversité des ressentis- les œuvres peuvent constituer un support d'enseignement).

3- Découverte des métiers des musées

Faire appel au bon sens des élèves en leur proposant de remplir la fiche dédiée aux métiers des musées.

> cf. page 36 FICHE-ÉLÈVE : "Les métiers des musées"

4- Explication des consignes

Il existe un certain nombre de règles de comportement au musée : certaines relèvent du vivre ensemble (respect des autres visiteurs...), d'autres sont propres à cet établissement et liées au souci de conservation des œuvres. Inviter les élèves à y réfléchir avec la fiche dédiée.

> cf. page 37 FICHE-ÉLÈVE : Tu peux ou tu ne peux pas

5- Savoir lire un cartel

Il peut être utile de proposer aux élèves de découvrir le rôle du cartel et de son contenu afin d'être en capacité, le jour de la venue au musée, d'y trouver des informations précises.

> cf. page 38 FICHE-ÉLÈVE : Lire un cartel

Dans un musée, qui fait quoi ?

Pour faire vivre un musée, plusieurs personnes sont nécessaires à son bon fonctionnement. Ici, huit missions sont identifiées.

Relie chaque métier à la description de ses missions.

A. LE CONSERVATEUR	1. Je veille aux mouvements des œuvres, c'est-à-dire à tous leurs déplacements, que ce soit pour une séance photo, un prêt à une exposition ou une restauration.
B. L'AGENT D'ENTRETIEN	2. Je dirige l'équipe et oriente les choix du musée.
C. LE GUIDE OU MÉDIATEUR	3. Je conçoit une exposition et en organise la réalisation. Je construit le projet de A à Z : choix du thème et des artistes, sélection des œuvres... jusqu'à la mise en place de l'exposition.
D. LE RESTAURATEUR	4. J'interviens sur les œuvres afin de limiter ou réparer les effets de l'âge et favoriser leur conservation.
E. L'AGENT D'ACCUEIL ET DE SURVEILLANCE	5. Je fais visiter les collections et les expositions du musée en donnant des informations sur les œuvres présentées.
F. LE RÉGISSEUR	6. Je nettoie les salles du musée.
G. LE DOCUMENTALISTE	7. J'assure la coordination des tâches administratives qui permettent le bon fonctionnement du musée.
H. L'ADMINISTRATEUR	8. Je rassemble des documents relatifs aux œuvres.
I. LE COMMISSAIRE D'EXPOSITION	9. J'accueille, renseigne et surveille les publics.

Dans un musée, tu **peux** ou tu **peux pas** ?

Parmi les propositions suivantes, quelles sont les choses que l'on peut faire dans un musée ?
Coche les bonnes réponses.

dégrader le mobilier ou les objets

courir

prendre des notes

prendre des photos

chuchoter

rêver

toucher les objets

saluer les agents de surveillance

faire de grands gestes

fumer ou vapoter

boire de l'eau

dessiner

regarder les objets

taguer

dormir

jouer

toucher les peintures murales

s'allonger

s'asseoir

crier

partir avec un objet

s'ennuyer

franchir les barrières

parler

danser

promener un animal

critiquer

lire un livre

ouvrir les fenêtres

Savoir lire un **cartel** d'œuvre

Le cartel est le panneau ou la petite étiquette sur laquelle apparaît la légende de l'œuvre présentée dans un musée. Placé généralement au plus près de l'œuvre, il rassemble parfois les légendes de plusieurs œuvres, lorsqu'elles sont par exemple réunies dans une même vitrine.

Un cartel présente diverses informations sur une œuvre :

- le nom de l'auteur : s'il est inconnu, il est écrit « Anonyme ». S'il s'agit d'un atelier, d'une école ou d'une fabrique, on trouvera par exemple : manufacture Gaspard Robert, Fabrique Clérissy...
- le type d'objet : commode, plat, robe, vase...
- le titre : si l'œuvre en possède un, parfois c'est tout simplement « sans titre ».
- la date de réalisation : cela peut-être une date précise ou une période (ex. 18^e siècle).
- la technique ou les matériaux : peinture sous verre, faïence de grand feu, ébène, soie...
- le mode et la date d'acquisition : c'est la manière dont l'œuvre est entrée dans les collections du musée (achat, dépôt, don...)
- le numéro d'inventaire : c'est le numéro que le musée donne à chacune des œuvres entrant dans ses collections, une sorte de code pour l'identifier et le reconnaître facilement.

Parfois, un commentaire complète la simple notice et permet d'attirer l'attention du visiteur sur l'intérêt de cette œuvre ou de la mettre en relation avec d'autres.

La composition d'un cartel

<p>Numéro d'inventaire Nom du donateur éventuel ou mode d'acquisition (achat, don, legs...), voire nom du propriétaire si l'œuvre est prêtée</p>	<p>Type d'objet (vase, assiette...) : titre (s'il existe) + info complémentaire éventuelle</p> <p>Lieu de création + manufacture ou Auteur (avec dates de naissance et de mort)</p> <p>Date de réalisation</p> <p>Technique(s), matériaux</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Exemple de cartel au musée Borély

<p>Inv. 1986.16.1 Don P. et L. Jourdan-Barry, 1998</p>	<p>Plat circulaire : <i>Chasse à l'autruche</i></p> <p>Moustiers, fabrique Pierre Clérissy Fin du XVII^e - début du XVIII^e siècle</p> <p>Faïence stannifère, décor de grand feu en bleu</p>
----------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Activité en autonomie

Fiche enseignant : Commissaire d'exposition : c'est la classe !

Durée : 1h30

Lieu : au musée

Objectifs :

- se familiariser avec le musée, ses espaces et les collections ;
- parfaire son sens de l'observation ;
- comprendre la notion de collection et appréhender le métier de commissaire d'exposition ;
- travailler en équipe ;
- écouter, exposer, argumenter et convaincre ;
- développer sa capacité à faire des choix et les expliquer.

Déroulé

Introduction

Présentation sommaire de l'exposition temporaire.

Présenter le principe de l'activité.

- Répartir les élèves en groupes.
- Distribuer à chaque groupe un plan du musée + une FICHE "Profil de collection" vierge. Distribuer à chaque élève deux FICHES "Profil d'œuvre" vierges.
- Les élèves déambulent librement dans le musée avec la consigne de choisir chacun deux œuvres : parce qu'elles leur plaisent, les dérangent, les effraient ou encore les amusent... Chaque élève remplit une FICHE "Profil d'œuvre" par objet choisi.
- À l'issue de cette séquence, les élèves du groupe se rassemblent à nouveau, discutent de leurs choix respectifs. Piochant dans ces derniers, ils conviennent d'une nouvelle sélection de 4 œuvres : une sélection resserrée autour d'une thématique commune qui va former un premier corpus, celui du groupe. Ils en définissent les critères, argumentés dans la FICHE-ÉLÈVE "Profil de collection".
- Au musée ou en classe, les groupes restituent leur travail et expliquent leurs choix aux autres. L'ensemble des œuvres choisies par les élèves constituent "l'exposition de la classe".
- Cet « accrochage » peut être valorisé de différentes manières : il peut donner lieu à une exposition photo, à la réalisation d'une vidéo, à l'écriture d'un texte... (...)

Outils :

- FICHE-ÉLÈVE Profil d'œuvre p.40
- FICHE-ÉLÈVE Profil de collection p.41
- Photographies numériques des œuvres, sur demande au musée

FICHE ÉLÈVE

Profil d'œuvre

Lorsque ton choix s'est porté sur une œuvre, remplis cette fiche. Aide-toi des cartels, panneaux ou fiches de salle pour trouver les informations nécessaires. Certaines manqueront peut-être.

Description objective

Nature de l'œuvre (peinture, sculpture, meuble, faïence, vêtement...) :

.....

Auteur de l'œuvre (artiste, fabrique...) :

Titre de l'œuvre :

Provenance (lieu de réalisation) :

Date de réalisation :

Technique / matériau (bronze, bois, faïence...) :

.....

Dimensions approximatives de l'œuvre :

Ton observation

Décris cette œuvre : ses formes, ses couleurs ; ce qui te frappe en premier :

.....

.....

.....

Décris ses décors, ses détails, la scène qu'elle représente, s'il y en a une.

.....

.....

.....

Dans quelle salle du musée cette œuvre est-elle placée ?

Où est-elle située dans la salle par rapport aux autres objets ? Leur ressemble-t-elle ?

.....

.....

Cet objet a-t-il une utilité ou est-il purement décoratif ? Les deux ?!

.....

S'il s'agit d'un objet utilitaire, à quoi sert-il ?

.....

Cet objet existe-t-il encore de nos jours ? Et si oui, ressemble-t-il toujours à celui-ci ?

.....

.....

Si tu devais placer cet objet chez toi, où le mettrais-tu ? L'utiliserais-tu ? Pour quoi faire ?

.....

.....

.....

FICHE ÉLÈVE

Profil de collection

Chaque petit groupe sélectionne 4 œuvres pour constituer sa collection. Ils doivent pour cela déterminer des critères de sélection (au moins 2) choisis dans la liste ci-dessous.

Critères de sélection

Les œuvres sélectionnées doivent avoir au moins 2 points communs parmi les suivants. Ils doivent être définis et écrits par les élèves.

Exemple : La technique de l'œuvre : **faïence** + le motif : **animal**

- Le type d'œuvre ou d'objet ?.....
- Le matériau ou la technique ?
- Le format ?.....
- L'auteur ou la fabrique ?
- L'époque de la réalisation (Antiquité, 18^e siècle...) ?.....
- Un autre détail ?.....
- La fonction de l'œuvre : décorative, religieuse, vaisselle d'apparat... ?
- Le thème de la scène représentée ?

Petit guide pour les échanges

Afin de faciliter vos échanges et votre choix, vous pouvez vous poser les questions suivantes :

- Quel aspect dans les objets voulez-vous valoriser en les choisissant dans votre collection ?
- Quel est l'intérêt pour vous de mettre en valeur ces éléments ?
- Qu'est-ce que ces éléments apportent aux visiteurs du musée ? (ou quel est l'intérêt pour le visiteur de découvrir cet aspect spécifique des collections lors de sa visite ?)
- Est-ce qu'ils apportent quelque chose à la population de manière générale (en termes d'histoire de l'art, histoire des sociétés, découverte du patrimoine, découverte des techniques...) ?

Liste des œuvres choisies

Titre des œuvres sélectionnées :

.....

.....

.....

.....

Activité en autonomie

Fiche enseignant : La Quête d'Harold

Durée : 1h-1h30

Lieu : au musée

Objectifs :

- se familiariser avec les espaces du musée ;
- aiguïser son sens de l'observation et de l'orientation ;
- savoir trouver des informations sur un objet exposé ;
- travailler en équipe : encourager le dialogue et la déduction à plusieurs.

Déroulé

Ce jeu invite les élèves à :

- retrouver, dans un premier temps, une œuvre du musée à partir d'un détail et d'indices d'orientation.
- répondre, dans un second temps, aux questions posées. Attention, il n'y a parfois pas de « bonne » réponse car parfois il s'agit simplement de faire appel au ressenti des élèves ou à leur sens de l'observation. La plupart du temps, des éléments décisifs figurent dans la dernière rubrique de la fiche, délivrant des informations sur l'œuvre.

Il comprend vingt fiches, correspondant à 20 œuvres à retrouver.

Deux options s'offrent à vous :

- soit vous utilisez les deux jeux imprimés disponibles au musée (= 2 x 20 œuvres) ;
 - soit vous imprimez vous-même les fiches en autant d'exemplaires que vous souhaitez.
- Au moment de la réservation, si vous souhaitez utiliser les versions imprimées du musée, merci de le préciser.
 - Le jour de la visite, répartir la classe en petits groupes et leur distribuer le nombre souhaité de fiches.
 - Dans les salles du musée, les élèves retrouvent les objets à partir des fiches qui leur ont été attribuées.
 - Une fois l'œuvre identifiée, ils collectent les informations demandées, répondent aux questions, donnent leur avis et expriment leur ressenti.

Outils :

- FICHES disponibles sur musees.marseille.fr (choisir "Château Borély" puis aller dans "Ressources") ou à la demande.

Activité en autonomie

Fiche enseignant : Safari Borély

Durée : 1h-1h30

Lieu : au musée

Objectifs :

- aiguiser son sens de l'observation et de l'orientation ;
- s'approprier les espaces du musée ;
- mettre en mots ses sensations ;
- enrichir son vocabulaire ;
- découvrir différents types de représentations à travers la thématique animale ;
- travailler en équipe et constater la diversité des ressentis.

Déroulé

Ce jeu invite les élèves à :

- Parcourir le musée en se rendant dans la salle et le niveau indiqués au bas de chaque fiche.
- Retrouver, dans un premier temps, l'œuvre du musée où apparaît l'animal reproduit au recto de la fiche.
- Répondre, dans un second temps, aux questions figurant au verso de la fiche et posées par l'enseignant. Ces questions font appel au sens de l'observation des élèves ainsi qu'à leur imaginaire ou leur ressenti ; il n'y a parfois pas de « bonne » réponse.

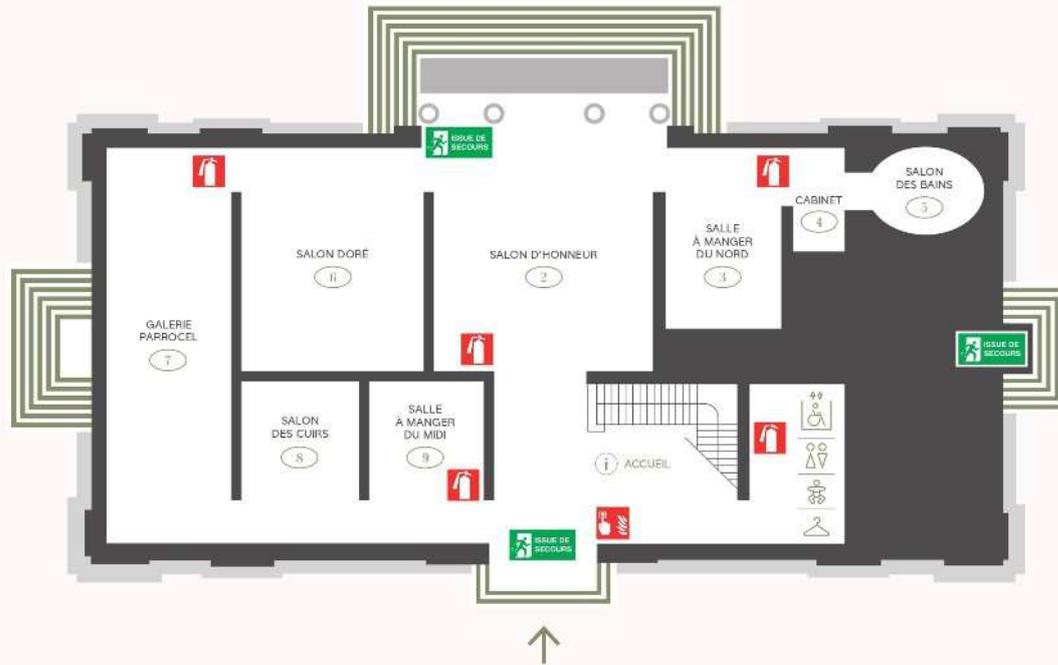
Outils :

- SUPPORT DE JEU « Safari Borély » envoyé après réservation à l'enseignant et mis à disposition à l'accueil du musée le jour de votre venue.

PLANS DU MUSÉE

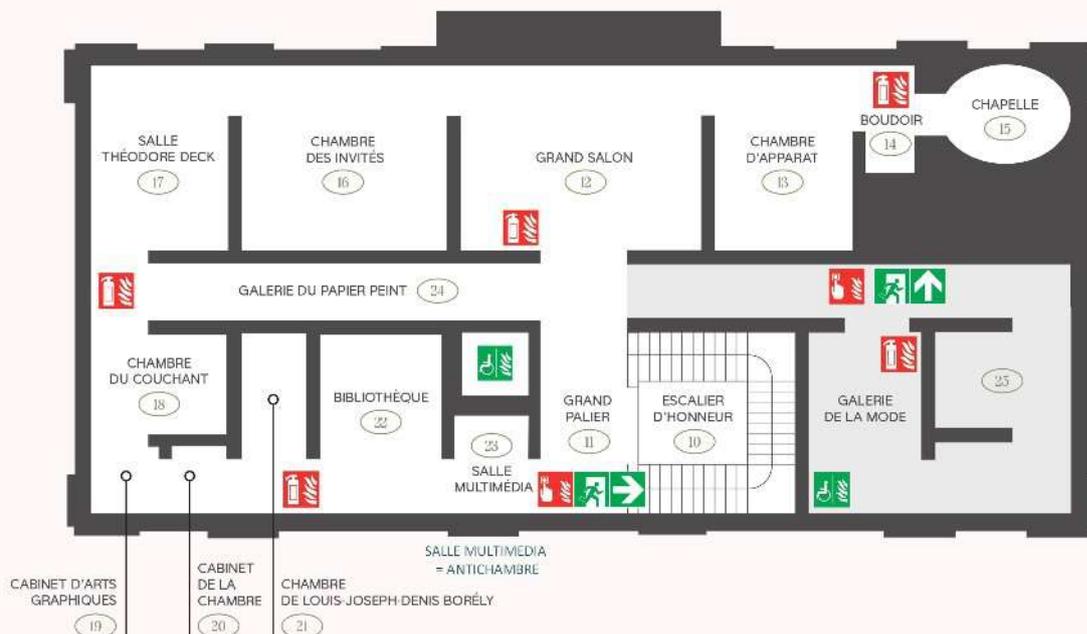
CHATEAU BORÉLY

● REZ-DE-CHAUSSÉE



CHATEAU BORÉLY

● 1^{ER} ÉTAGE



Réservations

Pour le confort de tous, que vous veniez en visite libre ou pour une activité avec médiateur, il est indispensable de réserver auprès du musée :

- par téléphone (mardis, mercredis et jeudis entre 9h et 12h) : 04 91 55 33 60
- ou par courriel : chateau-borely-musee@marseille.fr

L'équipe de médiation du musée se tient à votre disposition pour toute précision concernant la procédure d'inscription. Elle peut vous accompagner dans la préparation et/ou la construction de tout projet spécifique, pour la mise à disposition de clichés ou de documentation complémentaire.

Visites libres

Il est conseillé de réserver au moins un mois et demi avant la date de venue.

Lors de votre demande de réservation, merci de préciser les informations suivantes :

- la ou les date(s) souhaitée(s) / préférence matin ou après-midi
- le nom de l'établissement / arrondissement
- le niveau de la classe / si difficultés particulières à signaler (enfants en fauteuil, etc.)
- si vous réservez un support de visite disponible en prêt seulement
- le nombre d'élèves / le nombre d'accompagnateurs
- le contact de la personne référente (courriel + téléphone)

Un coupon de réservation sera envoyé par le musée pour confirmer l'inscription. Il devra être imprimé par vos soins et présenté le jour de la venue de la classe.

En cas d'annulation, merci d'informer le musée au moins 48h avant la visite. Chaque désistement permet à un autre groupe de bénéficier de la visite.

Visites avec médiateur

Classes du premier degré

Les demandes des enseignants d'une même école doivent être rassemblées sur une seule et même fiche (à télécharger sur le site des musées de Marseille ou à demander au musée). Toutes les sollicitations ne pouvant être satisfaites, seront retenues une ou plusieurs classes par école, dans l'ordre où elles apparaîtront sur la fiche d'inscription.

La fiche devra parvenir au musée **entre le 9 septembre et le 9 novembre 2024.**

Le musée transmettra alors à l'école les propositions de dates.

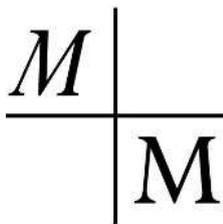
Les enseignants auront 8 jours pour confirmer ces RDV. Au delà, ils seront annulés.

Classes du second degré

La procédure est la même que pour les visites libres. Vous pouvez réserver tout au long de l'année.

Pensez simplement à préciser l'activité souhaitée.

N'hésitez pas à solliciter les médiateurs du musée en amont de votre visite afin qu'ils puissent connaître vos objectifs pédagogiques, le contexte de la venue et éventuellement ajuster le contenu de l'activité choisie.



Château Borély - Musée des Arts décoratifs, de la Faïence et de la Mode

Adresse et coordonnées

Château Borély
132 avenue Clot-Bey
13008 Marseille

Téléphone : 04 91 55 33 60
Courriel : chateau-borely-musee@marseille.fr
Site web : musees.marseille.fr

Horaires et jours d'ouverture

Du mardi au dimanche de 9h à 18h.

Fermé le lundi et les jours fériés suivants : 1^{er} janvier, 1^{er} mai, 1^{er} et 11 novembre, 25 décembre.

En cas d'épisodes de vents violents, le parc Borély peut être amené à fermer ses portes, empêchant l'accès au musée. Nous vous invitons donc, en pareil cas, à appeler l'accueil du musée par téléphone avant de vous déplacer afin de vérifier son ouverture effective.

Tarifs

ENTRÉE du musée (collections permanentes & exposition) et MÉDIATION (visite & ateliers) sont GRATUITES pour les scolaires des 1^{er} et 2nd degrés et leurs accompagnateurs.

Accès

MÉTRO :

- ligne 2, station Rond-Point du Prado, puis bus 44, arrêt Clot Bey-Leau (pour une arrivée par directement au Château Borély)
- ligne 2, station Rond-Point du Prado, puis bus 19 ou 83, arrêt Parc Borély (pour une arrivée par l'avenue du Prado)

PARKING : 48 avenue Clot-Bey

VÉLO BORNES : station Clot Bey-Leau

musees.marseille.fr

