



TOUS POUR CENT

**INFORMATIONS
PRATIQUES**

Livret Pédagogique

SOMMAIRE

I. INTRODUCTION	p. 3
A / Qu'est ce que le dispositif du 1% artistique ?	p. 3
B / Pourquoi le jeu Tous pour Cent ?	p. 3
II. RESSOURCES	p. 5
A / Glossaire	p. 5
/ Architecture	p. 5
/ Artiste	p. 5
/ Ayant droit	p. 5
/ Cartel	p. 5
/ Commanditaire : état, collectivités territoriales	p. 5
/ Conservation préventive	p. 5
/ Droit d'auteur	p. 5
/ Droit moral	p. 6
/ Droits voisins	p. 6
/ Entretien	p. 6
/ Inauguration	p. 6
/ Marché publique	p. 6
/ Médiation	p. 6
/ Médium	p. 7
/ Patrimoine	p. 7
/ Propriété intellectuelle	p. 7
/ Restauration	p. 7
/ Valorisation	p. 7
B / Informations sur les œuvres	p. 8
III. PISTES PÉDAGOGIQUES	p. 13
A / Implémenter l'œuvre de votre établissement au jeu	p. 14
B / Rechercher et archiver des informations sur l'œuvre	p. 14
C / Inventer et produire une carte œuvre fictive pour le jeu	p. 15
IV. ANECDOTES RÉELLES	p. 16
V. OURS	p. 19
/ Créateurs du jeu	p. 19
/ Partenaires	p. 20
/ Remerciements	p. 20
/ Sources	p. 22

I. INTRODUCTION

A / Qu'est ce que le dispositif du 1% artistique ?

Lors de constructions immobilières, d'extensions de bâtiments publics, le dispositif du 1% artistique désigne la procédure qui oblige l'État et les collectivités territoriales à consacrer un pour cent du budget prévisionnel hors taxes des travaux à l'achat ou à la commande d'une ou plusieurs réalisations artistiques. Mise en place par l'arrêté du 18 mai 1951, « l'obligation de décoration des constructions publiques » avait été imaginée dès les années 1930 par le ministre de l'Éducation nationale et des Beaux-Arts. Procédure unique à l'échelle mondiale, le dispositif du 1% artistique a permis d'engager plus de 12 500 projets* en dehors des lieux dédiés à l'art. Depuis l'origine du dispositif, ces commandes permettent de soutenir la création contemporaine en offrant une visibilité au travail des artistes et en contribuant directement à leur rémunération.

* Nombre de projets comptabilisés en 2020.

B / Pourquoi le jeu 1% ?

Et toi, cette œuvre, elle t'a fait quoi ?

Depuis 2019, la DRAC Nouvelle Aquitaine confie à la Fabrique Pola une mission de valorisation des œuvres issues du dispositif du 1% artistique, au sein d'une sélection d'écoles, de collèges, et de lycées néo-aquitains. Chaque établissement bénéficie d'une intervention spécifique, co-construite entre un ou des artistes de la Fabrique Pola et l'équipe éducative. S'appuyant sur les piliers de l'Éducation Artistique et Culturelle, l'action est découpée en trois phases : un temps dédié à la présentation du dispositif du 1% artistique, à la présentation de l'œuvre et de l'artiste dans l'histoire de l'art. Sont ensuite organisés des ateliers de pratiques artistiques qui s'élaborent à partir d'une ou des œuvres issues du dispositif du 1% artistique présentes dans l'établissement. Enfin, l'ensemble de l'action fait l'objet d'une restitution au sein de l'établissement, avec les équipes artistiques et de coordination, à destination d'un public élargi d'élèves et de l'équipe éducative. C'est l'occasion, lors de ce temps convivial, de valoriser les productions des élèves. Les œuvres issues du dispositif du 1% artistique contribuent à la singularité de chaque établissement. Cette action permet de redécouvrir la place de l'art et de la création dans l'environnement quotidien des élèves.

Dans ce cadre, la Fabrique Pola a confié au Collectif Mille trois cents la constitution la conception d'un livrable, un outil pédagogique sous la forme d'un jeu de société, appelé « Tous pour cent ». Celui-ci permet d'aborder des questions relatives à la création contemporaine : la perception des œuvres dans l'environnement quotidien des élèves, l'art dans l'espace public, la place de l'artiste.

Le Collectif Mille Trois Cents a choisi de créer un jeu de société qui questionne les conditions de vie des œuvres issues du dispositif du I/ artistique.

Quelle que soit la discipline (arts plastiques, histoire, français, technologie, éducation civique, ...), l'enseignant peut s'emparer de ce jeu, support de médiation, porte d'entrée pour élaborer un projet transversal autour du patrimoine et sa nécessaire sauvegarde. L'outil pédagogique et ludique conçu par le Collectif Mille trois cents questionne les conditions de conservation des œuvres, leur pérennité, ou au contraire, leur fragilité face au temps qui passe. Nourri par des anecdotes ou des rumeurs qui accompagnent toute création, recueillies par le Collectif Mille Trois Cents auprès de tous les usagers des établissements scolaires, le jeu plonge les participants dans une course contre la montre pour tenter de sauvegarder les œuvres en danger. Initiez des discussions et ouvrez le débat, en jouant à « Tous pour cent ».

À regarder !

« Et toi cette œuvre elle t'a fait quoi ? » Film réalisé par le collectif Sapin, documentaire portant sur l'action du dispositif du I/ artistique conduite dans les collèges et les lycées en 2018-2019.
À voir sur : <https://vimeo.com/329341802>

II. RESSOURCES

A / Glossaire

ARCHITECTURE : Art, science et technique de la construction, de la restauration, de l'aménagement des édifices. L'architecte mandaté pour la construction d'un bâtiment public est invité à travailler en concertation avec l'artiste choisi pour la réalisation de l'œuvre.

ARTISTE : Toute personne qui crée ou participe par son interprétation à la création ou à la recréation d'œuvres d'art, qui considère sa création artistique comme un élément essentiel de sa vie, qui, ainsi, contribue au développement de l'art et de la culture, qui est reconnue ou cherche à être reconnue en tant qu'artiste, qu'elle soit liée ou non par une relation de travail ou d'association quelconque.

Définition donnée par l'Unesco, 1980

AYANT DROIT : Terme juridique qui désigne une personne ayant des droits sur un bien ou une chose. Exemple : à la mort d'un artiste, son ayant droit est la personne qu'il faut obligatoirement contacter si on souhaite exposer l'œuvre de celui-ci.

CARTEL : Placé à proximité d'une œuvre, (tableau, sculpture, photographie, dessin, installation), il désigne le panneau portant l'inscription qui identifie l'œuvre, son auteur, son titre, sa date de réalisation, ses matériaux, son propriétaire.

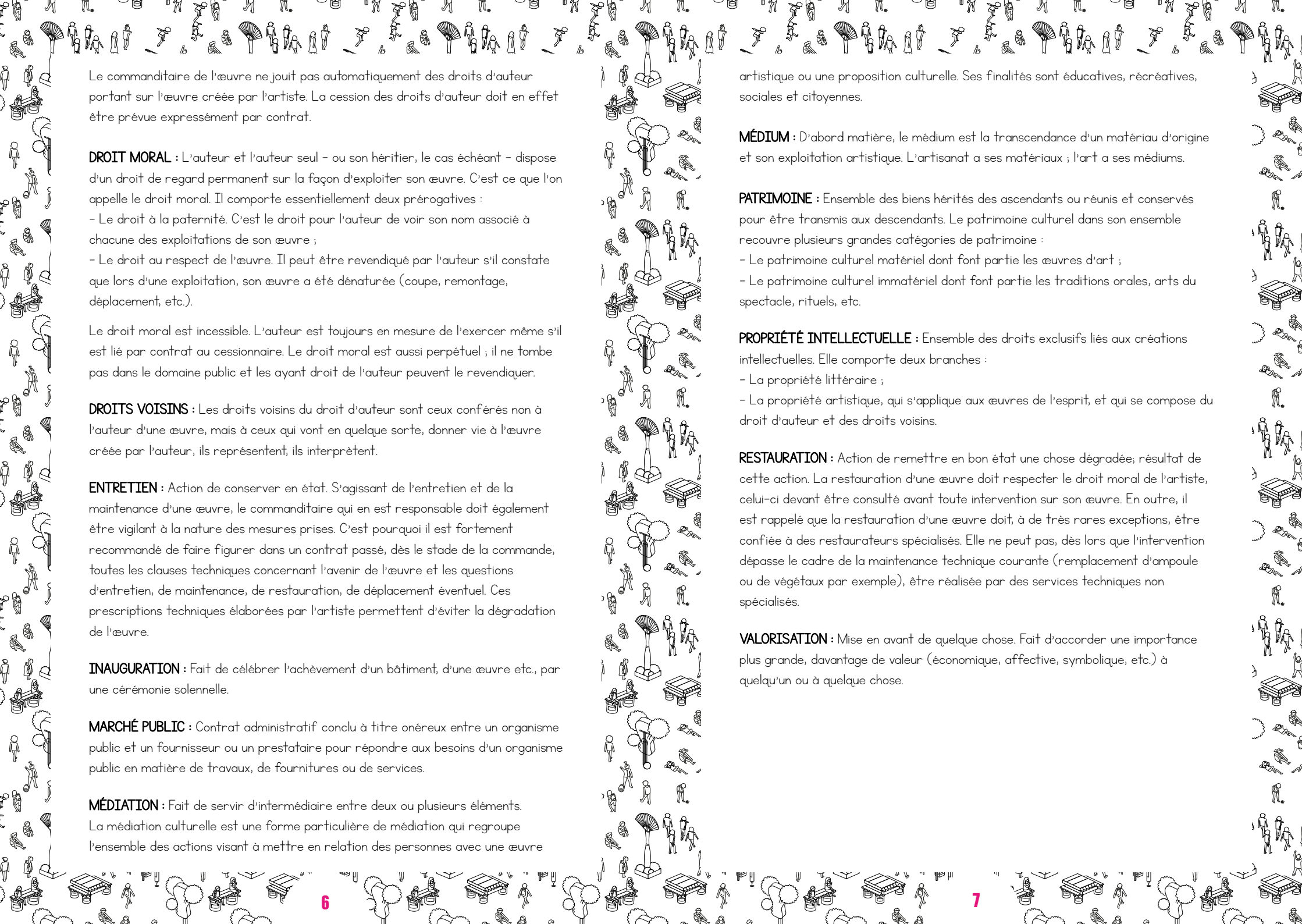
COMMANDITAIRE D'UNE ŒUVRE - DANS LE CAS DU DISPOSITIF du I/ artistique - :

Désigne l'entité, l'Etat, la collectivité, parfois les deux qui décident de commanditer l'œuvre. Dans le cas d'une construction d'un nouveau collège, la collectivité de tutelle est le Conseil Départemental, dans le cas d'un lycée, c'est la Région.

CONSERVATION PRÉVENTIVE : « L'ensemble des mesures et actions ayant pour objectif d'éviter et de minimiser les détériorations ou pertes à venir. Ces mesures et actions sont indirectes, elles n'interfèrent pas avec les matériaux et structures des biens. Elles ne modifient pas leur apparence. »

La conservation préventive et la restauration des œuvres incombent à son propriétaire ou à la personne affectataire en cas de dépôt de l'œuvre.

DROIT D'AUTEUR : Droit de propriété dont le créateur d'une œuvre bénéficie de par sa seule réalisation (selon l'article L.111-1 du Code de la propriété intellectuelle). Il naît à partir de la simple réalisation de l'œuvre, sans aucune formalité.



Le commanditaire de l'œuvre ne jouit pas automatiquement des droits d'auteur portant sur l'œuvre créée par l'artiste. La cession des droits d'auteur doit en effet être prévue expressément par contrat.

DROIT MORAL : L'auteur et l'auteur seul - ou son héritier, le cas échéant - dispose d'un droit de regard permanent sur la façon d'exploiter son œuvre. C'est ce que l'on appelle le droit moral. Il comporte essentiellement deux prérogatives :

- Le droit à la paternité. C'est le droit pour l'auteur de voir son nom associé à chacune des exploitations de son œuvre ;
- Le droit au respect de l'œuvre. Il peut être revendiqué par l'auteur s'il constate que lors d'une exploitation, son œuvre a été dénaturée (coupe, remontage, déplacement, etc.).

Le droit moral est incessible. L'auteur est toujours en mesure de l'exercer même s'il est lié par contrat au cessionnaire. Le droit moral est aussi perpétuel ; il ne tombe pas dans le domaine public et les ayant droit de l'auteur peuvent le revendiquer.

DROITS VOISINS : Les droits voisins du droit d'auteur sont ceux conférés non à l'auteur d'une œuvre, mais à ceux qui vont en quelque sorte, donner vie à l'œuvre créée par l'auteur, ils représentent, ils interprètent.

ENTRETIEN : Action de conserver en état. S'agissant de l'entretien et de la maintenance d'une œuvre, le commanditaire qui en est responsable doit également être vigilant à la nature des mesures prises. C'est pourquoi il est fortement recommandé de faire figurer dans un contrat passé, dès le stade de la commande, toutes les clauses techniques concernant l'avenir de l'œuvre et les questions d'entretien, de maintenance, de restauration, de déplacement éventuel. Ces prescriptions techniques élaborées par l'artiste permettent d'éviter la dégradation de l'œuvre.

INAUGURATION : Fait de célébrer l'achèvement d'un bâtiment, d'une œuvre etc., par une cérémonie solennelle.

MARCHÉ PUBLIC : Contrat administratif conclu à titre onéreux entre un organisme public et un fournisseur ou un prestataire pour répondre aux besoins d'un organisme public en matière de travaux, de fournitures ou de services.

MÉDIATION : Fait de servir d'intermédiaire entre deux ou plusieurs éléments. La médiation culturelle est une forme particulière de médiation qui regroupe l'ensemble des actions visant à mettre en relation des personnes avec une œuvre

artistique ou une proposition culturelle. Ses finalités sont éducatives, récréatives, sociales et citoyennes.

MÉDIUM : D'abord matière, le médium est la transcendance d'un matériau d'origine et son exploitation artistique. L'artisanat a ses matériaux ; l'art a ses médiums.

PATRIMOINE : Ensemble des biens hérités des ascendants ou réunis et conservés pour être transmis aux descendants. Le patrimoine culturel dans son ensemble recouvre plusieurs grandes catégories de patrimoine :

- Le patrimoine culturel matériel dont font partie les œuvres d'art ;
- Le patrimoine culturel immatériel dont font partie les traditions orales, arts du spectacle, rituels, etc.

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE : Ensemble des droits exclusifs liés aux créations intellectuelles. Elle comporte deux branches :

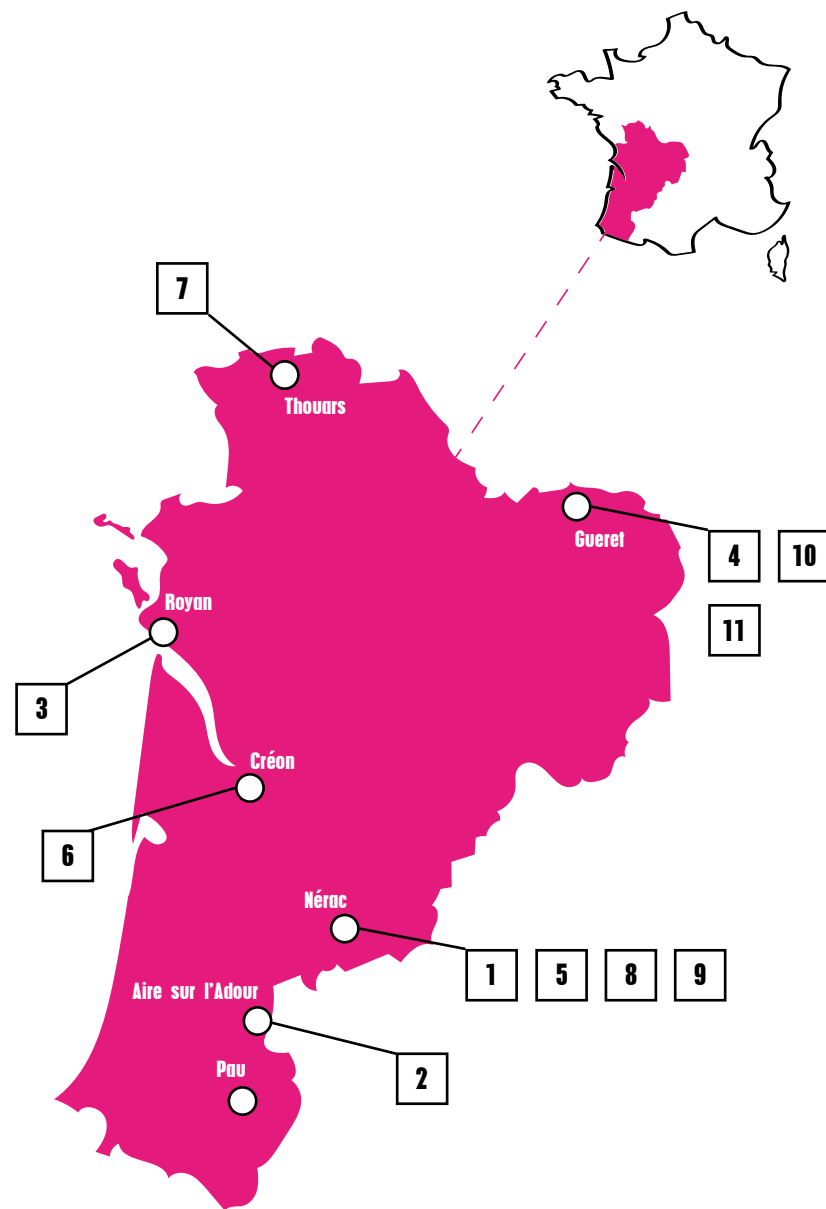
- La propriété littéraire ;
- La propriété artistique, qui s'applique aux œuvres de l'esprit, et qui se compose du droit d'auteur et des droits voisins.

RESTAURATION : Action de remettre en bon état une chose dégradée, résultat de cette action. La restauration d'une œuvre doit respecter le droit moral de l'artiste, celui-ci devant être consulté avant toute intervention sur son œuvre. En outre, il est rappelé que la restauration d'une œuvre doit, à de très rares exceptions, être confiée à des restaurateurs spécialisés. Elle ne peut pas, dès lors que l'intervention dépasse le cadre de la maintenance technique courante (remplacement d'ampoule ou de végétaux par exemple), être réalisée par des services techniques non spécialisés.

VALORISATION : Mise en avant de quelque chose. Fait d'accorder une importance plus grande, davantage de valeur (économique, affective, symbolique, etc.) à quelqu'un ou à quelque chose.

B / Informations sur les œuvres

Situation géographique des œuvres incluses dans le jeu.



1



Artiste : Vadime Androusov

Titre : Europe

Date : 1969

Matériaux : béton, ciment blanc moulé

Localisation : Salle polyvalente du lycée Georges Sand, Nérac

2



Artiste : Francis Burette, Janine Tassy et Jacqueline Hureau

Titre : Le jardin minéral

Date : 1967 - 1969

Matériaux : Béton, briques, galets de l'Adour, laiton

Dimensions : Installation d'une surface de 1575 m²

Localisation : Cour principale de la cité scolaire Gaston Crampe, Aire sur l'Adour

3



Artiste : Olivier Debré

Titre : Sans titre

Date : 1966

Matériaux : Peinture sur toile montée sur châssis

Dimensions : Deux peintures
Panneau n°1 : 180 x 1500 cm
Panneau n°2 : 180 x 880 cm

Localisation : Hall du lycée Cordouan, Royan

8

9

4



Artiste : Piotr Kowalski

Titre : Le cube à surface minérale

Date : 1968 - 1970

Matériaux : Cube en acier Corten, socle en béton

Dimensions : 2,75 x 2,75 x 2,75 m

Localisation : Cour extérieure du lycée Jean Favard, Guéret

5



Artiste : Pierre Raffi

Titre : Voyage à travers la France

Date : 1968

Matériaux : Peinture sur toile montée sur châssis

Localisation : Réfectoire du lycée Georges Sand, Nérac

6



Artiste : Patrick Rollet

Titre : Sans titre

Date : 1989

Matériaux : Béton, carrelage

Localisation : Cour du collège François Mitterrand, Créon

7



Artiste : Pierre Sabatier

Titre : Sans titre

Date : 1966

Matériaux : Mosaïque en pâtes de verres

Dimensions : 110m²

Localisation : Hall principal de la cité scolaire Jean Moulin, Thouars

8



Artiste : Pierre Saint-Paul

Titre : La joie dans la connaissance

Date : 1969

Matériaux : Émaux sur plaque de verre

Dimensions : 15 m³

Localisation : Ancienne entrée, lycée Georges Sand, à Nérac

9



Artiste : Pierre Théron

Titre : Les richesses de Gascogne

Date : 1969

Matériaux : Toile marouflée sur châssis

Localisation : Foyer du lycée Georges Sand, Nérac

10

11

10



Artiste : Claude Viseux

Titre : Sans titre

Date : 1970

Matériaux : Acier inoxydable

Localisation : Mur extérieur du lycée Jean Favard, Guéret

11



Artiste : Robert Wogensky

Titre : Le ciel englouti

Date : 1964

Matériaux : Laine tissée

Dimensions : 200 x 280 cm

Localisation : Refectoire du lycée Jean Favard, Guéret

III. PISTES PÉDAGOGIQUES

Ce jeu s'adresse aux élèves des établissements scolaires, collèges et lycées (Tranche d'âge: 11-15 ans et 15-18 ans).

Il s'adresse également à l'équipe pédagogique de ces établissements, aux enseignants, qui peuvent se saisir de cet objet comme support de médiation et comme outil pédagogique afin de traiter la question du dispositif du I/. artistique. Ce jeu est un outil de sensibilisation afin d'attiser la curiosité des élèves.

Le jeu peut se mener par équipes de 4 ou 6 joueurs, en classe complète, lors d'un temps dédié d'une heure environ. En fin de partie, l'enseignement peut poursuivre la séance en présentant les enjeux de la patrimonialisation, et les questions que soulève la sauvegarde d'un patrimoine commun à destination de tous ou la place de l'artiste dans la société contemporaine.

OBJECTIFS DU JEU :

- Faire découvrir la vie des œuvres issues du dispositif du I/. artistique.
- Sensibiliser à la sauvegarde des œuvres issues du dispositif du I/. artistique.
- Participer à des choix collectifs de manière constructive et en respectant la parole de l'autre.

OBJECTIFS TRANSVERSAUX :

- Explorer différents langages par l'interdisciplinarité, source d'échanges et de confrontations de points de vue différents.
- Développer la créativité, à travers le travail de groupe, la démarche de projet, la conception d'œuvres personnelles, etc.

Dans les deux pages suivantes vous trouverez trois pistes pédagogiques sur lesquelles vous pouvez vous baser pour développer votre projet pédagogique autour du dispositif du I/. artistique.

Avant tout !

Une ou plusieurs œuvres sont sûrement présentes au sein de votre établissements. Elles peuvent, ou non, appartenir au dispositif du I/. artistique. Réalisez un travail de recherche afin d'en vérifier le statut.

12

13

A / Implémenter l'œuvre de votre établissement au jeu

L'œuvre de votre établissement ne fait pas encore partie du jeu Tous pour cent ? Remédiez à cela ! Dessinez, peignez ou photographiez l'œuvre. Le but est de réaliser un visuel final qui sera intégré au jeu, avec ses éléments descriptifs (titre, matériaux, dimension). Nous vous conseillons d'ajouter à votre visuel un élément qui permette d'en définir l'échelle, dessinez un humain à côté de l'œuvre par exemple.

Note : Dans les cartes du jeu, vous trouverez une carte œuvre vierge que vous pourrez compléter. Rendez-vous ensuite sur le Google Form via www.milletroiscent.com/tous-pour-cent pour compléter le formulaire avec vos informations. Cela permettra d'implémenter votre œuvre au jeu, et de créer ainsi une cartographie à l'échelle de la Nouvelle Aquitaine.

Qui peut co-porter le projet ? Professeur d'art, professeur de mathématique, etc.

OBJECTIFS :

- Reconnaître, distinguer, et nommer différentes formes de productions plastiques en utilisant un vocabulaire descriptif approprié.
- Favoriser les contacts directs avec l'Art, en permettant une rencontre réelle avec les œuvres.
- Explorer le champ des pratiques bidimensionnelles, graphiques et picturales à travers le dessin.
- Créer des liens entre les domaines artistiques de l'Histoire des arts comme avec d'autres corpus d'enseignements.

B / Rechercher et archiver des informations sur l'œuvre de votre établissement

Utilisez les ressources à disposition de l'établissement pour en savoir plus sur l'œuvre de votre établissement. Les centres de documentation, les Archives départementales ou les services de l'Inventaire de la Région renferment des ressources documentaires. Parfois, les membres du personnel qui travaillent depuis longtemps dans l'établissement sont également détenteurs d'une mémoire qui permet de témoigner de l'installation de l'œuvre. Le but est de réaliser un document ou un exposé qui reprenne toutes les informations sur l'œuvre.

Qui peut co-porter le projet ? Professeur d'art, professeur de littérature, documentaliste, etc.

OBJECTIFS :

- Participer à une verbalisation, analyser, commenter, donner son avis.
- Développer des compétences d'expression orale et écrite.
- Situer dans leur contexte historique et culturel les œuvres.
- Faciliter la compréhension du contexte particulier de la production d'une œuvre, sa matérialité, sa dimension symbolique et ses finalités.

C / Inventer et produire une carte œuvre fictive pour le jeu

Imaginez l'œuvre que vous voudriez voir dans votre établissement. Quel type d'œuvre pourrait être implanté, dans quel contexte ?

Réalisez une maquette, trouvez sa forme, ses matériaux, ses dimensions puis prenez la en photo. Ou alors dessinez, peignez, modélisez l'objet à l'aide d'un logiciel 3D, etc. Le but est de réaliser un visuel final qui sera intégré au jeu, avec ses éléments descriptifs (titre, matériaux, dimensions).

Note : Dans les cartes du jeu, vous trouverez une carte œuvre vierge que vous pourrez compléter.

Qui peut co-porter le projet ? Professeur d'art, professeur d'histoire, professeur de technologie, etc.

OBJECTIFS :

- Choisir et développer ses propres moyens d'expression.
- Exploiter différents modes de représentation.
- Expérimenter des techniques variées.
- Explorer différentes modalités de présentation.
- Tirer parti des matériaux pour engager une démarche créative.
- Adapter une forme à une fonction dans la conception d'un objet.
- Choisir, organiser et construire des objets en deux ou trois dimensions à des fins, d'expression, de narration ou de communication.

Envie de couleurs ?

Sortez vos plus beaux feutres et crayons et donnez libre cours à vos envies de couleurs en coloriant le plateau et les cartes à jouer.

IV. ANECDOTES RÉELLES

Lors de nos enquêtes, nous avons interrogé les élèves et le personnel des établissements scolaires partenaires du projet. Nous leurs avons demandé de nous raconter les anecdotes et légendes liées aux œuvres de leur établissement. Voici celles qui nous ont permis de rédiger les cartes « The Gazette ».

A1. Suite à des travaux, certaines parties des œuvres ont été déposées. Personne ne sait si elles seront ré-installées suite à ces derniers.

- Pierre Lebe, sculpture en pierre massive, 1974, campus universitaire de Pau -

A2. Jugée dangereuse par les équipes encadrantes, l'œuvre est interdite d'accès pour les élèves en hiver.

- Patrick Rollet, « Sans Titre », sculpture praticable, 1989, collège François Mitterrand de Créon -

A3. L'entrée de l'établissement, avant d'être déplacée, était située juste à côté de l'œuvre. Aujourd'hui, cette modification des espaces ne permet plus de voir l'œuvre autant qu'avant.

- Pierre Saint-Paul, « La joie dans la connaissance », fresque murale, 1969, lycée George Sand de Nérac -

A4. Réalisée en bois à priori insuffisamment traité contre les insectes et champignons lignivores, la sculpture a disparu dans les années 1990. Il y a un procès entre les ayants droits et l'université.

- François Stahly, « Totem », sculpture en bois, 1960, campus universitaire de Pau -

A5. Les œuvres dans le réfectoire reçoivent diverses projections de nourriture.

Il y avait de la nourriture, notamment du riz, collé dessus lors de la visite du collectif Mille Trois Cents au sein de l'établissement.

- Pierre Raffi, « Voyage à travers la France », peinture sur toile marouflée, 1968, lycée George Sand de Nérac -

A6. Le collège a subi un incendie, une œuvre a été dégradée lors de celui-ci. Elle a ensuite été à moitié démontée, car jugée dangereuse.

- Œuvre et artiste inconnus, collège Henry Dunant de Royan -

A7. Un bikini a été peint sur la statue par des élèves et découvert lors de l'inauguration (lorsque le drap de la statue a été retiré).

- Vadime Androusov, « Europe », sculpture en béton, 1969, lycée George Sand à Nérac -

A8. Une superstition circule au sein de l'établissement parmi les élèves : si on touche la sphère supérieure et qu'elle tourne, on n'aura pas nos examens. La sphère a donc été collée au socle.

- Janine Tassy, Francis Burette et Jacqueline Hureau, « Jardin minéral », sculpture praticable, 1967-1969, lycée Gaston Crampe à Aire sur l'Adour -

A9. Le cube sert de paravent pour se cacher du bureau du CPE.

- Piotr Kovalski, « Le cube à surface minimale », sculpture, 1968-1970, lycée Jean Favard à Guéret -

A10. Quelques carreaux ont été retirés de l'œuvre pour laisser passer le câble d'une fontaine à eau.

- Pierre Sabatier, « Sans Titre », mosaïque, 1966, collège de la cité scolaire Jean Moulin à Thouars -

A11. Des affiches sont régulièrement scotchées sur les cadres de l'œuvre, ce qui en cache une partie. Les scotchs étaient présents lors de la visite du collectif Mille Trois Cents.

- Didier Sorbé, « La chaîne des Pyrénées », photographies et installation, 1996, campus universitaire de Pau -

A12. L'œuvre a été redécouverte derrière un mur en plaque de plâtre, après la dégradation de l'espace par des élèves. Celle-ci avait été emmurée lors de précédents travaux.

- Pierre Théron, « Les richesses de Gascogne », peinture sur toile, 1969, lycée George Sand à Nérac -

A13. L'œuvre a été retirée par un agent d'entretien qui pensait qu'il s'agissait des traces de vieilles affiches à nettoyer.

- Œuvre et artiste inconnus, papier peint, affiches, campus universitaire de Pau -

A14. Cette œuvre n'est pas identifiée en tant que tel, les usagers du lycée pensaient qu'il s'agissait de rébus agencés d'un chantier précédent. L'œuvre est régulièrement considérée comme moche et sans intérêt par les élèves.

- Piotr Kovalski, « Le cube à surface minimale », sculpture, 1968-1970, lycée Jean Favard à Guéret -

A15. Des espaces pour plantations sont présents dans la sculpture mais non utilisés.

- Patrick Rollet, « Sans Titre », sculpture praticable, 1989, collège François Mitterrand de Créon -

A16. Une élève pensait que c'était une station d'épuration.

- Piotr Kovalski, « Le cube à surface minimale », sculpture, 1968-1970, lycée Jean Favard à Guéret -

A17. La structure est vide à l'intérieur, mais on peut s'y faufiler par une toute petite fente cachée. Une fois, une opération de sauvetage a été menée pour récupérer un élève coincé dedans.

- Janine Tassy, Francis Burette et Jacqueline Hureau, « Le jardin minéral », sculpture, 1967- 1969, lycée Gaston Crampe à Aire sur l'Adour -

A18. Lors des visites du collectif Mille Trois Cents, pour de très nombreuses œuvres, les usagers revenaient souvent sur la question du nettoyage pour parler du mauvais aspect des œuvres.

A19. L'œuvre était exposée en extérieur et a ensuite été entreposée puis retrouvée dans le sous-sol des années plus tard. Aujourd'hui, elle se trouve dans la salle polyvalente, sur un socle en bois de fortune, avec un bout de carton sous le coude pour la caler.

- Vadime Androusov, « Europe », sculpture en béton, 1969, lycée George Sand à Nérac -

A20. Des changements au niveau de la circulation de l'établissement ont été réalisés. L'ancien hall d'honneur a été transformé un couloir menant au self. L'œuvre qui s'y trouvait a ainsi perdu en visibilité.

- Pierre Sabatier, « Sans Titre », mosaïque, 1966, collège de la cité scolaire Jean Moulin à Thouars -

A21. Une légende urbaine raconte que l'œuvre est en réalité un tombeau mortuaire.

- Patrick Rollet, « Sans Titre », sculpture praticable, 1989, collège François Mitterrand de Créon -

A22. L'œuvre est le lieu de rassemblement des élèves pour les règlements de comptes.

- Patrick Rollet, « Sans Titre », sculpture praticable, 1989, collège François Mitterrand de Créon -

V. OURS

Ce livret pédagogique est édité en accompagnement du jeu Tous pour cent dans le cadre d'une action de valorisation des œuvres issues du dispositif du I/ artistique à l'échelle de la Nouvelle Aquitaine. Le jeu a été édité en 10 exemplaires, chaque établissement scolaire ayant participé à la création du projet a reçu un exemplaire physique du jeu. Le jeu est également disponible gratuitement en version imprimable via www.milletroiscents.com/tous-pour-cent

Créateur du jeu

Le collectif Mille trois Cents

Mille trois cents est un collectif d'artistes - designers défendant le design comme outil social et culturel. De la création à la production en passant par la sensibilisation, la pédagogie est au cœur de ses actions.

Mille trois cents conçoit le design comme un vecteur de transformation sociale et culturelle, sa pratique est attachée au Design Social. Les productions du collectif lient utilité sociale, coopération et ancrage contextuel.

Ils mettent en jeu le public et l'invite à se questionner sur lui-même, sur son rapport aux objets et à son environnement. Le design crée du lien entre le projet et celui qui le regarde.

Pour l'équipe Mille trois cents, le design est un outil réunissant technique, esthétique et société. Il est une démarche qui initie des solutions aux problématiques de tous les jours, liées à nos modes de vie et aux comportements qui en résultent.

Le partage d'expérience et la sensibilisation du jeune public sont fondamentaux.

Apporter les clefs de lecture pour comprendre la place qu'occupent les différents champs du design dans notre société est un enjeu majeur dans la démarche du collectif.

Partenaires

« Tous pour cent » est réalisé avec le concours de la **DRAC Nouvelle Aquitaine**. Ce projet a été commandité et coordonné par **La Fabrique Pola**.

Il a été réalisé en partenariat avec l'**AAA**, Association des Amis et Alumnis de l'École des Beaux arts de Bordeaux pour l'impression, la ludothèque **Interlude** et la **DAAC du Rectorat de Bordeaux** pour l'accompagnement dans la conception du projet.

Remerciements

Merci à **La Fabrique Pola** pour cette commande qui met en jeu les buts de notre collectif. Merci particulièrement à **Stéphane Pinard** et à **Lorène Roustan** qui ont coordonné et mené le projet dans sa globalité, et qui nous ont accompagné aux quatre coins de la Nouvelle Aquitaine.

Merci à **Emmanuel Busquets** de la ludothèque Interlude de nous avoir éclairé sur tant de mécaniques de jeu et de nous avoir fait jouer pendant des heures. Merci également à tous ses collègues d'avoir joué le jeu.

Merci à **Marie-Anne Chambost** et à **Louise Bernard** de l'association Pointdefuite pour leur travail de collecte d'archives et de documentation, pour les temps de médiation élaborés sur les œuvres, et merci pour les joyeuses journées passées dans les établissements scolaires.

Merci à **Jean-Rodolphe Loth** d'avoir guidé notre réflexion sur la visée pédagogique du jeu et pour nous avoir offert ses précieuses envolées lyriques.

Merci à l'**AAA** de l'école des Beaux arts de Bordeaux d'avoir imprimé les cartes à jouer avec tant de soin. Merci particulièrement à **Patrick Mouret**, notre imprimeur préféré.

Merci aux artistes et aux collectifs d'artistes, **Louise Heugel**, **Disparate**, **l'Insoleuse**, **Anne Moirier**, **Graph'ink**, **Camille Mansir** et **Sapin**, qui ont animé des ateliers de création auxquels nous aurions aimé participer, au sein des établissements.

Merci aux **établissements scolaires** qui nous ont accueilli et se sont engagés dans la construction du projet: le **lycée Georges Sand** de Nérac, le **lycée Cordouan** de Royan, la **cité scolaire Gaston Crampes** d'Aire sur l'Adour, le **lycée Jean Favard** de Guéret, le **collège François Mitterand** de Créon, la **cité Jean Moulin** de Thouars, Merci à **Cécile Dissais**, **Sylvie Castets**, **Remy Valeille**, **Philippe Jeangeot**, **Eric Dufour** et **Alexia Perrin** d'avoir fait le lien entre leur établissement et le projet « Et toi, cette œuvre, elle t'a fait quoi ? ».

Merci à **tous le personnel des établissements scolaires** qui ont bien voulu témoigner de leur relation aux œuvres lorsque nous récoltions auprès d'eux des informations. Merci aux personnels techniques, aux professeurs, aux documentalistes, aux agents polyvalents, aux cuisiniers, aux secrétaires ainsi qu'à tous les autres.

Merci à **Clovis Darrigan** qui a eu la gentillesse de partager avec nous son inventaire et ses anecdotes autour des œuvres du **campus universitaire de Pau**, visite en prime !

Merci à **tous les élèves** qui ont su nous transmettre les histoires en lien avec les œuvres de leurs établissements. Merci à Chloé, Ilian, Eden, Ayane, Lorenzo, Rebecca, Manon, Marina, Kilian, Jason, Zoé, Léo, Maéva, Sophie, Julien, Noa, Scott, Lola, Julia, Tony, Djoe, Ilias, Emmanuel, Ulysse, Hadrien, Erwan, Eros, Maël, Enzo, Martial, Léonard, Valentin, Titouan, Tizziano, Alexandre, Théo, Johan, Maximilien, Julian, Esteban, Léo ainsi qu'à tous les autres.

Merci à **tous les joueurs** ayant participé aux différentes sessions de bêta-tests de ce projet, merci d'avoir bien voulu vous mettre en jeu.

Merci à **Christine** et à **François** pour leurs relectures avisées.

Merci à **Marine Capelier** et à **Marinella Loustau**, les stagiaires du collectif Mille trois cents pour leur aide apportée au projet.


MINISTÈRE
DE LA CULTURE


PRÉFÈTE
DE LA RÉGION
NOUVELLE-AQUITAINE

FABRIQUE
POLA


e b A
b x

Sources

Guide pratique du l/. artistique :

<https://www.culture.gouv.fr/Aides-demarches/Dispositifs-specifiques/Le-l-artistique/Ressources/Documents-utiles/Guide-pratique-du-l-artistique-et-de-la-commande-publique>

Dispositif «Et toi cette œuvre elle t'a fait quoi?» :

<http://www.aquitaineonline.com/actualites-en-aquitaine/sud-ouest/8032-nouvelle-aquitaine-valorisation-artistique-dans-des-etablissements-scolaires.html>

Dictionnaires et définitions :

<http://atilf.atilf.fr/>

<https://www.icrom.org/fr/section/conservation-preventive>

<http://www.icom-cc.org/242/about/terminology-for-conservation/#.YD-6AWhKhEZ>

<https://journals.openedition.org/appareil/2151>

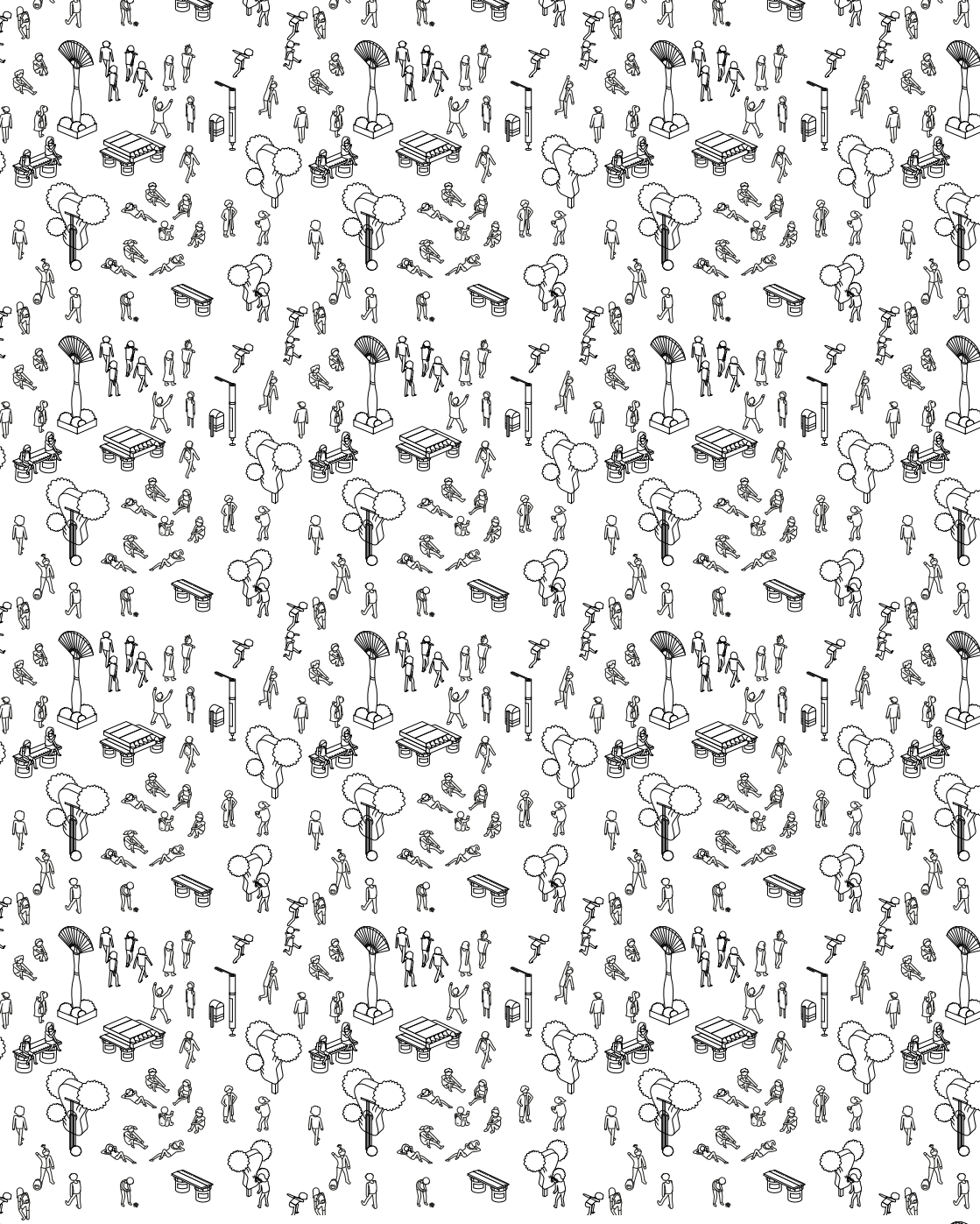
<http://www.unesco.org/new/fr/culture/themes/illicit-trafficking-of-cultural-property/unesco-database-of-national-cultural-heritage-laws/frequently-asked-questions/definition-of-the-cultural-heritage/>

<https://www.scam.fr/Rep/C3/A8res-juridiques/Quest-ce-que-le-droit-mora>

Besoin de plus d'informations ?

Contactez les créateurs du jeu :

Collectif Mille trois cents
contact@milletroiscents.com
www.milletroiscents.com



Conception et réalisation : Association 1300.
Tous droits réservés - Copyright 2021, Association 1300.