



Normal Planet

Ekiem Barbier, Guilhem Causse et
Quentin L'helgoualc'h
2026, France, 30 min
Langue : français

Apoléon

Amir Youssef
2024, France, 26 min
Langues : arabe, français

Présentation de la séance

Dans un futur lointain, le musée Fabre de Montpellier n'existe plus que sous forme numérisée : un poisson égaré y découvre les imaginaires des visiteur·euse·s et leur regard intime sur l'art.

Au musée de l'Armée de Paris, l'artiste Amir Youssef donne vie aux figurines d'un diorama consacré à la campagne d'Égypte de Napoléon, offrant une lecture humoristique et décoloniale.

À travers ces deux courts-métrages drôles, poétiques et critiques, qui chacun prend sa source au cœur d'un musée, l'un d'Art, l'autre d'Histoire, les élèves interrogeront les porosités entre documentaire et fiction, la manière dont les musées façonnent notre regard sur le monde, et la manière dont le cinéma peut interroger, voire déconstruire, des figures historiques ou des récits culturels dominants.

Visions du Réel

Visions du Réel : un festival international de cinéma, créé en 1969 à Nyon. Il est reconnu comme l'un des festivals majeurs dédiés au cinéma du réel dans le monde. Il présente une majorité de films en première mondiale ou internationale et propose aux spectateur·rice·s une diversité de regards personnels, engagés et inspirés. (visionsdureel.ch)

Une fiche dédiée à la définition de « cinéma du réel » se trouve dans l'onglet Ressources de VdR at School, ou [directement ici](#).

VdR at School : une plateforme VOD destinée au public scolaire et aux enseignant·e·s, proposant des films sélectionnés à Visions du Réel, classifiés par thématiques et par disciplines, et accompagnés de matériel pédagogique. (edu.visionsdureel.ch)

Cette fiche pédagogique propose des pistes d'analyse et des idées d'activités à effectuer en classe autour de la projection du film. N'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires ou suggestions à l'adresse edu@visionsdureel.ch.

Plus d'informations :

<https://www.visionsdureel.ch/participation-culturelle/enseignant-e-s/>

Table des matières

Présentation de la séance	2
Visions du Réel	3
Table des matières	3
Objectifs pédagogiques	4
Fil rouge de la projection	5
Des films hybrides	5
Déplacement du regard et critique des discours institutionnels	6
Un musée à réinventer	7
<i>Apoléon : déconstruction d'un mythe impérial par l'ironie</i>	7
<i>Normal Planet : l'art comme performance sociale</i>	7
Cinéastes	8
Éléments de contexte	9
Le poids des normes de beauté	9
La notion de capital culturel	9
Bonaparte et la campagne d'Egypte	10
Petit lexique pour aborder et déborder Apoléon	11
Fiche élèves	13
Pour aller plus loin	14

Objectifs pédagogiques

- **Identifier** les éléments de mise en scène qui relèvent du cinéma (cadrage, mouvements de caméra, profondeur de champ...).
- **Identifier** comment des choix de mise en scène (niveau de langue, tonalité, scénographie...) peuvent servir une lecture critique.
- **Interroger** les processus de fabrication du récit historique.
- **Interroger** les frontières entre fiction et réel.
- **Comprendre** comment les institutions culturelles peuvent être perçues comme socialement sélectives.
- **Observer** la manière dont les œuvres d'art véhiculent des normes esthétiques et sociales.
- **Réfléchir** à la manière dont les mondes numériques modifient notre rapport au réel et à notre identité, et dont les pratiques numériques influencent notre capacité de concentration et de contemplation.
- **Interroger** la place de l'ennui dans nos sociétés hyperconnectées.
- **Débattre** des fonctions des musées : conserver le patrimoine artistique, transmettre des connaissances, promouvoir un récit national, normaliser une vision du passé, exposer la pluralité des expériences et des mémoires, rendre l'art accessible, apprendre à regarder, réfléchir au rôle des artistes, favoriser le débat public, stimuler la créativité, créer du lien social...

Objectifs du PER

Arts Visuels

Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion en s'appuyant sur les particularités des différents langages artistiques.

→ Objectif A 21 AV du PER

Développer et enrichir ses perceptions sensorielles...

...en prenant conscience et en exprimant des impressions ressenties

...en comparant des œuvres

→ Objectif A 22 AV du PER

S'imprégner de divers domaines et cultures artistiques...

...en comparant différentes œuvres.

...en identifiant le sujet d'une œuvre, sa forme, sa technique.

...en se familiarisant avec un vocabulaire spécifique aux différents domaines et cultures artistiques et artisanaux.

→ Objectif A 24 AV du PER

Histoire

Identifier la manière dont les Hommes ont organisé leur vie collective à travers le temps, ici et ailleurs...

...en établissant des liens entre des événements du passé ainsi qu'entre des situations actuelles et des événements du passé.

→ Objectif SHS 22 du PER

Géographie

S'approprier, en situation, des outils et des pratiques de recherche appropriés aux problématiques des sciences humaines et sociales...

...en se représentant le temps à l'aide de repères et d'outils variés.

...en sélectionnant des ressources documentaires et en les associant de manière critique.

→ Objectif SHS 23 du PER

Éducation numérique

Développer son esprit critique face aux médias...

...en confrontant ses usages à ceux de ses pairs, aux questionnements éthiques et aux normes légales.

...en découvrant la grammaire de l'image par l'analyse de formes iconiques diverses.

→ Objectif EN 21 du PER

S'approprier les concepts de base de la science informatique en découvrant les relations entre informatique et société.

→ Objectif EN 22 du PER

Pensée créatrice (Capacités transversales)

Développement de la pensée divergente :

- En variant ses sources d'inspiration
- Expérimenter des associations inhabituelles

Reconnaissance de sa part sensible :

- Identifier et apprécier les éléments originaux d'une création
- Identifier et exprimer ses émotions

Fil rouge de la projection

Des films hybrides

Dans *Normal Planet*, plusieurs éléments proviennent du Musée Fabre de Montpellier, donc du réel :

- en premier lieu, les salles et les tableaux y ont été scannés. Ils ont ensuite été incrémentés dans VRChat, une plateforme de rencontres sur laquelle se succèdent des salons virtuels, et où les utilisateur·trice·s créent des avatars pour discuter.
- en second lieu, les dialogues ont été enregistrés auprès de visiteur·euse·s et de gardiens, toujours au Musée Fabre. Ils ont ensuite été attribués à des avatars animés par les réalisateurs, qui deviennent les personnages du film.

L'ambition est d'interroger le décalage créé par la superposition de ces paroles et de ces avatars, la friction entre réel et virtuel. Le dispositif permet aussi de dépeindre sans stéréotypes des visiteur·euse·s éloigné·e·s des représentations traditionnellement associées aux publics des institutions culturelles.

Dans *Apoléon*, le réalisateur a également choisi de filmer un musée, en l'occurrence celui de l'Armée à Paris. Il s'appuie sur sa scénographie, notamment :

- des installations miniatures illustrant différentes étapes de la vie de Napoléon ;
- des figurines exposées en vitrines, représentant l'armée lors de la campagne d'Égypte ;
- la voix des vidéos de médiation, pour mettre en évidence l'orientation de la communication effectuée par le musée.

Amir Youssef parvient à donner vie à ces décors et à ces figurines grâce à divers procédés cinématographiques : la mise en scène – incluant les valeurs de plan (comme un gros plan sur le visage d'un soldat accompagné du bruit d'une explosion), les mouvements de caméra (tel un travelling latéral le long des troupes avant le combat ou un zoom sur Napoléon durant un discours), ainsi que le travail sur la profondeur de champ et la lumière –, mais aussi les dialogues, les bruitages, les effets spéciaux (fumée, nuages...) et le montage. Toutefois, à aucun moment il n'a recours à l'animation en stop-motion des soldats de plomb : c'est uniquement par ces choix de mise en scène qu'il parvient à créer l'illusion de scènes vivantes et à produire un véritable effet de cinéma.



Déplacement du regard et critique des discours institutionnels

Les deux films proposent une relecture critique du patrimoine culturel et historique, en s'inscrivant dans une logique de réappropriation et de déconstruction des discours institutionnels. Dans *Apoléon*, l'artiste égyptien revisite la campagne d'Égypte à partir d'un point de vue décolonial, en opérant un renversement du regard historiographique. Le choix de faire parler Napoléon en arabe – langue qu'il ne maîtrisait pas – déstabilise la figure impériale et interroge les modalités de fabrication du récit historique. La langue devient ainsi un opérateur critique : en reconfigurant les rapports entre dominant et dominé, elle produit un effet d'étrangeté qui invite le spectateur à adopter une distance face aux récits hérités de la tradition européenne. Ce processus est prolongé par l'altération même du nom « Apoléon », privé de son initiale, qui agit comme une atteinte symbolique au mythe impérial et participe à sa désacralisation.

De son côté, *Normal Planet* opère un déplacement de l'autorité discursive en substituant à la parole experte celle de visiteur·euse·s ordinaires. Les réalisateurs mettent en avant des commentaires spontanés, parfois naïfs : le film ne vulgarise pas le discours sur l'art mais en révèle plutôt les implicites idéologiques. Les remarques sur la surreprésentation des corps masculins, minces, blancs dans l'art classique font émerger, en creux, les mécanismes d'invisibilisation à l'œuvre dans les collections muséales : « en fait là y a que des hommes », « comme par hasard ils ont tous un beau corps, y'a personne qu'est obèse », « ils sont grave pâles, y en a aucun qu'est bronzé ; à l'époque quand t'es riche, tu dois être pâle ». Le film interroge ainsi le musée en tant qu'institution productrice de normes et de récits, tout en désacralisant le rapport traditionnellement entretenu avec les œuvres. Cette réappropriation passe aussi par une forme de familiarité, voire d'ironie, qui redéfinit les conditions d'accès et d'appropriation de l'art.



Ainsi, là où *Normal Planet* met au jour les cadres implicites de la représentation artistique et leur réception sociale, *Apoléon* s'attaque aux logiques de construction du récit historique. Tous deux participent d'une même entreprise critique : déplacer le regard, redistribuer les voix légitimes, remettre en question l'autorité des discours institutionnels.

Un musée à réinventer

Dans les deux cas, le musée n'est pas un lieu figé : dans *Normal Planet*, il devient une archive numérique futuriste, dans *Apoléon*, il se transforme en théâtre animé où les figurines prennent vie. Le musée est donc réinventé comme un espace actif, sujet à interprétation et mutation. Les deux œuvres jouent avec la temporalité : *Normal Planet* projette le musée Fabre dans un futur lointain et un monde devenu désertique, où seule sa version numérisée subsiste, interrogeant la mémoire et la préservation du patrimoine. *Apoléon* revisite la présentation d'un épisode historique à travers une lecture contemporaine s'appuyant sur l'humour, afin de désacraliser la figure de Napoléon : comment l'Histoire est racontée, et par qui. L'imaginaire sert à mieux questionner le réel.

Apoléon : déconstruction d'un mythe impérial par l'ironie

Si l'on y prête attention, la première apparition de Napoléon prend vie dans la dernière maquette du musée, celle qui illustre la fin de sa vie. Il est ainsi représenté à Sainte-Hélène, lieu de son exil et de sa mort. Le film le montre en train de composer les paroles d'une chansonnette légère, dans laquelle il ressasse les souvenirs de la campagne d'Égypte. Son ami le Mamelouk Ali lui rappelle que son armée l'attend. Mais une armée de soldats de plomb – quel symbole ! En choisissant une telle mise en scène, le réalisateur opère un abaissement du personnage. Les dialogues participent de cette entreprise : lorsqu'il affirme mener une expédition savante plutôt qu'une entreprise coloniale, ses soldats lui demandent pourquoi ils emportent des armes, soulignant ainsi l'écart entre rhétorique et réalité. Ce procédé repose sur une forte dimension ironique, également à l'œuvre dans la scène où, après avoir brisé le nez du Sphinx au cours d'une bataille, Napoléon propose de l'emporter en France pour le réparer avant de le restituer. Le public perçoit immédiatement l'ironie de cette promesse, qui fait écho aux logiques d'appropriation et de spoliation propres au contexte colonial.

Normal Planet : l'art comme performance sociale

Les jeunes filles sont davantage attirées par les œuvres célèbres, devant lesquelles elles se prennent en photo : l'art devient une performance sociale, un vecteur de valorisation de soi. Cette séquence entre en résonance avec cette réflexion de l'avatar-chienne, qui interroge le rapport au temps dans les sociétés occidentales d'aujourd'hui : « Ça questionne le temps que les gens accordent à regarder une œuvre. On est toujours dans la consommation. On pourrait se dire "un jour, une oeuvre", et ça nous suffirait largement. On est tellement dans une consommation, dans les musées... » Le personnage évoque un temps accéléré, fragmenté, orienté vers l'efficacité, un temps formaté par le rythme des réseaux sociaux : « elle vit sur TikTok », désapprouve l'une des adolescentes. TikTok favorise un regard porté sur soi, or la rencontre avec une œuvre d'art suppose un déplacement du regard vers l'extérieur et une certaine disponibilité, nécessaire à l'émergence des émotions.



Cinéastes

Amir Youssef (*Apoléon*)

Artiste et cinéaste égyptien, Amir Youssef vit et travaille actuellement entre Paris et Alexandrie. Il a obtenu une licence en peinture à la Faculté des Beaux-Arts de l'Université d'Alexandrie en 2015 puis un master à l'École d'art d'Aix-en-Provence en France, suivi d'un diplôme au Fresnoy – Studio national des arts contemporains. Le travail d'Amir explore le pré-cinéma et l'archéologie des médias, s'interrogeant sur la complexité du mouvement et de la narration à travers différents supports, notamment la sculpture, l'installation, le film et la vidéo.

Ekiem Barbier, Guilhem Causse, Quentin L'helgoualc'h (*Normal Planet*)

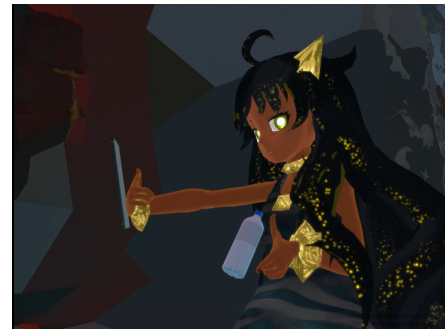
Guilhem Causse, Ekiem Barbier et Quentin L'helgoualc'h se sont rencontrés à l'école des beaux-arts de Montpellier. En 2016, ils forment un groupe de recherche qui interroge le rapport au réel dans les jeux vidéo en ligne. En 2017, ils s'essaient à une première exploration documentaire dans le jeu GTA V Online et réalisent le moyen-métrage *Marlowe Drive*, qui part à la rencontre d'avatars animés par de vraies personnes. Le film est présenté au festival du moyen métrage de Brive, au FIFIB Bordeaux, au studio du Centquatre et à la fondation Cartier. En 2018, ils entament l'écriture du long métrage documentaire *Knit's Island*. Parallèlement, ils participent à des séminaires et conférences sur les technologies numériques, comme au Turing Centre de l'ETH Zurich, à la Sorbonne et à l'Université de Paris 8. Leur travail « questionne le double numérique qui prend une place de plus en plus importante dans nos vies, façonne nos mœurs et notre manière d'être au monde. »¹

¹ Interview de Ekiem Barbier et Guilhem Causse au sujet de la série documentaire *La Vraie Vie* - Coproduction ARTE France, Les Films Invisibles - 2025.

Éléments de contexte

Le poids des normes de beauté

De nombreuses recherches, notamment en sociologie et en études de genre, montrent que dans de nombreuses sociétés, les femmes sont soumises plus fortement que les hommes à une injonction à surveiller leur apparence et à se rendre belles, injonction qui s'inscrit dans un processus d'objectification sexuelle².



Comparez les deux images ci-dessus – la première est une gravure d'Alexandre Cabanel intitulée *L'Amour tendant un miroir à Vénus* et issue des collections du Musée Fabre de Montpellier ; la seconde est un photogramme de *Normal Planet*.

La notion de *capital culturel*

« Dans un texte de la fin des années 1970, Pierre Bourdieu a proposé une définition du capital culturel qui en distinguait trois états. Sa forme objectivée, qui inclut les biens culturels (livres, œuvres d'art, etc.), sa forme institutionnalisée, qui correspond aux diplômes et aux titres scolaires, et sa forme incorporée, qui désigne un ensemble de dispositions et d'attitudes (goûts, préférences, manières de faire et de parler) et constitue à la fois sa forme la plus étroitement liée à la personne de son porteur et la plus difficile à objectiver. Chacune de ses formes revêt les attributs d'un capital, que celui-ci soit hérité dans le cadre familial, ou qu'il résulte d'un travail spécifique d'accumulation, produit d'une dépense de temps ou d'argent dédiée à l'acquisition de biens ou de compétences. Quelle qu'en soit la forme, ce capital se présente comme un ensemble cumulatif de ressources, cessibles et convertibles sous d'autres formes qui donnent à leur tour accès à un certain nombre d'opportunités sociales, professionnelles, économiques ou patrimoniales. »³

² L'objectification sexuelle, à savoir la tendance à considérer ou à traiter une personne comme un objet sexuel, est présente au quotidien dans les relations interpersonnelles comme dans les médias (télévision, magazines, internet, jeux vidéo...), qui véhiculent des images sexualisées, idéalisées et stéréotypées des femmes et, dans une moindre mesure, des hommes (Fredrickson et Roberts, 1997).

³ Philippe Coulangeon, chapitre 2 : « La culture comme capital », *Culture de masse et société de classes : Le goût de l'altérité* (p. 59-75), Presses Universitaires de France, 2021.

Bonaparte et la campagne d’Égypte

L'expansion coloniale et la concurrence du monde occidental au cours du XIXe siècle ont transformé diverses parties du monde en cibles pour la division territoriale. Avec la campagne d’Égypte, les territoires ottomans d’Afrique deviennent l’une des arènes de cette compétition coloniale qui se poursuivra tout au long du siècle et à travers les partitions pendant la Première Guerre mondiale.

En 1798, la France et l’Angleterre sont en guerre. Le Directoire⁴ décide secrètement de mener une campagne militaire en Égypte et d’en confier la direction à Bonaparte, jeune et déjà célèbre général de 29 ans. Il s’agit tout autant d’éloigner cet ambitieux fort encombrant que de chasser les Anglais d’Orient. Il existe également un ancien projet français de liaison vers l’Inde, par la construction d’un canal à Suez, entre la Méditerranée et la mer Rouge. Une armée de plus de 35 000 hommes est réunie, accompagnée de 170 savants, ingénieurs, écrivains et artistes. Car l’autre ambition est de permettre des études dans tous les domaines des sciences et des arts.

Sur le plan scientifique, les résultats sont à la mesure des espérances : « la découverte de la Pierre de Rosette est à l’origine du déchiffrement des hiéroglyphes par Jean-François Champollion ; Gaspard Monge étudie les phénomènes optiques et comprend l’énigme du mirage ; le naturaliste Étienne Geoffroy Saint-Hilaire s’intéresse à la faune du Nil et révèle l’existence de poissons inconnus ; Nicolas-Jacques Conté met au point un procédé pour protéger les armes de la rouille ; Dominique Vivant Denon étudie les temples de Haute Égypte ; les ingénieurs polytechniciens Jean-Baptiste Jollois et Edouard de Villiers réalisent des relevés détaillés de monuments à Thèbes, Karnak, Abydos... »⁵ La campagne militaire, elle, est un échec : la flotte française est coulée par l’amiral Nelson à Aboukir, les Français se rendent aux Anglais le 2 septembre 1800 et quittent l’Égypte à partir du 31 août 1801. Les Anglais réquisitionnent les prélèvements des savants français, notamment la Pierre de Rosette qui se trouve aujourd’hui au British Museum de Londres. Ce sont des calques et un moulage qui vont servir à Jean-François Champollion pour déchiffrer les hiéroglyphes.

La découverte de l’Égypte antique fascina l’Europe artistique et savante. Les récits parfois enjolivés de la campagne vinrent nourrir la légende napoléonienne. Le style « retour d’Égypte » fit fureur sous le Consulat et l’Empire, tandis que l’orientalisme fascina les peintres et les écrivains pendant plusieurs décennies.⁶

Les lectures critiques décoloniales soulignent généralement : l’expédition comme première intervention impériale européenne moderne au Moyen-Orient, la production de savoir sur l’Égypte comme instrument de domination (cartographie, enquêtes, archéologie) ; le rôle des savants et institutions scientifiques dans le projet colonial ; la résistance locale (révoltes du Caire, rejet de l’administration française).

⁴ Régime qui, après la Révolution française, gouverna la France entre le 26 octobre 1795 et le 9 novembre 1799.

⁵ Isabelle Bernier, « [Quel était l’objectif de la campagne d’Égypte ?](#) » in: *Futura Sciences*, 20 décembre 2022.

⁶ Charles-Éloi Vial, « [L’expédition d’Égypte de Bonaparte](#) », in: *BNF essentiels*, 2022.

Petit lexique pour aborder et déborder *Apoléon*

- **Orientalisme** : « C'est au début du 19^e siècle que le terme fait son apparition. L'orientalisme, c'est l'Orient vu de son opposé, l'Occident ; c'est le regard que porte sur les paysages et les êtres l'Occidental imaginant l'Orient. Compromis entre fiction et réalité, il donne lieu à des représentations parfois fantaisistes d'un Orient tout droit sorti des *Mille et Une Nuits* : Damas et ses palais, Constantinople et ses harems. »⁷ L'orientalisme devient « un concept décrit par Edward Saïd en 1978 qui désigne le “*style occidental de domination, de restructuration et d'autorité* [de l'Occident] *sur l'Orient*”. [...] L'orientalisme repose sur le mécanisme de l'appropriation culturelle, ce pillage des ressources symboliques d'un groupe dominé par le groupe dominant, qui les décontextualise et les vide de leur signification à des fins capitalistes. Cela contribue à perpétuer des stéréotypes raciaux et coloniaux. »⁸
- **Postcolonialisme** : « Le postcolonialisme désigne un courant intellectuel critique apparu à la fin du 20^e siècle dans plusieurs disciplines. Il s'attache à décrire les effets persistants de la colonisation que connaissent les anciens pays colonisés, principalement autour des questions d'identité et de production de la connaissance. »⁹
- **Etudes décoloniales** : « Contrairement aux études postcoloniales, centrées sur l'héritage de la colonisation en Inde et Moyen-Orient, les études décoloniales qui naissent au tournant du XXI^e siècle, s'intéressent davantage à la géopolitique du pouvoir qui émerge avec la colonisation européenne des Amériques, de l'Asie, du Grand Océan (bassin du Pacifique) et de l'Afrique, prolongée par la domination capitaliste. »¹⁰
- **Essentialiser** : « [...] Quand j'étais en terminale et que j'ai découvert la philosophie, j'ai découvert presque dans le même temps ce qu'était l'essence et qu'il était de bon ton de la critiquer. Autrement dit, j'ai découvert en même temps : Aristote et Sartre. D'un côté, l'inventeur de l'essence comme substrat nécessaire, opposé au mouvement et aux accidents, et de l'autre, Sartre, pour qui les accidents et le mouvement comptaient plus que l'essence. D'un côté, le vieux philosophe qui essentialisait, et de l'autre, le contemporain qui faisait l'éloge de l'existence contre l'essence. Jamais je n'aurais fini une dissertation avec Aristote, ou Platon d'ailleurs, les rois de la nécessité et des substances unes et immuables, ça aurait été la honte, le contraire du « cool ». Ce qui était bien vu, en revanche, c'était d'achever sa troisième partie par les louanges du mouvement, de la multiplicité, de la diversité, par l'amour des reliefs, des incertitudes, des aléas de la vie. Je n'aurais jamais pensé retrouver cette même tendance une fois adulte, dans les débats actuels. Pour moi, le terme même d'essence était cantonné à la sphère philosophique, tout comme sa dévalorisation. Et pourtant, il est là, bien là, ce terme d'essence : dans l'air du temps avec les controverses sur l'identité et le communautarisme, de bon ton depuis le XX^e siècle (avec Sartre justement) de l'employer pour le rejeter...

⁷ Source : [BNF](#)

⁸ Source : [La Déferlante](#)

⁹ Source : [UNIL](#)

¹⁰ Source : [Palais de Tokyo](#)

À écouter Elisabeth Badinter insister sur le devenir contre l'identité dans le genre, on retrouve ce même rejet de l'essence. Comme si les débats identitaires avaient réactivé et s'étaient approprié cette opposition philosophique entre la tradition métaphysique et la révolution existentialiste. Serait-il possible de dépasser cette opposition ? Peut-on s'essentialiser sans se fermer à l'existence ? Peut-on parler d'essence sans être un affreux essentialisateur, sans être soi-même fiché, essentialisé « essentialisateur » ? Parfois, je me dis qu'Aristote a été mal compris : qu'il voulait juste déterminer un socle commun pour ensuite en discuter et ne pas être d'accord justement ; d'autre fois, je me dis qu'on en a trop fait dire à Sartre : car il n'a pas éliminé l'essence, il l'a juste fait redescendre sur terre. »¹¹

- **Intersectionnalité** : « Une personne est victime de discrimination quand elle subit un traitement différent en raison de son genre, son origine ethnique, sa religion. Quand une personne subit plusieurs discriminations qui se renforcent mutuellement, on parle de discrimination intersectionnelle. Adopter une approche intersectionnelle permet de lutter plus efficacement contre les situations de violences et de garantir l'égal accès aux droits pour toutes et tous. »¹²



Jules Joseph Augustin Laurens, *La Mosquée bleue à Tauris en Perse*, 1872
Huile sur toile, 110 cm × 165 cm, Musée Fabre

¹¹ Source : [Radio France](#)

¹² Source : [Amnesty International](#)



Fiche élèves

Quelle thématique relie les deux films ? Développez votre réponse.

Qu'est-ce qui, dans chaque film, relève du réel et de la fiction ?

Quelle tonalité Amir Youssef utilise-t-il dans son film pour désacraliser Napoléon ?

Dans *Normal Planet*, quel lien proposez-vous entre le monde extérieur tel qu'il est devenu et la manière dont les un·e·s et les autres abordent les œuvres d'art ?

Selon vous, quel est le rôle d'un musée ?



Pour aller plus loin

Pierre Ropert, « *Relooted*, un jeu vidéo pour "repiquer" les œuvres dérobées aux pays africains », *France Culture*, 12 février 2026

Est-ce voler que de reprendre ce qui a été volé ? C'est la question que pose le jeu *Relooted*. Développé en Afrique du Sud par le studio Nyamakop, ce jeu vidéo imagine, à travers une aventure fictive, la restitution du patrimoine africain en braquant des musées occidentaux, à la fin du XXI^e siècle. Écouter la chronique [ici](#).

Daniel Arasse, *On n'y voit rien*, Gallimard, 2003

Que fait-on quand on regarde une peinture ? À quoi pense-t-on ? Qu'imagine-t-on ? Comment dire, comment se dire à soi-même ce que l'on voit ou devine ? Et comment l'historien d'art peut-il interpréter sérieusement ce qu'il voit un peu, beaucoup, passionnément ou pas du tout ? En six courtes fictions narratives qui se présentent comme autant d'enquêtes sur des évidences du visible, de Velázquez à Titien, de Bruegel à Tintoret, Daniel Arasse propose des aventures du regard. Un seul point commun entre les tableaux envisagés : la peinture y révèle sa puissance en nous éblouissant, en démontrant que nous ne voyons rien de ce qu'elle nous montre. On n'y voit rien ! Mais ce rien, ce n'est pas rien. Écrit par un des historiens d'art les plus brillants du XX^e siècle, ce livre adopte un ton vif, libre et drôle pour aborder le savoir sans fin que la peinture nous délivre à travers les siècles.

Mati Diop, *Dahomey*, 2024, 1h08

Novembre 2021, vingt-six trésors royaux du Dahomey s'apprêtent à quitter Paris pour être rapatriés vers leur terre d'origine, devenue le Bénin. Avec plusieurs milliers d'autres, ces œuvres furent pillées lors de l'invasion des troupes coloniales françaises en 1892. Comment vivre le retour de ces ancêtres dans un pays qui a dû se construire et composer avec leur absence ? Tandis que l'âme des œuvres se libère, le débat fait rage parmi les étudiants de l'université d'Abomey Calavi.

Chris Marker et Alain Resnais, *Les Statues meurent aussi*, France, 1953, 30'

Le musée est loin d'être un espace neutre. Véritable lieu de pouvoir idéologique, il déploie une vision subjective de l'histoire de l'art. En 1951, un film sur « l'art nègre » est commandé par la revue *Présence Africaine* à deux géants du cinéma d'auteur, Alain Resnais et Chris Marker. Ils se demandent alors : « Pourquoi l'art nègre se trouve-t-il au musée de l'Homme, alors que l'art grec ou égyptien est au Louvre ? » De cette interrogation naîtra un film engagé, immédiatement censuré, vilipendant le regard condescendant de l'homme blanc à l'égard de l'art africain. Tourné entre le musée de l'Homme, à Paris, le British Museum, à Londres, le musée royal de l'Afrique centrale, en Belgique, et des collections privées, *Les Statues meurent aussi* rend à des œuvres discréditées toute leur puissance et leur aura. Caressés d'ombre et de lumière, masques, calices et gravures se parent de mystère.

André Malraux, *Le Musée imaginaire*, 1947

Qu'avaient vu, jusqu'en 1900, ceux dont les réflexions sur l'art demeurent pour nous révélatrices ou significatives, et dont nous supposons qu'ils parlent des *mêmes œuvres* que nous [...] ? Deux ou trois grands musées, et les photos, gravures ou copies d'une faible partie des chefs-d'œuvre de l'Europe. [...] Aujourd'hui, un étudiant dispose de la reproduction en couleurs de la plupart des œuvres magistrales, découvre nombre de peintures secondaires, les arts archaïques, les sculptures indienne, chinoise, japonaise et précolombienne des hautes époques, une partie de l'art byzantin, les fresques romanes, les arts sauvages et populaires. [...] nous disposons de plus d'œuvres significatives, pour suppléer aux défaillances de notre mémoire, que n'en pourrait contenir le plus grand musée. Car un Musée Imaginaire s'est ouvert, qui va pousser à l'extrême l'incomplète confrontation imposée par les vrais musées : répondant à l'appel de ceux-ci, les arts plastiques ont inventé leur imprimerie.

Frederick Wiseman, *National Gallery*, France · États-Unis · Royaume-Uni, 2014, 3h

National Gallery s'immerge dans le musée londonien et propose un voyage au cœur de cette institution peuplée de chefs-d'œuvre de la peinture occidentale du Moyen-âge au XIXe siècle. C'est le portrait d'un lieu, de son fonctionnement, de son rapport au monde, de ses agents, son public, et ses tableaux. Dans un perpétuel et vertigineux jeu de miroirs, le cinéma regarde la peinture, et la peinture regarde le cinéma.

Ousmane Sembene, *La Noire de...*, Sénégal · France, 1966, 1h05

Une jeune nourrice sénégalaise rejoint ses patrons français à Antibes. Elle espère découvrir la France et veut la visiter. Elle comprend vite que sa patronne ne l'a fait venir que pour servir de bonne à tout faire, sans aucun répit.

Impressum

Rédaction : Mathilde Fleury-Mohler

Copyright : Visions du Réel, Nyon, 2026

