



# DOSSIER PÉDAGOGIQUE 2024-2025

- Qu'est-ce que la Micro-Folie ?
- Quel contenu ?
- Quelles formules de visite ?

- Quels objectifs pédagogiques ?
- Quelles thématiques ?
- Discovery Tour

- Informations pratiques
- Réalité virtuelle

## QU'EST-CE QUE LA MICRO-FOLIE ?

La rencontre avec l'art est un excellent support de questionnements, de ressentis, d'appréciations ainsi que d'apprentissages ; la médiation culturelle est une action qui facilite cette rencontre. Aborder la culture artistique par le biais de l'accès au musée est un choix d'ouverture à une diversité de formes artistiques et fait l'objet d'une mission de service public dans laquelle la naissance du Musée numérique s'est inscrite.

Portée par le **Ministère de la Culture**, coordonnée par La Villette, la Micro-Folie est un musée numérique qui donne accès à plus de 1 000 chefs-d'œuvre des plus grandes institutions culturelles nationales et internationales. Musée du Louvre, Musée d'Orsay, Musée du quai Branly, Centre Pompidou, Château de Versailles, Le Grand palais, mais aussi Cité de la musique, Festival d'Avignon, Opéra national de Paris sont autant de collections offertes au grand public. Lieu de vie culturelle, convivial et gratuit, le visiteur peut y aiguïser sa curiosité et sa créativité grâce à des innovations numériques permettant de s'immerger dans des univers artistiques majeurs de notre patrimoine.

Centre Pompidou



CHÂTEAU DE VERSAILLES

CITÉ DE LA MUSIQUE  
PHILHARMONIE DE PARIS



INSTITUT  
DU MONDE  
ARABE

LOUVRE

PICASSO

M  
O

\*MUSÉE DU QUAI BRANLY  
JACQUES CHIRAC

OPÉRA  
NATIONAL  
DE PARIS



cité  
sciences  
et industrie

la Villette

arte

soutient les Micro-Folies et y propose une sélection  
de ses programmes pour VR et tablettes

FONDATION EDF

Fondation orange

## LA MICRO-FOLIE D'AUXERRE

**Point d'appui** de la politique culturelle du territoire, elle propose des parcours artistiques vers le musée d'Art et d'Histoire de la ville, le musée Leblanc-Duvernoy, le Muséum d'histoire naturelle et la salle d'Eckmühl.

**Point d'information** de la vie culturelle auxerroise, elle se présente comme un lieu d'accueil privilégié des festivals, des programmations des théâtres et des lieux de musique.

**Point d'innovation et d'expérimentation**, elle fait le lien avec les applications de visites virtuelles de l'abbaye Saint-Germain et les monuments du centre-ville. Elle propose par ailleurs des projets d'Éducation Artistique et Culturelle sur la lecture de l'image et la compréhension des œuvres et du travail des artistes.

## COMMENT ÇA MARCHE ?



Les œuvres sont projetées sur un écran géant et, grâce à des tablettes numériques, les différents utilisateurs peuvent vivre leur visite à leur rythme, en fonction de leur curiosité et de leur sensibilité artistique. Des jeux sont également disponibles pour les plus jeunes.

## QUELS OBJECTIFS ?

- Créer un réseau culturel à Auxerre avec les établissements scolaires, en utilisant la Micro-Folie comme relais
- Introduire ou perfectionner la lecture de l'image, de l'œuvre et du travail des artistes
- Proposer une immersion numérique avec des outils innovants
- Permettre de découvrir, connaître et reconnaître :
  - Des lieux et chefs-d'œuvre emblématiques nationaux et internationaux.
  - Les fonds locaux.



## QUEL CONTENU ?

La **Micro-Folie** vous propose plusieurs collections.

Chaque collection est composée de la même manière :

- Des œuvres défilent sur le grand écran sous la forme d'un film ;
- À l'aide la tablette mise à disposition du visiteur, des informations sur les œuvres sélectionnées mais aussi sur des œuvres complémentaires sont fournies.

Pour chaque collection, un cahier de médiation présente l'intégralité des œuvres numérisées : il vous permet d'avoir des précisions sur les œuvres apparaissant dans le film ou sur les œuvres complémentaires disponibles dans les tablettes. Les cahiers de médiation sont à télécharger sur : [https://drive.google.com/drive/folders/1SG1K\\_pwJ3o0tV0-otPjzqh-8anV78jJD](https://drive.google.com/drive/folders/1SG1K_pwJ3o0tV0-otPjzqh-8anV78jJD)

## QUELLES FORMULES DE VISITE ?

Pour découvrir la **Micro-Folie**, les grandes œuvres de l'humanité ou des œuvres plus locales, plusieurs types de visites vous sont proposés. Pour les groupes, un formulaire de réservation doit être complété (voir les informations pratiques à la fin du dossier).

Pour les groupes, un mode « conférencier » est disponible et permet d'organiser sa propre visite à partir de l'ensemble des œuvres des différentes collections.



### VISITE EN AUTONOMIE

L'enseignant crée sa propre playlist ou en utilise une déjà existante et se charge seul du contenu et des explications.

Le personnel de la Micro-Folie apporte l'aide nécessaire à l'enseignant pour créer sa séance.



### VISITE SUR MESURE

A partir de la thématique en cours ou d'une thématique déjà abordée à la Micro-Folie (voir p.7 et p.8), la séance est préparée et animée par un médiateur.

**(Matériel à prévoir pour chaque élève : bâton de colle, ciseaux...)**



## QUELS OBJECTIFS ?

LYCÉE

- Reconnaître la valeur artistique du patrimoine de proximité et le mettre en relation avec le patrimoine mondial
- Description organisée et commentaire contextualisé d'œuvres artistiques
- Appréhender de façon critique les différentes cultures sensibles (visuelle, auditive, etc.) et les partager à travers un discours personnel.

CYCLE 4

- Décrire, analyser, interpréter une œuvre en identifiant les formes, les matériaux et les expressions artistiques
- Associer une œuvre à une époque, à une civilisation à partir des éléments observés
- Rencontrer des acteurs des métiers d'art et de la culture et fréquenter des lieux de culture

CYCLE 3

- Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre
- Maîtriser les codes des langages artistiques et développer une capacité accrue d'attention et de sensibilité aux œuvres
- Sensibiliser à la fréquentation des œuvres dans les lieux culturels

CYCLE 2

- Expérimenter, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps et se repérer dans les domaines artistiques
- Être sensible aux questions de l'art
- Comparer des œuvres d'art plastique

CYCLE 1

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
- Développer le goût pour les pratiques artistiques
- Découvrir différentes formes d'expression artistique

# QUELLES THÉMATIQUES ?

Pour l'année 2024-2025, l'offre pédagogique proposée par l'équipe de la Micro-Folie s'organise autour de plusieurs thématiques :

## THÉMATIQUE #1 : « TÊTE DE L'ART » LE PORTRAIT DANS L'ART

Appréhendez l'art du portrait dans ses différentes fonctions, au regard de l'évolution des styles et des courants artistiques, de l'autoportrait au portrait de pouvoir, en passant par le portrait d'expression ou le portrait insolite.



Pablo Picasso  
*Portrait de Dora Maar*  
(collection #2)

## THÉMATIQUE #2 : « MACHINS CHOUETTES » OBJETS D'ART



Marcel Duchamp  
*Fontaine (Urinoir)*  
(collection #1)

Qu'il soit sujet de la représentation artistique dans une nature morte du 16e siècle ou bien matière première de l'œuvre dans un assemblage du 20e siècle, l'objet occupe une place singulière au sein de l'histoire de l'art. Par cette thématique, découvrez comment l'objet permet aux artistes de questionner notre rapport au monde matériel.

## THÉMATIQUE #3 : « VUES D'ENSEMBLE » L'ART DU PAYSAGE



Jean-François Millet  
*Le Printemps*  
(collection #2)

Traité pendant longtemps par les artistes comme élément d'arrière-plan de la représentation picturale, le paysage s'émancipe à partir du 17e siècle jusqu'à devenir un genre autonome au 19e siècle. Paysages romantiques, réalistes ou impressionnistes, faites un tour d'horizon du paysage dans l'histoire de l'art.

## THÉMATIQUE #4 : « LES ART-NIMAUX » L'ART DE LA REPRÉSENTATION ANIMALIÈRE

Représentés dans de nombreuses civilisations, les animaux occupent une place importante dans l'histoire de l'art. Depuis les peintures rupestres jusqu'aux sculptures modernes, sans oublier les créatures fantastiques de l'Antiquité ou du Moyen Âge, découvrez comment l'iconographie animalière, réaliste ou symbolique, témoigne de la relation qui unit les animaux à l'homme.



François Pompon  
*Ours blanc*  
(collection #2)



## THÉMATIQUE #5 : « Y'A DE L'EAU DANS L'ART » LA REPRÉSENTATION DE L'EAU DANS L'HISTOIRE DE L'ART

Élément essentiel à la vie, l'eau est également une véritable source d'inspiration pour les artistes au cours des siècles. Paisible ou déchaînée, limpide ou sombre, elle est représentée sous toutes ses formes dans l'histoire de l'art, pouvant prendre également une dimension symbolique. Au fil de l'eau dans l'art, appréhendez les différents aspects de sa



Hokusai  
*Sous la vague au large de Kanagawa*  
(collection #1)

## THÉMATIQUE #6 : « FORT FORT LOINTAIN » QUAND L'ART PART EN VOYAGE



Lopo Homem,  
cartographe  
préssumé  
*L'Atlas Miller*  
(collection #2)

Les voyages nourrissent la créativité des hommes depuis la Préhistoire jusqu'à nos jours. Réels ou imaginaires, ils ont permis aux artistes d'ouvrir leurs horizons et leurs sources d'inspiration. Comme eux, voyagez à travers l'espace et le temps à la découverte d'œuvres de civilisations proches ou lointaines.

## THÉMATIQUE #7 : « POLYCHROMIE. ART ET COULEURS »

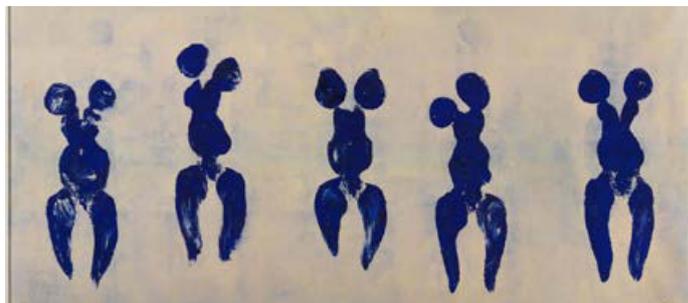
Couleurs primaires, secondaires, cercle chromatique... De l'utilisation de pigments naturels à l'invention de la peinture à l'huile, la couleur n'a cessé de révolutionner le monde de l'art. Les artistes en exploitent toutes les facettes, s'intéressant aussi bien à sa relation avec la matière et la lumière qu'à la perception physique et sensorielle qui en découle. Vous en verrez de toutes les couleurs à la Micro-folie !

Auguste Herbin  
*Matin II*  
(collection Hauts-de-France)



## THÉMATIQUE #8 : « L'ART À BRAS LE CORPS »

Qu'il soit nu, habillé, déformé, immobile ou en mouvement, utilisé comme support ou comme outil, il existe mille et une façon de représenter le corps dans l'art. Prenez vos jambes à votre cou et venez découvrir le corps dans tous ses états, à travers les époques et les cultures.



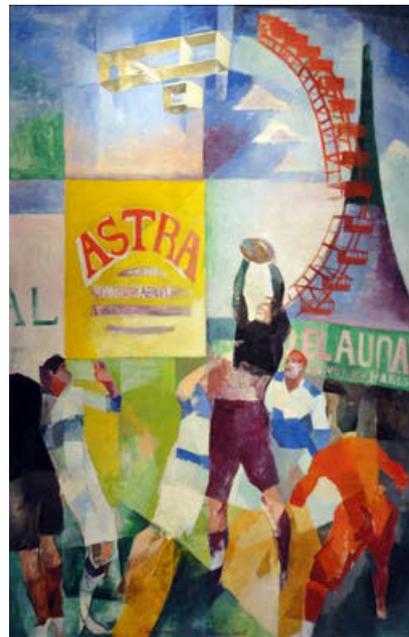
Yves Klein  
*ANT 82*  
(collection #1)

**THÉMATIQUE #9 :**  
**« IL N'EST JAMAIS TROP ART POUR SE  
METTRE AU SPORT ! »**  
**QUAND L'ART ET LE SPORT SE  
RENCONTRENT**

---

Synonyme de perfection pendant l'Antiquité, le sport a donné au monde de l'art des sujets étonnants et a permis aux artistes de renouveler leurs motifs.

Mettez vos baskets et venez découvrir comment l'art et le sport font bonne équipe !



**Robert Delaunay**  
*L'équipe de Cardiff*  
(collection Paris)

**THÉMATIQUE #10 :**  
**« BOTANIQUE NUMERIQUE »**  
**DE SEPTEMBRE 2024 À JANVIER 2025**

---

Illustration, ornement, porte-parole et même installation, le végétal est partout, alliant art et sciences ! A travers les collections numériques de la Micro-folie, partez à la découverte du monde de la botanique, sujet qui inspire les artistes depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours.



**Anonyme**  
*Branche de lilas*  
(collection Auvergne-Rhône-Alpes)

**THÉMATIQUE #11 :**  
**« ART-CHITECTURE »**  
**DE FÉVRIER 2025 À JUILLET 2025**

---



**Le Corbusier**  
*Villa Savoye*  
(collection Ile-de-France)

L'habitat, qu'il soit ordinaire ou extraordinaire, quotidien ou lieu de passage, est au cœur des préoccupations depuis les débuts de l'humanité. Il est témoin des évolutions et innovations technologiques en terme de construction et de matériaux .

Venez à la rencontre des bâtisseurs et ingénieurs qui ont participé à l'aventure riche et passionnante de l'architecture.

Pour répondre au mieux à vos attentes, nous vous invitons à prendre contact avec l'équipe.



DISCOVERY  
TOUR BY  
UBISOFT

## NOUVEAU SUPPORT PÉDAGOGIQUE

La Micro-Folie d'Auxerre et Ubisoft vous proposent une immersion ludique et pédagogique à travers l'Histoire.

Le Discovery Tour est un jeu à vocation éducatif qui permet de sillonner librement l'Égypte Ancienne et la Grèce Antique pour en apprendre davantage sur l'histoire et la vie quotidienne de ces époques et civilisations.

Conçus par des historiens, des professeurs et des experts, les différents Discovery Tour couvrent des sujets très variés allant de l'architecture à la philosophie, la politique et la religion.

Élèves et enseignants, qu'ils soient non-joueurs ou joueurs passionnés, peuvent découvrir ces époques à leur propre rythme, ou se lancer dans des visites guidées.

**Prochainement : Discovery Tour «Viking Age».**

L'équipe de la Micro-folie se tient à votre disposition pour vous faire découvrir ce nouvel outil pédagogique.

# DISCOVERY TOUR

by ASSASSIN'S CREED

## ANCIENT EGYPT



# DISCOVERY TOUR

BY UBISOFT

## ANCIENT GREECE



DISCOVERY  
TOUR BY  
UBISOFT

### PLONGEZ À LA DÉCOUVERTE DE L'ÉGYPTE ANTIQUE À TRAVERS CINQ THÉMATIQUES :

- Egypte
- Pyramides
- Alexandrie
- Vie quotidienne
- Romains

Conseillé à partir de 12 ans

### PLONGEZ À LA DÉCOUVERTE DE LA GRÈCE ANTIQUE À TRAVERS CINQ THÉMATIQUES :

- Les sites célèbres
- La vie quotidienne
- Les conflits et les batailles
- La politique et la philosophie
- L'art, la religion et les mythes

Conseillé à partir de 7 ans



Découvrez le trailer officiel du  
Discovery Tour Ancient Egypt en  
cliquant [ici](#) ou en scannant le QR Code.



Découvrez le trailer officiel du  
Discovery Tour Ancient Greece en  
cliquant [ici](#) ou en scannant le QR Code.



## RÉALITÉ VIRTUELLE



La Micro-Folie d'Auxerre est dotée de quatre casques de réalité virtuelle. Cette proposition culturelle immersive vous permet de vivre de nouvelles expériences «comme si vous y étiez» via des contenus numériques (films documentaires à 360°, fictions ou jeux) développés en partenariat avec Arte.

Vivez les derniers moments de Pompéi, expérimentez l'ascension du Mont Blanc ou invitez-vous au banquet des *Noces de Cana* de Véronèse...



## COMMENT RÉSERVER LA MICRO-FOLIE POUR SA CLASSE OU SON GROUPE ?

1 - Contactez le personnel de la Micro-Folie au 03 86 52 32 81 ou par mail à [microfolie@auxerre.com](mailto:microfolie@auxerre.com)

OU ALORS :

2 - Aller sur le site <https://account.micro-folies.com>

3 - Dans le cas d'une première réservation en ligne, la création d'un compte est obligatoire. Pour cela, cliquez sur le logo , rubrique « se connecter/nouveau compte ».

4 - Une fois votre compte créé, remplissez le formulaire de réservation en choisissant la Micro-Folie d'Auxerre dans le menu déroulant. Pensez à bien renseigner votre adresse mail ainsi que votre numéro de téléphone.

5 - Un mail vous est alors envoyé : votre demande est enregistrée et traitée (Pensez à vérifier vos spams).

6 - Validation de votre réservation : un mail de confirmation vous est envoyé.

7 - Vous pouvez alors accéder à toutes les œuvres présentes dans les collections Micro-Folie. Créez votre propre playlist pour une visite en autonomie en sélectionnant les œuvres de votre choix. Cette playlist est modifiable à tout moment. Un code est associé à votre playlist pour vous permettre de la visionner à la Micro-Folie : pensez à vous en munir lors de votre venue sur place.

8 - Rendez-vous à la Micro-Folie où un médiateur vous remettra une tablette-mère qui vous permettra de mener votre visite à partir de votre playlist.

9 - Si vous avez opté pour la visite sur mesure suivie d'un atelier, merci de prévoir le matériel nécessaire pour chaque élève (*ciseaux, colle, ...*).

## ADRESSE

26 place de l'Hôtel de ville  
89000 AUXERRE



## CONTACT

[microfolie@auxerre.com](mailto:microfolie@auxerre.com)  
03 86 52 32 81

## HORAIRES

### Horaires d'ouverture pour les groupes

Mardi	8h30 - 12h	14h - 16h
Mercredi	9h30 - 12h30	
Judi	8h30 - 12h	14h - 16h
Vendredi	8h30 - 12h	14h - 16h

### Horaires d'ouverture tout public

Mardi		15h30 - 17h
Mercredi	10h - 12h30	14h30 - 18h
Judi		15h30 - 17h
Vendredi		15h30 - 17h
Samedi	10h - 12h30	14h30 - 18h

Les plages horaires peuvent varier selon les demandes de réservation.

### Horaires d'ouverture pendant les vacances scolaires

Mardi	9h - 12h	14h - 17h
Mercredi	10h - 12h30	14h30 - 18h
Judi	9h - 12h	14h - 17h
Vendredi	9h - 12h	14h - 17h
Samedi	10h - 12h30	14h30 - 18h

